
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
SMA NEGERI 7 MANADO**

Obby Waney¹, Olivia Eunike Selvie Liando², Keith Francis Ratumbuisang³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹obbywaney@gmail.com, ²olivialiando@unima.ac.id,

³keithratumbuisang@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif serta kemampuan berpikir kritis berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 7 Manado. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan regresi dan ex post facto. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 7 Manado, sedangkan sampel yang dipilih terdiri dari 30 siswa pada masing-masing kelas. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen berupa angket atau kuesioner yang disusun berdasarkan skala Likert untuk mengukur variabel yang diteliti. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, serta mampu memfasilitasi pemahaman konsep siswa secara lebih mendalam. Sementara itu, kemampuan berpikir kritis dipandang sebagai salah satu keterampilan penting yang dapat mendorong siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan pengetahuan secara tepat sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan baik dari penggunaan media pembelajaran interaktif maupun kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah menengah.

Kata kunci : *Prestasi Belajar, TIK, Media Pembelajaran Interaktif.*

ABSTRACT

This study aims to analyze the extent to which the use of interactive learning media and critical thinking skills influence student achievement at SMA Negeri 7 Manado. The method used was quantitative research with regression and ex post facto design. The study population included all 10th-grade students at SMA Negeri 7 Manado, while the selected sample consisted of 30 students in each class. Data were collected using a questionnaire instrument designed using a Likert scale to measure the variables studied. The use of interactive learning media is expected to create a more engaging and effective learning environment and facilitate a deeper understanding of students' concepts. Meanwhile, critical thinking skills are seen as an important skill that

can encourage students to analyze, evaluate, and apply knowledge appropriately, thus improving learning outcomes. The results of the study indicate a significant influence of both the use of interactive learning media and critical thinking skills on student achievement. These findings emphasize the importance of implementing technology-based learning strategies and strengthening higher-order thinking skills to improve the quality of education in secondary schools.

Keywords: *Learning Achievement, ICT, Interactive Learning Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan utamanya adalah agar siswa tumbuh menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam mendukung proses pembelajaran, media belajar berfungsi sebagai sarana bantu yang dapat memudahkan terjadinya interaksi belajar (Wulandari, 2020). Media yang menarik berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa karena bersifat dua arah (Hakeu dkk, 2023). Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga semakin inovatif dan dikenal dengan istilah media interaktif (Tangkilisan dkk, 2023). Media interaktif memungkinkan pengguna mengendalikan tampilan materi melalui animasi, video, audio, maupun gambar bergerak (Wulandari, 2020).

Kemampuan berpikir kritis juga menjadi aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, pekerjaan, maupun pengambilan Keputusan (Puling dkk, 2024). Wibowo (2024) menekankan bahwa berpikir kritis membantu seseorang menilai kebenaran informasi sehingga tidak mudah menerima setiap pernyataan tanpa pertimbangan.

Hasil belajar siswa pada dasarnya tercermin dari perubahan perilaku setelah mengikuti proses pembelajaran (Dewi, 2013). Namun, dalam praktiknya, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas X SMA Negeri 7 Manado, pembelajaran masih dominan menggunakan model *Direct Instruction* dengan media PowerPoint yang monoton. Hal ini membuat siswa kesulitan memahami materi, kurang fokus, bahkan cenderung bosan atau mengantuk. Penggunaan media interaktif pun belum diterapkan dalam pembelajaran tersebut.

Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kejenuhan adalah pemanfaatan media interaktif (Rahman dkk, 2024). Peneliti memilih aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran interaktif karena dapat memudahkan guru dalam merancang, menyusun, serta mengedit materi. Canva menyediakan beragam desain yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa (Nurpiani dkk, 2024). Melalui media ini, guru dapat lebih kreatif menyajikan materi Informatika secara interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik mengangkat karya ilmiah dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 7 Manado.

KAJIAN TEORI

Prestasi Belajar Siswa

Istilah prestasi berasal dari bahasa Belanda “prestatie” yang dalam bahasa Indonesia berarti hasil dari suatu usaha. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2024: 895), prestasi belajar diartikan sebagai: 1) penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh melalui mata pelajaran dan umumnya ditunjukkan melalui nilai tes atau angka yang diberikan guru; 2) kemampuan nyata (actual ability) yang dapat diamati serta diukur dengan instrumen atau tes tertentu. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari proses perubahan yang dialami siswa melalui aktivitas belajar dalam kurun waktu tertentu, yang diwujudkan dalam bentuk nilai baik berupa angka, huruf, maupun deskripsi kalimat. Dengan demikian, prestasi belajar mencerminkan bukti usaha dan capaian yang berhasil diraih seorang individu (Sain, 2020).

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau penghubung. Arsyad (2011) menjelaskan bahwa medium adalah sarana yang berfungsi mengantarkan informasi dari sumber ke penerima. Sementara itu, Hasanah (2020) menyatakan bahwa media merupakan alat atau saluran komunikasi. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai perantara dalam penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Adapun menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media mencakup segala bentuk yang digunakan dalam proses penyampaian dan penyaluran informasi.

Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah proses berpikir yang rasional dan reflektif dengan menekankan pada pengambilan keputusan mengenai apa yang sebaiknya diyakini atau dilakukan. Kemampuan ini mencakup keterampilan menganalisis fakta, membuat generalisasi, mengorganisasi serta mempertahankan gagasan, membandingkan, mengevaluasi argumen, menarik kesimpulan, hingga menyelesaikan masalah. Berpikir kritis merupakan aktivitas reflektif yang bertujuan untuk menghasilkan keyakinan dan tindakan yang bersifat rasional (Manurung dkk, 2023).

Berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan kemampuan siswa dalam mengumpulkan berbagai informasi kemudian menyusunnya menjadi kesimpulan yang bersifat evaluatif. Sementara itu, Raihan (2023) menambahkan bahwa ciri anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari kebiasaannya mengamati dan menyimak dengan saksama, gemar mengajukan pertanyaan, berusaha mencari solusi dari suatu permasalahan, serta mampu mengambil keputusan.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilaksanakan di X SMA Negeri 7 Manado. Penelitian ini di lakukan selama 3 Bulan.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Yulianah, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X SMA Negeri 7 Manado yang berjumlah 530 responden. Pengertian sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-a dengan jumlah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling yaitu pengambilan sampel dengan acak terhadap jumlah populasi. Adapun cara dilakukan dengan undian. Peneliti membuat gulungan kertas sejumlah 50 gulungan. Kertas yang terdapat tulisan 1-30 ditetapkan sebagai sampel dalam penelitian ini. Sampel yang diambil yaitu siswa kelas X SMA Negeri 7 Manado dengan jumlah siswa 30 orang.

Rancangan Penelitian

Variabel adalah objek penelitian yang bervariasi (Mustafa dkk, 2022). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (independent variable) artinya variabel yang mempengaruhi variabel terikat dalam penelitian ini ada dua variabel bebas yaitu:
 - a. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (X1) siswa Kelas X SMA Negeri 7 Manado.
 - b. Berpikir Kritis (X2) siswa Kelas X SMA Negeri 7 Manado.
2. Variabel terikat (Y) artinya variabel yang dipengaruhi variabel bebas dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa Kelas X SMA Negeri 7 Manado pada mata pelajaran TIK.

Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian regresional dan ex post facto dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian regresional bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Disebut ex post facto karena dalam penelitian ini tidak diberikan perlakuan khusus terhadap objek, melainkan hanya menggali fakta yang sudah ada pada responden. Pendekatan kuantitatif dipilih karena seluruh data dan informasi yang dikumpulkan dinyatakan dalam bentuk angka, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik, dan hasilnya disajikan secara deskriptif.

Definisi Oprasional Variable Penelitian

Media Pembelajaran Interaktif (Variabel X1) adalah variabel dalam penelitian ini yang menunjukkan tanggapan/tingkah laku siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif yang terjadi selama penelitian dilaksanakan.

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Berkaitan

dengan pengujian validitas instrumen menurut Riduwan menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahian suatu alat ukur.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden terkait dirinya. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai kondisi mereka.

2. Alternatif jawaban

Alternatif jawaban dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, yaitu skala yang dipakai untuk mengukur variabel media pembelajaran interaktif, kemampuan berpikir kritis, serta prestasi belajar.

Tabel 1. Skala likert

No	Jawaban	Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Teknik Analisis Data

Apabila eksperimen telah selesai dilakukan maka diakhiri dengan test, yang kemudian dilanjutkan dengan tabulasi data untuk menghitung statistik diskriptifnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Prestasi Belajar Penelitian

Dari penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 7 Manado dengan mengedarkan angket kepada 30 responden yang menjadi sampel penelitian diperoleh data Penggunaa Media Pembelajaran Interaktif (Variabel X1) pada lampiran 2 dan data Berpikir kritis (Variabel X2) pada lampiran 3 serta data Prestasi Belajar (Variabel Y).

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (X1)

Data variabel X1 tentang Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif siswa dari item pertanyaan yang dinyatakan valid menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 86 dan skor terendah adalah 61. Berdasarkan data tersebut diperoleh data- data statistik sebagai berikut: Jumlah = 2.257; Mean = 75,23; terletak pada kelas interval 3 dengan Frekuensi 9. Median = 74,50; Mode = 69; Simpangan baku 6,140; Variance = 37,702; Range = 25.

Banyaknya Kelas (BK) = $1+3,3 \text{ Log } n$ (Rumus Sturges) $BK = 1+3,3 \cdot \text{Log}(30)$
 $BK = 1+3,3(1,47) = 1 + 4,851$
 $BK = 5,851$ diambil 6
 Panjang kelas interval (i) = $i = R$
 $BK = 28 = 4,67 \approx 5$

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

No.	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
1.	61 – 65	2	6,67 %	6,67 %
2.	66 – 70	5	16,67 %	23,34 %
3.	71 – 75	9	30,00 %	53,33 %
4.	76 – 80	8	26,67 %	80,00 %
5.	81 – 88	6	20,00 %	100,00 %
Jumlah		30	100 %	100 %

Berpikir Kritis (X2)

Data variabel X2 tentang Berpikir Kritis siswa dari item pertanyaan yang dinyatakan valid menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 86 dan skor terendah adalah 62. Berdasarkan data tersebut diperoleh data-data statistik sebagai berikut: Jumlah = 2.270; Mean = 75,65; terletak pada kelas interval 3 dengan Frekuensi 8. Median = 75,50; Mode = 75; Simpangan baku 6,391; Variance = 40,851; Range = 27.

Banyaknya Kelas (BK) = $1+3,3 \text{ Log } n$ (Rumus Sturges) $BK = 1+3,3 \cdot \text{Log}(30)$
 $BK = 1+3,3(1,47) = 1 + 4,851$
 $BK = 5,851$ diambil 6
 Panjang kelas interval (i) = $i = R$
 $BK = 27 = 4,6 \approx 5$

Tabel 3. Tabel Distribusi Frekuensi Berpikir Kritis

No.	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
1.	62 – 66	3	10,00 %	10,00 %
2.	67 – 71	6	20,00 %	30,00 %
3.	72 – 76	8	26,67 %	56,67 %
4.	77 – 81	8	26,67 %	83,34 %
5.	82 – 87	5	16,67 %	100,00 %
Jumlah		30	100 %	100 %

KESIMPULAN

Hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 530 responden di SMA Negeri 7 Manado yaitu penggunaan Media Pembelajaran Interaktif siswa sangat

berhubungan besar terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa dengan indeks korelasi 0,825. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya setiap siswa memiliki Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif belajar dalam kegiatan belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 7 Manado. Kemampuan Berpikir Kritis siswa memiliki hubungan yang sangat positif dalam kegiatan belajar mengajar yang akan berdampak pada hasil belajar yang tinggi pada saat evaluasi di SMA Negeri 7 Manado khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi karena pada penelitian ini indeks korelasi dari Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif belajar adalah 0,561. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis belajar sangat berhubungan demi peningkatan hasil belajar Teknologi Informasi siswa di SMA Negeri 7 Manado. Hal ini dapat dibuktikan bahwa melalui pengujian hipotesis dapat diterima. Melalui analisis dan pengujian secara keseluruhan maka diperoleh $r^2 \times 100\% = 0,8252 \times 100\% = 68,1\%$ yang berarti ada hubungan yang signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis belajar terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 7 Manado. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis belajar bersama-sama berpengaruh sangat positif menurut hasil penelitian maka pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Capaian Pembelajaran Dampak Sosial Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis belajar sangat penting agar dapat berhasil dengan baik saat siswa belajar mata pelajaran Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di SMA Negeri 7 Manado.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, N. G. M. L. (2013). Pengaruh pelaksanaan pembelajaran dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar ekonomi kelas x sma lab singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 3(1).
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis terpadu al-azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan media canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1172-1180.

- Puling, H., Manilang, E., & Lawalata, M. (2024). Logika dan Berpikir Kritis: Hubungan dan Dampak Dalam Pengambilan Keputusan. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 2(2), 164-173.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12-24.
- Raihan, M. D. MENANAMKAN BERPIKIR KRITIS UNTUK KEHIDUPAN BERBANGSA MELALUI STORY TELLING DENGAN ALAT BERPIKIR DALAM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR. *Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*, 100. Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi berpikir kritis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120-132.
- SAIN, M. (2020). *PENGARUH PERSEPSI SISWA MENGENAI KOMPETENSI GURU, MOTIVASI BELAJAR, DAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH KABUPATEN INDRAGIRI HILIR* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Tangkilisan, H. R., Djamen, A. C., & Komansilan, T. (2023). Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Prakarya TIK Berbasis Mobile untuk Siswa Kelas VI di SD Katolik St. Theresia Malalayang. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(6), 886-899.
- Wibowo, A. (2024). Kemampuan berpikir kritis. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-473.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Yulianah, S. E. (2022). *Metodelogi Penelitian Sosial*. CV Rey Media Grafika.