



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENTIMETER TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Moh. Alfian Fanani^{*1}, Mukhamad Janji Haryono², Miftakhul Fitriyah³,
Naili Zakiah Erdiyavita⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Adibuana Surabaya

^{*}fanfian20@gmail.com, ²mjharyono@gmail.com, ³mifta.fitriyah@gmail.com, ⁴ezhajust4u@gmail.com

Abstrak: *Mentimeter* adalah suatu aplikasi berbasis *website* yang dapat dipergunakan sebagai media presentasi *online*, bermain games cerdas cermat serta dapat disajikan dalam bentuk quiz untuk menilai seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan *background* serta latar yang menarik, media ini telah banyak menarik minat peserta didik di hampir semua tingkatan Pendidikan sehingga antusiasme peserta didik terhadap proses pembelajaran pun semakin meningkat. Media pembelajaran interaktif *mentimeter* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini terbukti dari pengamatan sebagian besar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *mentimeter* dan menginginkan untuk dilakukan kembali. Penggunaan media pembelajaran interaktif *mentimeter* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengolahan Data kelas 5C. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 25 siswa atau 83% siswa mendapatkan nilai di atas KKM yang sudah ditentukan yaitu 75 dan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 82,76%.

Kata kunci: *Mentimeter, Motivasi, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu perubahan yang cukup signifikan adalah pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik.

SDN Kepanjen 2 merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang. Berdasarkan pengamatan di kelas 5C SDN Kepanjen 2 Jombang, kegiatan pembelajaran Matematika materi Pengolahan Data teramat

bahwa suasana belajar yang berpusat pada siswa belum tampak. Dilihat dari aktivitas siswa di dalam kelas yang cenderung pasif. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran hanya terpusat pada guru, siswa hanya menjadi pendengar di dalam kelas.

Salah satu solusi yang digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif "Mentimeter". Mentimeter adalah suatu aplikasi berbasis *website* yang dapat dipergunakan sebagai media presentasi *online*, bermain games cerdas cermat serta dapat disajikan dalam bentuk quiz untuk menilai seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.



Dengan backsound serta latar yang menarik, media ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Rumusan dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimanakah penerapan media pembelajaran interaktif Mentimeter pada pembelajaran Matematika materi Pengolahan Data Kelas 5C SDN Kepanjen 2?; (2) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif mentimeter dilihat dari segi motivasi dan hasil belajar siswa?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian deskriptif kuantitatif. Prosedur yang digunakan adalah mengumpulkan data numerik, menganalisis menggunakan statistik, dan menarik kesimpulan berdasarkan data. Subjek penelitian adalah kelas 5C SDN Kepanjen 2 Jombang yang berjumlah 30 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada Hari Rabu, 29 Mei 2024 bertempat di Kelas 5C SD Kepanjen 2 Jombang. Data yang digunakan merupakan data primer yang berasal dari hasil belajar siswa dan *polling* tentang motivasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes dan *polling*. Teknis pengumpulan datanya menggunakan menyebarkan kuis atau pertanyaan. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berupa prosentase.

A. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter

Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran interaktif Mentimeter adalah:

1. Membuka aplikasi Mentimeter melalui Google Chrome.
2. Mendaftar/masuk aplikasi Mentimeter dengan Gmail atau Facebook.
3. Membuat presentasi baru di aplikasi Mentimeter.
4. Menuliskan judul dan membuat presentasi.
5. Memilih tipe konten (Question, Quiz, atau Slide).
6. Menyiapkan materi pembelajaran interaktif Mentimeter.
7. Mempresentasikan materi menggunakan Mentimeter.

Penerapan media pembelajaran interaktif Mentimeter dalam pembelajaran kelas 5C SDN Kepanjen 2 adalah sebagai berikut:

1. Guru membagikan kode presentasi Mentimeter kepada siswa.
2. Siswa membuka aplikasi Mentimeter di smartphone masing-masing.
3. Guru mempresentasikan materi menggunakan Mentimeter.
4. Siswa berpartisipasi aktif menjawab pertanyaan dan kuis di Mentimeter.
5. Guru memantau aktivitas dan motivasi siswa selama pembelajaran.

B. Hasil yang Diperoleh melalui Penerapan Media Interaktif Mentimeter

Penerapan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dalam pembelajaran Matematika materi Pengolahan Data kelas 5C SDN Kepanjen 2 memberikan hasil sebagai berikut:

Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan, sebagian besar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dan menginginkan untuk dilakukan kembali.



Gambar 1. Tampilan Motivasi Siswa
Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media pembelajaran interaktif Mentimeter efektif meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi Pengolahan Data kelas 5C. Sebanyak 25 siswa atau 83% siswa mendapatkan nilai di atas KKM yang sudah ditentukan yaitu 75 dan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 82,76%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram ketuntasan hasil belajar siswa di bawah ini.

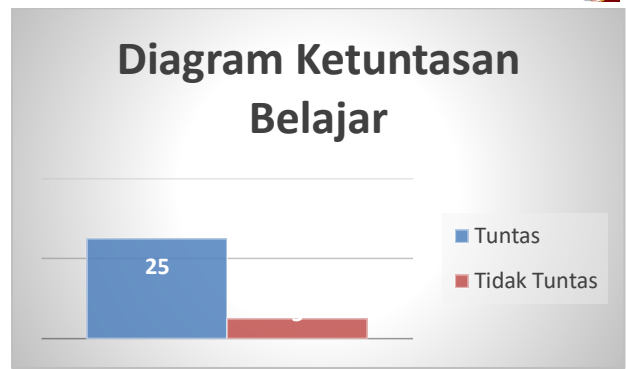


Diagram 1. Ketuntasan Belajar

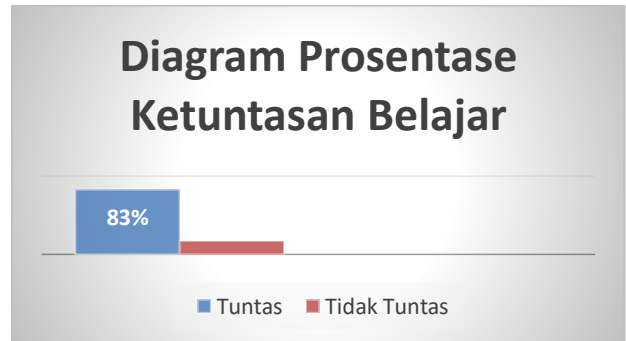


Diagram 2. Prosentase Ketuntasan Belajar

PENUTUP

Simpulan

Penerapan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* pada pembelajaran Matematika materi Pengolahan Data Kelas 5C SDN Kepanjen 2 berjalan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah penggunaannya.

Media pembelajaran interaktif Mentimeter efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5C SDN Kepanjen 2 dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Mentimeter* dan hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai di atas KKM.



Saran

Media pembelajaran interkatif mentimeter ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika materi Pengolahan Data karena terbukti dapat meningkatkan kompetensi siswa, selain itu dapat menambah motivasi dan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. E. (2019, Juni). Strategi Pembelajaran dengan Metode Pendekatan pada Peserta Didik Agar Tercapai Tujuan Pendidikan di Era Globalisasi. Volume II No 1, pp. 72-79.
- Arifin, Z. (2018). Pembelajaran dan Permasalahannya. Surakarta: Cempaka Pustaka.
- Jihad, A. &. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multipresindo.
- Muhaimin, A. (1996). Strategi Belajar Mengajar. Surabaya: Citra Media.
- Kartika, S. F. (2018). Strategi Belajar dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Ketrampilan Bahasa. Pena Literasi, 108-113.
- Razif, C., 2018. Bagaimana menggunakan aplikasi Mentimeter dalam pengajaran - Cikgu Siber [WWW Document].
- Subrata, H. (2015). Menumbuhkan Budaya Baca di Sekolah. Surabaya: Unesa Press.
- Sudira, P. (2015). Strategi Pembelajaran, Gaya belajar dan Media Pembelajaran. Bandung: Pustaka Media.
- Susilana, dan Riyana.(2014).Media pembelajaran. Bandung: CV Cwacana Prima.
- Wahidi, A. M.Pd. (2021). Pemanfaatan Mentimeter Dalam Pembelajaran. Guraru.org.
- Yamin, Martinis.(2010). Kiat membelajarkan siswa. Jakarta: Gaung Persada Press.