Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 03, September 2026

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN TIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS IX MTs. NURUL YAQIN APPATANAH

Aprianti[1], Mustari S. Lamada[2], Anas Arfandi[3]
[1]Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
[2]Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar
[1]apriantiii373@gmail.com, [2]mustarilamada@gmail.com, [3]anas.arfandi@unm.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted to examine the extent to which the implementation of interactive learning methods can enhance the learning motivation of Grade IX students in the Information and Communication Technology (ICT) subject at MTs. Nurul Yaqin Appatanah. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach carried out in two cycles, with each cycle consisting of the stages of planning, implementation, observation, evaluation, and reflection. The research subjects were 30 Grade IX students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and were analyzed using descriptive statistics and paired t-tests. The findings revealed a significant improvement in students' learning motivation after the implementation of interactive learning methods. The average motivation score increased from pre-action to post-action, accompanied by a decrease in the standard deviation, indicating greater uniformity in students' motivation levels. Students became more active in discussions, more confident in expressing their opinions, and demonstrated higher enthusiasm during the learning process. Therefore, it can be concluded that interactive learning methods are proven effective in improving students' learning motivation in ICT subjects.

Keywords: interactive learning method, motivation, ICT

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menguji sejauh mana penerapan metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MTs. Nurul Yaqin Appatanah. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas IX. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif serta uji-t berpasangan. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran interaktif. Skor rata-rata motivasi belajar mengalami kenaikan dari sebelum tindakan ke sesudah tindakan, diiringi penurunan standar deviasi yang menandakan meningkatnya keseragaman motivasi antar siswa. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengungkapkan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Interaktif, Motivasi, TIK

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan relevan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan metode pembelajaran interaktif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi awal di kelas IX MTs. Nurul Yaqin Appatanah, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa terlihat pasif selama pembelajaran berlangsung; mereka cenderung hanya menerima informasi dari guru tanpa terlibat secara aktif. Kondisi ini tercermin dari minimnya partisipasi siswa dalam diskusi, rendahnya antusiasme dalam mengerjakan tugas, serta kurangnya inisiatif untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat.

Metode pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui interaksi dua arah antara guru dan siswa, maupun antar siswa itu sendiri. Beberapa model yang termasuk dalam kategori ini antara lain Problem Based Learning (PBL), diskusi kelompok, permainan edukatif, dan penggunaan media digital. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode interaktif berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Yelpida, 2009; Rochmad, Umalihayati, & Dayurni, 2023; Anggara, 2023). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran interaktif secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran TIK di MTs. Nurul Yaqin Appatanah.

Pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang menekankan interaksi aktif antara guru dan siswa, atau antar siswa, dalam proses belajar. Dalam metode ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima

informasi (passive learner), melainkan sebagai pelaku aktif yang terlibat langsung dalam konstruksi pengetahuan. Jenis-jenis metode pembelajaran interaktif yang umum digunakan meliputi: (1) Problem Based Learning (PBL), di mana siswa dihadapkan pada permasalahan nyata yang harus dipecahkan melalui investigasi; (2) diskusi kelompok yang terstruktur; (3) permainan edukatif; dan (4) penggunaan media pembelajaran digital interaktif. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini meliputi: (1) minat terhadap pembelajaran, (2) partisipasi aktif di dalam kelas, (3) ketekunan dalam menyelesaikan tugas, (4) konsentrasi saat belajar, (5) antusiasme dalam diskusi dan kerja kelompok, serta (6) rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas.

Yelpida (2009) melaporkan peningkatan minat belajar matematika dari 60,35% menjadi 80,55% setelah penggunaan model pembelajaran interaktif di MTs Negeri Model Kuok. Rochmad, Umalihayati, & Dayurni (2023) mencatat bahwa penggunaan media interaktif Nearpod meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 70,9% pada mata pelajaran TIK di SMA Al-Mubarok Kota Serang. Anggara (2023) membuktikan pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Garut. Pardede & Napitupulu (2016) menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan motivasi tinggi menghasilkan prestasi akademik yang lebih optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan evaluasi, serta (4) refleksi. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan berdasarkan data yang diperoleh pada setiap siklus.

Penelitian dilaksanakan di MTs. Nurul Yaqin Appatanah, Kabupaten Kepulauan Selayar, Sulawesi Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek

penelitian adalah 30 siswa kelas IX yang mengikuti mata pelajaran TIK.

Siklus I dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan dua kali pertemuan (masing-masing 2 × 40 menit). Peneliti menyajikan masalah nyata, membimbing diskusi kelompok, dan memberikan umpan balik. Refleksi siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa masih pasif, sehingga pada Siklus II dilakukan perbaikan berupa penambahan variasi kegiatan interaktif, seperti permainan edukatif, kuis, dan pendampingan lebih intensif bagi siswa yang kurang aktif.

Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar (26 butir pernyataan skala Likert), lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket telah diuji validitas dan reliabilitasnya; nilai Cronbach's Alpha = 0,930 (kategori sangat reliabel). Analisis data dilakukan secara: (1) statistik deskriptif (mean, standar deviasi, nilai max-min); (2) uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk); (3) uji homogenitas (Levene's Test); dan (4) uji-t berpasangan (paired sample t-test) untuk menguji hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada table 1 menyajikan perbandingan statistik deskriptif motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan Metode Pembelajaran interaktif.

Table 1 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

Statistik	Sebelum Penerapan	Setelah Penerapan
Jumlah siswa	30	30
Nilai Tertinggi	124	126
Nilai Terendah	67	95
Nilai Rata-rata	98,66	111

Berdasarkan table 1, nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 98,66 (sebelum tindakan) menjadi 111 (setelah tindakan), atau naik sebesar 12,51%. Nilai terendah juga meningkat dari 67 menjadi 95, menandakan bahwa tidak ada lagi siswa dengan motivasi yang sangat rendah setelah intervensi.

Tabel 2 menyajikan perbandingan statistik deskriptif untuk setiap indikator motivasi belajar.

Table 2 Hasil Per Indikator Motivasi Belajar Siswa

indikator	Mean Sebelum	Mean Setelah	SD Sebelum	SD Setelah
Minat Terhadap Pembelajaran	21,57	26,03	5,12	2,50

Partisipasi Aktif di Kelas	16,37	18,27	2,16	1,26
KetekunanMenyelesaikan Tugas	14,60	16,63	2,99	1,40
Konsentrasi Saat Belajar	14,40	14,70	3,16	2,17
Antusiasme Dalam Berdiskusi	15,80	18,03	2,19	1,33
Rasa Percaya Diri	15,93	17,47	3,10	1,01

Dari Tabel 2 terlihat bahwa seluruh indikator motivasi mengalami peningkatan rata-rata (mean) dan penurunan standar deviasi setelah penerapan. Peningkatan paling signifikan terjadi pada indikator minat terhadap pembelajaran (dari 21,57 menjadi 26,03) dan antusiasme dalam diskusi (dari 15,80 menjadi 18,03). Penurunan standar deviasi pada semua indikator menunjukkan bahwa motivasi antar siswa semakin seragam.

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data sebelum penerapan (K-S: Sig. = 0,200; S-W: Sig. = 0,433) dan setelah penerapan (K-S: Sig. = 0,141; S-W: Sig. = 0,138) keduanya terdistribusi normal (Sig. > 0,05). Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan Sig. = 0,372 (based on mean), yang berarti data bersifat homogen. Uji linearitas ANOVA menunjukkan nilai Sig. linearity = 0,719 dan deviation from linearity = 0,907 (keduanya > 0,05), artinya hubungan antara data sebelum dan sesudah penerapan bersifat linear.

Tabel 3 Hasil uji t-Berpasangan

Parameter	Nilai
Mean Setelah (Variabel 1)	111,00
Mean Sebelum (Variabel 2)	98,67
Observations	30
Pearson Correlation	0,088
df	29
t Stat	4,123
P(T<=t) two-tail	0,000286
t Critical two-tail (α=0,05)	2,045

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai t hitung = 4,123 > t tabel = 2,045 dengan p-value = 0,000286 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran interaktif. Hasil ini membuktikan bahwa metode pembelajaran interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui kerangka pembelajaran konstruktivistik, di mana

keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam. Metode PBL yang diterapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Temuan ini sejalan dengan hasil Yelpida (2009) yang mencatat peningkatan minat belajar dari 60,35% menjadi 80,55% melalui model pembelajaran interaktif. Kesamaan juga terlihat dengan Rochmad, Umalihayati, & Dayurni (2023) yang melaporkan peningkatan motivasi 70,9% menggunakan media interaktif Nearpod. Anggara (2023) pun membuktikan pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar, yang secara tidak langsung berkaitan dengan peningkatan motivasi. Pardede & Napitupulu (2016) menambahkan bahwa kombinasi multimedia interaktif dengan motivasi tinggi menghasilkan prestasi akademik yang lebih optimal.

Penurunan standar deviasi pada semua indikator menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan rata-rata motivasi, tetapi juga mereduksi kesenjangan motivasi antar siswa. Hal ini penting karena pembelajaran yang inklusif mensyaratkan keterlibatan seluruh siswa, bukan hanya sebagian. Keberhasilan metode ini dipengaruhi oleh interaksi dua arah antara guru dan siswa, penggunaan media yang relevan, serta lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif pada mata pelajaran TIK di kelas IX MTs. Nurul Yaqin Appatanah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi meningkat dari 98,66 menjadi 111 (naik 12,51%), dengan hasil uji-t berpasangan menunjukkan t hitung = 4,123 > t tabel = 2,045 (p-value = 0,000286 < 0,05). Seluruh indikator motivasi belajar — meliputi minat, partisipasi, ketekunan, konsentrasi, antusiasme, dan rasa percaya diri — mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II.

Implikasi penelitian ini merekomendasikan agar guru secara konsisten menerapkan metode

pembelajaran interaktif, memanfaatkan media berbasis teknologi, serta melakukan evaluasi rutin untuk menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji pengaruh metode ini terhadap hasil belajar kognitif atau variabel lain yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, J., Annisa, A., Wasid, A., Rahmadani, K., Fricticarani, A., & Dayurni, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi smart app creator 3 pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI), 5(1), 144–150.

A.T, D., & Ambiyar. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Responsive, 1–2(2), 2614–7602. https://doi.org/10.31605/saintifik.v10i2.534

Anggara, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Garut. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(8), 953–954.

Anggraini, R., Zain, S. G., & Abdal, N. M. (2024). Analisis motivasi belajar mahasiswa pada matakuliah pemrograman di jurusan teknik informatika dan komputer. Innovation, Quality Education, and Professional Teach Journal, 1(August), 1–9.

Arfandi, A., Wulandari, S., Nasir Malik, M., Agung, M., & Mappalotteng, A. M. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran creative problem solving terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Soppeng. Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika, 9(2), 108–117. https://doi.org/10.21107/edutic.v9i2.17513

Lamada, M., Mustamin, & Maulidina. (2022). Pengembangan game edukasi tata surya menggunakan construct 3 berbasis android. Information Technology Education Journal, 1(2), 55–60. https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237

Pardede, K., & Napitupulu, E. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi siswa SMA Negeri 1 Sunggal. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 3(1), 2407–7488.

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran

menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(2), 367.

Rochmad, M., Umalihayati, & Dayurni, P. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif menggunakan Nearpod untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran TIK di SMA Al-Mubarok Kota Serang. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(4), 4925–4932.

Syamsurijal, Lamada, M. S., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan MIT App Inventor pada mata pelajaran sistem komputer. Information Technology Education Journal, 2(2), 27–33. https://doi.org/10.59562/intec.v2i2.273

W Hidayat, Najafi, A. M., Ramlan, F., Ra'pak, F. T., Leo, M. A., & Fadhlirrahman Baso. (2023). Efektivitas penerapan metode gamification berbasis online terhadap pencapaian kompetensi pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar. Jurnal Pendidikan Terapan, 01, 17–27. https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i1.2

Yelpida. (2009). Penerapan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IX.2 MTs Negeri Model Kuok. (Skripsi, Pekanbaru, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).