

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERACTY UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMK MODEL PATRIOT IV CIAWIGEBANG

Wili Mar'ah¹, Ahmad Fajri Lutfi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: 221223023@mhs.upmk.ac.id

Article History

Received: 13-07-2026

Revision: 28-07-2026

Accepted: 01-08-2026

Published: 04-08-2026

Abstract. The low level of students' memory of History material is one of the obstacles in the learning process at SMK Model Patriot IV Ciawigebang. One effort that can be done to overcome this problem is to utilize Interacty-based learning media that presents material interactively so as to increase student involvement in learning. This study aims to analyze the effect of implementing Interacty-based learning media on improving students' memory in History subjects. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of students of class XI TJKT 1 as the experimental class and XI TJKT 2 as the control class. Data were collected through pretest and posttest tests, then analyzed using prerequisite tests and independent samples t-test. The results showed that there was a significant difference between students' memory in the experimental class and the control class, as indicated by the t value = -7.260 with df = 60 and Sig. (2-tailed) = 0.000 (<0.05). These results indicate that the use of Interacty-based learning media has a positive effect on improving students' memory in History subjects. The implications of this research show that interactive-based learning media can be used as an effective alternative digital learning media to improve students' memory and involvement in learning history.

Keywords: Interacty-Based Learning Media, Student Memory, History Subjects.

Abstrak. Rendahnya daya ingat siswa terhadap materi Sejarah menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran di SMK Model Patriot IV Ciawigebang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Interacty* yang menyajikan materi secara interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *Interacty* terhadap peningkatan daya ingat siswa pada mata pelajaran Sejarah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas XI TJKT 1 sebagai kelas eksperimen dan XI TJKT 2 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat dan *independent samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara daya ingat siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang ditunjukkan oleh nilai $t = -7,260$ dengan $df = 60$ dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$ ($< 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Interacty* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan daya ingat siswa pada mata pelajaran Sejarah. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Interacty* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan daya ingat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis *Interacty*, Daya Ingat Siswa, Mata Pelajaran Sejarah

How to Cite: Mar'ah, W & Lutfi, A. F. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Interacty* untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK Model Patriot Iv Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (4), 5015-5022. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i4.7116>

PENDAHULUAN

Kemampuan mengingat merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Sejarah karena peserta didik dituntut memahami serta mengingat fakta, konsep, tokoh, kronologi, dan hubungan antarkejadian sejarah. Rendahnya daya ingat menyebabkan siswa kesulitan menghubungkan peristiwa sejarah secara runtut, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi dan hasil belajar. Menurut teori pemrosesan informasi Atkinson dan Shiffrin (1968), informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang apabila memperoleh perhatian, diproses secara bermakna, dan diperkuat melalui pengulangan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga proses penyimpanan informasi menjadi lebih optimal. Sejalan dengan itu, Arsyad (dalam Yunarta & Muchoiri, 2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan efektivitas pembelajaran sehingga membantu siswa memahami sekaligus mengingat materi lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah di SMK Model Patriot IV Ciawigebang, diketahui bahwa pembelajaran telah memanfaatkan media seperti PowerPoint, teka-teki silang, dan *word search*. Namun, guru menyampaikan bahwa daya ingat siswa masih beragam dan keterlibatan siswa selama pembelajaran belum optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari, terutama ketika pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah atau presentasi dalam waktu yang cukup lama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk mengolah informasi secara aktif, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa. Wiyanda et al. (2023) melaporkan bahwa *memory games* dapat melatih konsentrasi sekaligus memperkuat daya ingat melalui aktivitas mencocokkan dan mengulang informasi. Saputri (2023) membuktikan bahwa teknik *memorization* efektif meningkatkan kemampuan mengingat kosakata, sedangkan Aisyah (2025) menunjukkan bahwa media kartu kuartet membantu siswa mengingat materi melalui aktivitas permainan yang melibatkan partisipasi aktif. Penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media atau metode pembelajaran yang berbeda dan belum mengkaji pemanfaatan platform *Interacty* dalam pembelajaran Sejarah. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar secara umum, bukan secara spesifik pada aspek daya ingat sebagai kemampuan kognitif yang menjadi dasar dalam memahami materi sejarah.

Interacty merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti *memory game*, *matching game*, kuis, dan latihan berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar melalui pengulangan, umpan balik langsung, dan keterlibatan aktif. Karakteristik tersebut diperkirakan mampu memperkuat proses penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang sehingga berpotensi meningkatkan daya ingat siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media pembelajaran berbasis *Interacty*, khususnya fitur *memory game*, untuk meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran Sejarah melalui desain *quasi experiment*. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan daya ingat setelah penggunaan media *Interacty*, tetapi juga membandingkan hasilnya dengan pembelajaran konvensional sehingga memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan daya ingat siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Interacty* serta membandingkan daya ingat siswa antara kelas yang menggunakan media *Interacty* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Sejarah di SMK Model Patriot IV Ciawigebang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian tersebut melibatkan dua kelompok atau dua kelas yang tidak dipilih secara acak, biasanya digunakan dalam kelas atau grup yang sudah ada, sehingga tidak memungkinkan pembagian siswa secara acak atau random sampling Saputri & Mardiaty (2025). Penelitian dilaksanakan di SMK Model Patriot IV Ciawigebang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 62 siswa. Dengan sample yang terdiri atas dua kelas, yaitu XI TJKT 1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Interacty* dan XI TJKT 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Jumlah Sampel

Kelas	L	P	Jumlah
XI TJKT 1	19	12	31
XI TJKT	17	14	31
Jumlah			62

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda yang mengukur daya ingat siswa. Sebelum digunakan, instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap awal dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, *Paired Sample t-Test* digunakan untuk menganalisis peningkatan daya ingat siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada masing-masing kelas. Adapun *Independent Sample t-Test* digunakan untuk menganalisis perbedaan daya ingat antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Interacty* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan daya ingat siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Interacty*.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest Kontrol	31	2	7	3,97
Posttest Kontrol	31	2	8	4,94
Pretest Eksperimen	31	2	7	4,45
Posttest Eksperimen	31	5	10	7.68

Tabel 2 menyajikan statistik deskriptif dari *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing terdiri dari 31 siswa. Berdasarkan data tersebut, *pretest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 3,97 dengan nilai minimum 2 dan maksimum 7. Sementara itu, nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol meningkat menjadi 4,94 dengan minimum 2 dan maksimum 8. Pada kelas Eksperimen *pretest*, nilai rata-rata menunjukkan 4,45 dengan minimum 2 dan maksimum 7. Sedangkan nilai *posttest* di kelas eksperimen meningkat menjadi 7,68 dengan nilai minimum 5 dan maksimum 10. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Interacty* lebih baik dibandingkan dengan kelas konvensional.

Uji Normalitas

Kemudian untuk hasil uji normalitas yang menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukan nilai signifikansi pada kedua kelas lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk	Sig.
<i>Pretest</i> -Kontrol	0,055	0,05
<i>Posttest</i> -kontrol	0,060	0,05
<i>Pretest</i> -Eksperimen	0,099	0,05
<i>Posttest</i> - Eksperimen	0,100	0,05

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*, menunjukkan bahwa nilai *pretest* dikelas kontrol sebesar 0,055 dan *posttest* di kelas kontrol sebesar 0,060. Selanjutnya hasil *pretest* dikelas eksperimen sebesar 0.099 dan *posttest* di kelas eksperimen sebesar 0,100. Ke empat kelompok tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan antar varians dari *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *Levene Test Of for Equality of Variances* berbantuan SPSS 26. Data tersebut dapat dikatakan homogen apabila nilai Sig. > 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Dasar Perhitungan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berdasarkan Mean	1,779	1	60	0,187
Berdasarkan Median	1,748	1	60	0,191
Berdasarkan Trimmed Mean	1,803	1	60	0,184

Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai signifikansi (Sig.) menunjukkan bahwa Mean sebesar 0,187. Median sebesar 0,191 serta Trimmed Mean sebesar 0,184. Seluruh nilai memiliki signifikansi > 0,05, maka data antar kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Uji Paired Sample T-Test

Hasil Uji *Paired Sample T-Test* yang menyatakan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebagai kelas yang di beri perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Interacty* terdapat perbedaan yang sangat signifikan. Dapat dilihat dari Sig.(2tailed) $0,000 < 0,05$, kemudian nilai t-hitung (-13,460) > t-tabel (2,042) pada taraf signifikansi 5% dan (*Degree of Freedom*) derajat kebebasan 30.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sampe T-Test

Tes	T-hitung	df	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen	-13,460	30	0,000

Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Interacty* dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Uji Independent Sample t-test

Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui signifikansi antara kedua kelas. Dengan melihat nilai *posttest* pada kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Tes	T-hitung	df	Sig.(2-tailed)
Meningkatkan daya ingat siswa	-7.260	60	0,000

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai t-hitung sebesar -7.260, dengan $df = 60$ serta nilai signifikansi Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Jika dibandingkan dengan nilai t-tabel sebesar 2,000, maka nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($7.260 > 2,000$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan terdapat signifikansi antara nilai rata-rata tingkat daya ingat pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Interacty* dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam mata pelajaran Sejarah.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Interacty* berkontribusi terhadap peningkatan daya ingat siswa pada mata pelajaran Sejarah. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi juga mengindikasikan bahwa penyajian materi secara interaktif mampu mendukung proses pengolahan informasi dalam memori. Pada pembelajaran Sejarah, siswa dituntut mengingat fakta, tokoh, waktu, dan hubungan antarkejadian. Melalui aktivitas interaktif seperti *memory game*, kuis, dan latihan yang disertai umpan balik langsung, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga melakukan proses mengingat kembali (*retrieval practice*) dan pengulangan (*rehearsal*) yang berperan dalam memperkuat penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang. Kondisi ini sejalan dengan teori pemrosesan informasi Atkinson dan Shiffrin (1968) yang menjelaskan bahwa perhatian, pengulangan, dan pengolahan informasi secara aktif merupakan faktor penting dalam pembentukan memori jangka panjang.

Peningkatan daya ingat juga dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Interacty* yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan memperoleh umpan balik secara langsung. Aktivitas tersebut mendorong keterlibatan kognitif yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang didominasi ceramah atau presentasi. Ketika siswa harus menjawab pertanyaan, mencocokkan informasi, atau menyelesaikan permainan edukatif, mereka terdorong untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Proses ini membantu memperkuat jejak memori sehingga informasi lebih mudah dipanggil kembali ketika diperlukan. Dengan demikian, efektivitas *Interacty* tidak hanya berasal dari unsur teknologi, tetapi juga dari kemampuannya memfasilitasi pembelajaran aktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang terbiasa berinteraksi dengan media digital.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Afiat et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Interacty* mampu meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian Afandi et al. (2025) juga melaporkan bahwa penggunaan *Interacty* meningkatkan keaktifan dan kemampuan komunikasi siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan bukti yang lebih spesifik karena tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil belajar secara umum, tetapi juga mengonfirmasi bahwa media *Interacty* berpengaruh terhadap daya ingat, yang merupakan salah satu aspek kognitif penting dalam pembelajaran Sejarah. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemanfaatan *Interacty* sebagai media yang efektif untuk mendukung proses penyimpanan dan pengambilan kembali informasi, bukan sekadar meningkatkan keterlibatan belajar.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa guru Sejarah dapat mengintegrasikan *Interacty* sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk memperkuat daya ingat siswa, terutama pada materi yang memuat banyak fakta, konsep, tokoh, dan kronologi peristiwa. Pemanfaatan fitur-fitur interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, dan latihan berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Temuan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif perlu dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran sehingga tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung pencapaian kemampuan kognitif yang menjadi sasaran utama pembelajaran Sejarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Interacty* pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI TJKT 1 memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan daya ingat siswa. Siswa yang memperoleh

pembelajaran menggunakan media *Interacty* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Interacty* mampu mendukung proses pembelajaran Sejarah yang lebih interaktif dan membantu siswa dalam memahami serta mengingat materi pembelajaran. Dengan demikian, *Interacty* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Interacty* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Sejarah agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mampu membantu meningkatkan daya ingat siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk terus mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Interacty* pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian dapat mengkaji pengaruh *Interacty* terhadap aspek pembelajaran lainnya agar diperoleh hasil yang lebih beragam dan komprehensif.

REFERENSI

- Afandi, M. L., Machsunah, Y. C., & Sutarum. (2025). *Pengaruh Penerapan Media Interacty.Me Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah 1 Babat*. 11, 254–264.
- Afiat, N., Hamzah, R., Panai, A. H., & Arif, R. M. (2025). *Penerapan Pbl Berbantuan Interacty Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 5(2), 207–215.
- Aisyah, A. (2025). *Efektivitas Media Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Madrasah Ibtidaiyah*. 3(2), 219–227.
- Saputri, H. D. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Memorization Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Prestasi Belajar Siswa*. 13(2), 482–493.
- Saputri, L., & Mardiaty. (2025). *Desain Penelitian Quasi Eksperimen Dalam Penelitian Pendidikan : Kajian Pustaka*. 17(2), 78–87.
- Wiyanda, R., Indonesia, U. K., Gathan, A. F., Indonesia, U. K., Sihombing, R., Indonesia, U. K., Aldiansyah, R., & Indonesia, U. K. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Memory Games Untuk Melatih Kemampuan Daya Ingat Dan Konsentrasi Anak Usia Dini Berbasis Website*. February. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.30968.93440>
- Yunarta, A., & Muchoiri, A. (2021). *Survei Minat Belajar Peserta Didik Dalam Mengikuti Pembelajaran Online*.