

PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA

Yuliana Sesi Bitu¹, Agustina Purnami Setiawi², Fransiskus Ghunu Bili³, Sri Astuti Iriyani⁴, Elyakim Nova Supriyedi Patty⁵

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Katolik Weetebula, Karuni, Kec. Loura, Kabupaten Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur

² Universitas Stella Maris Sumba, Radamata, Kec. Loura, Kabupaten Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur

³ Program Studi PGPAUD, UnikaWeetebula, Karuni, Kec. Loura, Kabupaten Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur

^{4,5} Universitas Bumigora, Jl. Ismail Marzuki No.22, Cilinaya, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Bar.

Email: sesibitu@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of interactive learning methods in improving student engagement and understanding at the secondary school level. In today's digital era, it is important for educators to explore various methods that can motivate students and improve their understanding of the subject matter. This study used a quasi-experimental design conducted at SMKN 2 Tambolaka with a sample of 60 grade XI students, randomly divided into two groups: control (conventional learning) and experimental (interactive learning). The research instruments included student engagement questionnaire, subject matter comprehension test, and classroom observation. For 8 weeks, the experimental group followed interactive learning, while the control group remained using traditional methods. After this period, a post-test was conducted to measure students' final understanding. The results of data analysis by t-test showed that the experimental group had higher engagement ($M=4.5$, $SD=0.5$) than the control group ($M=3.2$, $SD=0.7$), as well as better understanding of the subject matter ($M=85$, $SD=6$ versus $M=70$, $SD=10$; $p<0.05$). The study concluded that the interactive learning method significantly improved student engagement and understanding. The integration of this method in the secondary school curriculum can be an effective strategy to improve the quality of learning. Further research is needed to develop innovative learning tools and techniques and explore their application in various educational contexts.

Keywords: *Interactive Learning, Student Engagement, Student Comprehension, Quasi-Experimental, Secondary Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di tingkat sekolah menengah. Di era digital saat ini, penting bagi pendidik untuk mengeksplorasi berbagai metode yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental yang dilakukan di SMKN 2 Tambolaka dengan sampel 60 siswa kelas XI, dibagi secara acak menjadi dua kelompok: kontrol (pembelajaran konvensional) dan eksperimen (pembelajaran interaktif). Instrumen penelitian meliputi kuesioner keterlibatan siswa, tes pemahaman materi pelajaran, dan observasi kelas. Selama 8 minggu, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran interaktif, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode tradisional. Setelah periode ini, post-test dilakukan untuk mengukur pemahaman akhir siswa. Hasil analisis data dengan uji t menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki keterlibatan yang lebih tinggi ($M=4.5$, $SD=0.5$) dibandingkan kelompok kontrol ($M=3.2$, $SD=0.7$), serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran ($M=85$, $SD=6$ dibandingkan $M=70$, $SD=10$; $p < 0.05$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Integrasi metode ini dalam kurikulum sekolah menengah dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan alat dan teknik pembelajaran inovatif serta mengeksplorasi penerapannya dalam berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Keterlibatan Siswa, Pemahaman Siswa, Kuasi-Eksperimental, Pendidikan Menengah

Cara sitasi: Bitu, Y.S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5 (2), 193-198.

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Damayanti & Nuzuli, 2023; Fauziah & Hadi, 2023; Yusuf et al., 2023). Di era digital saat ini, penting bagi pendidik untuk mengeksplorasi berbagai metode yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Melati, Fayola, et al., 2023; Patty et al., 2023; Welly et al., 2024).

Pembelajaran interaktif melibatkan penggunaan berbagai alat dan teknik, termasuk perangkat lunak edukatif, simulasi, diskusi kelompok, dan kegiatan kolaboratif (Dr. Ir. Anthony Anggrawan, M.T. et al., 2023; Jenita et al., 2023; Permata et al., 2024). Pembelajaran yang menggabungkan visualisasi dan interaktivitas dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep (Aripin & Suryaningih, 2019; Nurhasanah et al., 2022). Visualisasi membantu siswa untuk memahami materi secara lebih konkret, sementara interaktivitas memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Johnson, 2016; Smith, 2018). Ketika siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi, mereka cenderung lebih aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, pembelajaran interaktif juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui kegiatan kolaboratif dan diskusi kelompok.

Namun, terdapat kesenjangan dalam literatur terkait penerapan spesifik dari metode ini di tingkat sekolah menengah dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Banyak penelitian yang telah dilakukan di tingkat pendidikan tinggi atau pendidikan dasar, tetapi studi yang fokus pada sekolah menengah masih terbatas. Padahal, masa sekolah menengah adalah periode kritis dalam perkembangan akademik siswa, di mana mereka mulai mempersiapkan diri untuk pendidikan yang lebih tinggi atau masuk ke dunia kerja.

Oleh karena itu, penting bagi penelitian di masa depan untuk lebih fokus pada implementasi pembelajaran interaktif di sekolah menengah. Penelitian semacam ini dapat mengeksplorasi bagaimana berbagai alat dan teknik interaktif dapat diterapkan secara efektif di lingkungan sekolah menengah, serta dampaknya terhadap pemahaman dan kinerja akademik siswa. Selain itu, penelitian juga dapat mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang mungkin dihadapi dalam penerapan pembelajaran interaktif, serta strategi untuk mengatasi kendala tersebut. Para pendidik dan pembuat kebijakan dapat memperoleh panduan yang lebih menyeluruh dalam mengintegrasikan pembelajaran interaktif di sekolah menengah. Hal ini akan memungkinkan mereka untuk mengoptimalkan potensi pendidikan interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang lebih baik (Melati, Kurniawan, et al., 2023).

Tujuan penelitian adalah untuk mengeksplorasi efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di SMKN Negeri 2 Tambolaka. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan dalam literatur yang ada terkait penerapan metode pembelajaran interaktif di tingkat sekolah menengah, dengan fokus khusus pada dampaknya terhadap pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan hambatan dalam penerapan pembelajaran interaktif, serta menyusun strategi untuk mengatasi kendala tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan penggunaan metode interaktif di lingkungan sekolah menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai desain kuasi-eksperimental dengan melibatkan dua kelompok (Yuliani & Supriatna, 2023): kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran tradisional, sementara kelompok eksperimen menerapkan metode pembelajaran interaktif. Desain ini dipilih untuk menilai efektivitas metode pembelajaran

interaktif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Populasi dari penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI di SMKN 2 Tambolaka. Dari populasi ini, sampel penelitian melibatkan 60 siswa yang dipilih untuk berpartisipasi. Siswa-siswa tersebut kemudian dibagi secara acak menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari 30 siswa, guna memastikan keseimbangan karakteristik dan mengurangi potensi bias dalam hasil penelitian.

Kuesioner Keterlibatan Siswa: Sebelum digunakan, kuesioner ini diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas memastikan bahwa kuesioner benar-benar mengukur tingkat partisipasi siswa, sedangkan uji reliabilitas memastikan konsistensi hasil ketika kuesioner digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama.

Tes Pemahaman Materi Pelajaran: Tes ini juga melalui tahap uji kelayakan untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam tes tersebut benar-benar mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Validitas tes ini diuji dengan cara membandingkan hasil tes dengan standar atau kriteria tertentu, sementara reliabilitas diuji untuk memastikan bahwa hasil tes konsisten dan dapat diandalkan.

Observasi Kelas: Instrumen observasi ini disusun dan diuji untuk memastikan bahwa indikator yang digunakan dapat dengan akurat mencatat dinamika pembelajaran dan interaksi antara siswa dan guru. Validitas instrumen observasi diuji dengan memastikan bahwa setiap indikator observasi benar-benar relevan dengan tujuan penelitian, sedangkan reliabilitas diuji untuk memastikan bahwa observasi yang dilakukan oleh berbagai pengamat menghasilkan catatan yang konsisten dan dapat dipercaya.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: Pre-test: Dilakukan sebelum intervensi untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi pelajaran. Pembelajaran Kelompok Eksperimen: Kelompok ini menerima pembelajaran interaktif selama 8 minggu. Pembelajaran ini dirancang untuk lebih melibatkan siswa melalui diskusi, kerja kelompok, dan penggunaan media interaktif. Pembelajaran Kelompok Kontrol: Kelompok ini menerima pembelajaran konvensional selama 8 minggu. Metode pembelajaran ini menggunakan pendekatan tradisional seperti ceramah dan penugasan individual. Tes akhir: Dilaksanakan setelah masa pembelajaran untuk menilai perubahan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Analisis Data: Data dari tes awal dan tes akhir dianalisis menggunakan uji t untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman materi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kuesioner keterlibatan siswa, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dalam kelompok kontrol. Rata-rata skor keterlibatan siswa di kelompok eksperimen adalah $M=4.5$ dengan standar deviasi (SD) 0.5, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata skor keterlibatan $M=3.2$ dengan SD 0.7. Perbedaan ini dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1: Rata-rata skor keterlibatan siswa

Kelompok	Rata-rata Skor Keterlibatan	Standar Deviasi
Eksperimen	4.5	0.5
Kontrol	3.2	0.7

Perbedaan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

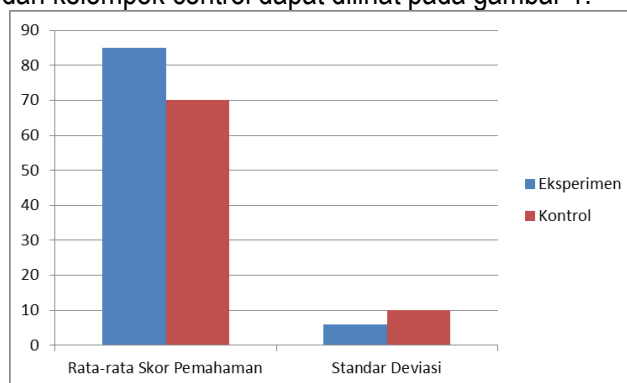
Hasil Post-Test Pemahaman Materi

Hasil analisis post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi pada siswa di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mencatat skor pemahaman rata-rata sebesar $M=85$ dengan $SD=6$, sedangkan kelompok kontrol memiliki skor rata-rata $M=70$ dengan $SD=10$. Uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan dengan $p < 0.05$. Tabel 2 merangkum hasil ini:

Tabel 2: Analisis Post-Test

Kelompok	Rata-rata Skor Pemahaman	Standar Deviasi
Eksperimen	85	6
Kontrol	70	10

Untuk menunjukkan perbandingan skor keterlibatan dan pemahaman materi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1: grafik perbandingan skor keterlibatan dan pemahaman materi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Johnson, 2016; Smith, 2018). Keterlibatan yang lebih tinggi dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan interaktif berhasil membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Penelitian oleh Damayanti & Nuzuli (2023), Fauziah & Hadi (2023), dan Yusuf et al. (2023) juga mendukung temuan ini, dimana penggunaan teknologi dan metode kolaboratif dalam pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Lebih lanjut, penelitian oleh Aripin & Suryaningsih (2019) menunjukkan bahwa visualisasi dan interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep, yang sesuai dengan hasil penelitian ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran interaktif secara signifikan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di tingkat sekolah menengah. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi metode interaktif dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

REKOMENDASI

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi penerapan metode pembelajaran interaktif di berbagai tingkat pendidikan dan konteks yang berbeda. Hal ini penting untuk memahami

bagaimana metode ini dapat diadaptasi dan diimplementasikan secara efektif dalam berbagai situasi pembelajaran. Selain itu, pengembangan alat dan sumber daya yang lebih inovatif sangat dianjurkan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Alat seperti simulasi, perangkat lunak edukatif, dan kegiatan kolaboratif yang lebih maju dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang. Penelitian lanjutan juga dapat fokus pada dampak jangka panjang dari pembelajaran interaktif terhadap keterampilan kritis dan kreativitas siswa, serta bagaimana metode ini dapat diintegrasikan dengan teknologi terbaru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. ... *J. Ilm. Ilmu*
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1534691%5C&val=4331%5C&title=PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY AR BERBASIS ANDROID PADA KONSEP SISTEM SARAF>
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi komunikasi dalam pengajaran metode pendidikan tradisional di sekolah dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219.
- Dr. Ir. Anthony Anggrawan, M.T., P. D., Marlina, M.Pd., Elyakim, Nova Supriyedi Patty, S.Si., M.Pd., Irhas, M.Pd., Muti'ah, M.Pd., Abdul Rahim, S.Pd., M.Pd., Bidari Andaru Widhi, S. S., M. Pd., & Yuliana Sesi Bitu, M. P. (2023). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (M. P. Agustina Purnami Setiawi, S.Pd. (ed.); 1st ed.). PT Rajawali Media Utama.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730.
- Jenita, J., Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, H., Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13121–13129.
- Johnson, D. W. (2016). "Interactive Learning: Engagement and Outcomes in Education". *Educational Psychology Review*, 28(4), 643-661.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14–20.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Ismawati, F. (2022). Penerapan metode pembelajaran blended learning dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 20–29.
- Smith, L. J. (2018). "The Impact of Interactive Learning on Student Achievement". *Journal of Educational Technology*, 12(3), 75-89
- Patty, E. N. S., Anggrawan, A., Satria, C., Wardhana, H., Susilowati, D., Iriyani, S. A., & Rahim, A. (2023). *Edukasi Pentingnya Pendidikan bagi Anak di Dusun Salut Kendal*. 4(1), 173–180.
<https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.3024>
- Permata, D., Santoso, G., Guntur, M., & others. (2024). Peningkatan Pemahaman Nilai Tempat pada Siswa Kelas 3 Melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Interaktif. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(1), 35–52.

- Welly, P., Syam, H., & Tifani, S. (2024). PENTINGNYA GAYA MENGAJAR GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP N 2 PAYAKUMBUH. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 221–227.
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula*. Penerbit Widina.
- Yusuf, M., Julianingsih, D., Ramadhani, T., & others. (2023). Transformasi pendidikan digital 5.0 melalui integrasi inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 11–19.