

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
APLIKASI MENTIMETER DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA**

(Studi Quasi Eksperimen pada siswa Kelas XI SMA Negeri 17 Garut)

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra Institut Pendidikan Indonesia Garut

Oleh,

**RIFA NURIYATI**

NIM. 21616039



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA & KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL BAHASA DAN SASTRA  
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APLIKASI  
MENTIMETER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

(Studi Quasi Eksperimen pada Kelas XI di SMA Negeri 17 Garut)

Oleh.

**RIFA NURIYATI**

**NIM. 21616039**

Skripsi ini telah di ujikan pada tanggal 10 Mei 2025

Disetujui oleh,

Ketua Penguji

Anggota Penguji

Anggota Penguji

Dr. Ade Suherman, M.Pd

NIDN. 0404068008

Dr. Hermansyah, SH., MH., ME

NIDN. 0418036701

Odang Hermanto, M.Pd

NIDN. 0412026801

Diketahui oleh,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial Bahasa dan Sastra

Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd

NIP. 196805271993032001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APLIKASI  
MENTIMETER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**  
(Studi Quasi Eksperimen pada Kelas XI di SMA Negeri 17 Garut)

Disusun Oleh,

**RIFA NURIYATI**

**NIM. 21616039**

Disetujui dan disahkan oleh,

Pembimbing Utama

Dr. H. Endang Dimiyati, M.Pd

NIDN. 0019026001

Pembimbing Pendamping

Arik Darajat, S.IP., M.Pd

NIDN. 0409117304

Diketahui oleh.

Ketua Program Studi  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dr. Ade Suherman, M.Pd

NIDN. 0404068008

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS**

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rifa Nuriyati

NIM : 21616039

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra

Tahun Akademik : 2024-2025

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

*(Studi Quasi Eksperimen pada Kelas XI di SMA Negeri 17 Garut)*

Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiarisme atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dan yang berlaku dalam tradisi keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima Tindakan/sanksi yang diajukan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika akademik dalam karya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Yang membuat pernyataan,

Rifa Nuriyati

21616039

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT dengan kemurahan dan ridho-Nya, skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Dengan ini akan kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua ku. Ibu Siti Nurhasanah dan Ayah Yamin yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan nasehatnya serta kesabarannya dalam membantu dan menyertai setiap langkah hidup yang penulis jalani. Segala kemudahan dan kelancaran yang penulis alami selama penyusunan skripsi ini adalah bukti nyata kekuatan doa yang tidak pernah putus dari kalian beruda. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan dan keberkahan kepada Ibu dan Ayah agar saya dapat terus merasakan kehangatan kehadiran kalian dalam setiap langkah hidup ini.
2. Kepada Wali Dosen, Ibu Prima Melati, S.Pd., M.H yang selalu memotivasi penulis agar tetap semangat selama menjalani proses perkuliahan.
3. Kepada Adik saya Akbar Bambang Nugraha yang memberikan doa dan membantu meringankan pekerjaan rumah saat saya sedang mengerjakan skripsi saya.
4. Kepada keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materil. Sumber kekuatan dan kebahagiaan serta inspirasi bagi penulis.
5. Kepada Retna, Syofi, Fadilah, Imas, Isti, The Nurya, Bayu, Kadika, Kevin, Sidik dan Anggara terimakasih sudah menghibur dan menjadi teman yang sama-sama berjuang selama proses pengerjaan skripsi.
6. Kepada Shifa Nisrina terimakasih karena selalu ada menjadi teman bercerita, selalu mendengarkan segala keluh kesah penulis, selalu bersedia meluangkan waktunya untuk bisa diajak keluar untuk *hang out* Walaupun sering beda pemahaman terimakasih selalu ada untuk penulis.

7. Kepada Triani Agustin teman masa kecil hingga saat ini, Terimakasih sudah mau menjadi sosok kakak bagi penulis sebagai anak pertama. Terimakasih selalu membantu memotivasi dan memberikan saran yang sangat membangun.
8. Kepada teman Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Angkatan 2021 terimakasih karena berperan dalam memberikan pengalaman dan pembelajaran selama masa perkuliahan.

Terakhir penulis persembahkan skripsi ini untuk diri sendiri, Rifa Nuriyati. Semoga pencapaian ini menjadi pijakan yang kokoh untuk terus melangkah maju, untuk tidak pernah berhenti belajar dan berkembang, serta untuk selalu berani mengejar mimpi-mimpi yang lebih tinggi. Kupersembahkan karya ini untuk perjalanan panjang yang telah kulalui. Bukan hanya tentang hasil akhir, tetapi juga tentang setiap momen pertumbuhan, setiap kesalahan yang menjadi pelajaran, dan setiap keberhasilan kecil yang membangun. Karya ini adalah representasi dari proses personal yang unik dan berharga.

## ABSTRAK

Nuriyati, Rifa (2025): **Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila** (Quasi Eksperimen pada Kelas XI di SMA Negeri 17 Garut).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Garut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan Quasi Eksperimen Non-Equivalent Pre-test Post-test Control Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan tes hasil belajar. Analisis data dengan menggunakan uji t Independent Sample T-Test dan uji N-Gain Score. Berdasarkan hasil pengumpulan data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sesudah perlakuan, hal ini dilihat dari rata rata nilai yang rendah pada hasil *Pre-test* mengalami peningkatan pada hasil *post-test*. Hasil pengujian hipotesis yang diperoleh nilai uji t Sig. (2-tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$ . Sedangkan pengolahan data melalui uji NGain diperoleh hasil sebesar 0.542381, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter di kelas eksperimen memiliki efektivitas sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan aplikasi Mentimeter. Sehingga penggunaan media pembelajaran interkatif Aplikasi Mentimeter efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

**Kata Kunci:** Aplikasi Mentimeter, Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar Siswa.

## ABSTRACT

*Nuriyati, Rifa (2025): **The Effectiveness of Interactive Learning Media for Mentimeter Applications in Improving Student Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects** (Quasi Experiment in Class XI at SMA Negeri 17 Garut).*

*This study aims to measure the effectiveness of the interactive learning media of the Mentimeter Application in improving student learning outcomes in the subject of Pancasila Education at SMA Negeri 17 Garut. This study uses a quantitative research method with a research design using Quasi Experiment Non-Equivalent Pre-test Post-test Control Design. The data collection techniques used were in the form of observation and learning outcome tests. Data analysis using the Independent Sample T-Test and the N-Gain Score test. Based on the results of data collection, it shows that there is an increase in the average learning outcomes of students after treatment, this is seen from the low average score in the Pre-test results has increased in the post-test results. The results of the hypothesis test obtained were obtained by the Sig. (2-tailed) t-test value of  $0.01 < 0.05$ . While data processing through the N-Gain test obtained a result of 0.542381, it can be concluded that the use of the interactive learning media of the Mentimeter Application in the experimental class has moderate effectiveness. Thus, it can be concluded that there is a significant increase in student learning outcomes after using the Mentimeter application. So that the use of interactive learning media Mentimeter Application is effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education subjects*

**Keywords:** *Mentimeter Application, Pancasila Education Learning, Student Learning Outcomes.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Studi Eksperimen pada siswa kelas XI di SMA Negeri 17 Garut)”. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra Institut Pendidikan Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena didalamnya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan karena keterbatasan yang dimiliki oleh penulis baik dari segi kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dalam penyusunan karya selanjutnya menjadi lebih baik.

Proses penyusunan skripsi ini dilakukan dengan maksimal dan dibantu oleh berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud dan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, ucapan terimakasih ini akan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Nizar Alam Hamdani, M.M, M.T, M.Si selaku Rektor Institut Pendidikan Indonesia Garut;
2. Ibu Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra;
3. Bapak Dr. Ade Suherman, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan;

4. Bapak Dr. H. Endang Dimiyati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dan teimakasih atas segala waktu dan masukan yang sangat bermanfaat;
5. Bapak Arik Darajat, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis, terimakasih atas segala waktu dan masukan yang sangat bermanfaat;
6. Seluruh staff dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
7. Staff Administrasi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Ibu Linda yang selalu membantu dalam hal administratif dan prosedural selama perkuliahan;
8. Seluruh siswa kelas XI.8 dan XI.12 di SMA Negeri 17 Garut yang telah bersedia untuk berpartisipasi sebagai sampel dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dan senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita semua Aamiin.

Garut, 15 Mei 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	7
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	7
1.2.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS .....</b>	<b>11</b>
2.1 Konsep Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	13
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.2 Aplikasi Mentimeter.....	19
2.2.1 Definisi Aplikasi Mentimeter .....	19
2.2.2 Manfaat Aplikasi Mentimeter dalam Pembelajaran .....	20
2.2.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Mentimeter.....	21
2.2.4 Kelebihan Aplikasi Mentimeter.....	24
<b>2.2.5 Kekurangan Aplikasi Mentimeter .....</b>	<b>26</b>
2.3 Hasil Belajar .....	27

2.3.1	Definisi Hasil Belajar.....	27
2.3.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa .....	29
2.4	Pendidikan Pancasila.....	30
2.4.1	Definisi Pendidikan Pancasila .....	30
2.4.2	Tujuan Pendidikan Pancasila.....	33
2.5	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	33
2.6	Kerangka Pemikiran.....	36
2.7	Hipotesis Penelitian.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>39</b>
3.1	Metode Penelitian yang Digunakan .....	39
3.2	Definisi dan Operasionalisasi Variabel.....	40
3.2.1	Definisi Variabel.....	40
3.2.2	Operasionalisasi Variabel.....	41
3.3	Populasi dan Sampel .....	42
3.3.1	Populasi .....	42
3.3.2	Sampel.....	42
3.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan .....	43
3.4.1	Sumber Data.....	43
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.5	Teknik Analisis Data.....	44
3.6	Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
3.6.1	Tempat Penelitian.....	45
3.6.2	Waktu Penelitian .....	45
3.7	Instrumen dan Uji Instrumen.....	45
3.7.1	Instrumen.....	45
3.7.2	Uji Instrumen.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>54</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	54
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	54
4.1.2	Karakteristik Responden .....	56
4.1.3	Deskripsi Variabel yang Diteliti .....	57
4.1.4	Hasil Uji Hipotesis.....	62

4.2 Pembahasan.....	66
4.2.1 Kemampuan Awal Siswa Sebelum Diterapkannya Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter.....	66
4.2.2 Hasil Belajar Siswa Sesudah menggunakan Aplikasi Mentimeter.....	69
4.2.3 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....	72
4.3 Temuan-temuan.....	75
4.3.1 Temuan Utama.....	75
4.3.2 Keterbatasan Penelitian.....	76
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
5.1 Simpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design .....	40
Tabel 3. 2 Operasionalisasi Variabel .....	41
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian .....	46
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas.....	47
Tabel 3. 5 Interpretasi Reliabilitas Instrumen .....	49
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas .....	49
Tabel 3. 7 Hasil Uji Daya Pembeda .....	51
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran .....	52
Tabel 3. 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 4. 1 Jumlah Keseluruhan Siswa SMA Negeri 17 Garut.....	56
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden.....	56
Tabel 4. 3 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4. 4 Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	60
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	62
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas.....	63
Tabel 4. 7 Hasil Uji T Independent Sample T Test.....	64
Tabel 4. 8 Interpretasi Hasil NGain Score .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Sign Up Mentimeter.....	22
Gambar 2. 2 Pemilihan Pengguna Mentimeter .....	22
Gambar 2. 3 Tampilan pemilihan fitur Presentasi .....	23
Gambar 2. 4 Tampilan Halaman Presentasi .....	23
Gambar 2. 5 Tampilan Penggunaan Fitur Multiplechoice .....	23
Gambar 2. 6 Membagikan Presentasi kepada Siswa.....	24
Gambar 2. 7 Kode akses presentasi bagi siswa.....	24
Gambar 2. 8 Kerangka Pemikiran .....	37

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian.....	84.
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	85
Lampiran 3	Surat Keterangan Hasil Ujian Komprehensif.....	86
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen.....	87
Lampiran 5	Modul Ajar Pendidikan Pancasila.....	88
Lampiran 6	Matriks Penelitian.....	92
Lampiran 7	Lembar observasi.....	95
Lampiran 8	Lembar Soal Pre-test dan Post-test.....	97
Lampiran 9	Uji Validitas.....	101
Lampiran 10	Uji Reliabilitas.....	102
Lampiran 11	Uji Daya Pembeda.....	103
Lampiran 12	Uji Tingkat Kesukaran.....	104
Lampiran 13	Uji Normalitas.....	105
Lampiran 14	Uji Homogenitas.....	106
Lampiran 15	Uji Independent Sample T Test.....	107
Lampiran 16	Uji N-Gain Score.....	108
Lampiran 17	Dokumentasi kegiatan Penelitian.....	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan memiliki peran yang begitu penting dalam kehidupan manusia. Secara umum pendidikan merupakan suatu proses perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan dalam hal ini yaitu dengan meningkatnya ilmu pengetahuan, keterampilan, moral dan karakter siswa sehingga dapat menjadikannya sumber daya manusia yang berkualitas unggul. Hal ini sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara yang berbunyi “Pendidikan merupakan proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada siswa, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang berkualitas”. Hal ini diperkuat dengan definisi pendidikan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut, dapat diambil garis besar bahwa pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sengaja dan dipikirkan secara matang. Sehingga dalam pelaksanaannya proses pembelajaran dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini Adirasa Hadi Prastyo (2021:22) mengatakan bahwa “sampai saat ini pemerintah berusaha untuk merancang sistem pendidikan nasional agar berkembang mengikuti perkembangan zaman. Hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan”.

Di dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (3) disebutkan bahwa “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-

undang” Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut maka perlunya peningkatan kualitas dan mutu pendidikan.

Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat maju, semua sektor mengalami digitalisasi, begitupun dengan pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi informasi membawa dampak positif dalam hal aksesibilitas, kualitas pembelajaran dan keadilan sosial. Menurut Trenggono Hidayatullah (2023:70) “Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman yang memasuki era digital, pemanfaatan *e-learning* menjadi solusi agar pembelajaran bisa lebih menarik dan inovatif. *E-learning* menjadi ciri khas perkembangan teknologi pendidikan modern”.

Banyak sekali berbagai platform di internet yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini Trenggono Hidayatullah (2023:71) menyebutkan bahwa:

Dengan adanya berbagai platform dan teknologi pembelajaran, selain pengembangan media pembelajaran melalui multimedia, animasi, dan simulasi interaktif, siswa dan guru dapat mengakses materi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kebutuhannya, serta interaksi antara siswa dan materi pembelajaran.

Maka, dengan adanya perkembangan teknologi pendidikan menjadi tantangan bagi guru sebagai tenaga pendidik, guru harus mampu mengubah konsep pembelajaran lama dan mengikuti konsep perkembangan teknologi pendidikan yang lebih modern. Dengan memanfaatkan *platform* internet, semakin baik metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dengan berbantuan media pembelajaran yang menarik akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam hal ini media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Hasan,dkk (2021:10) “media pembelajaran

merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Artinya dengan menggunakan media pembelajaran pendidik diharapkan menjadi lebih kreatif dari sebelumnya”. Oleh karena itu, di zaman yang serba berbasis teknologi ini guru dituntut untuk bisa beradaptasi dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat merangsang kreatifitas siswa dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan solutif, sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik minat mereka. Media pembelajaran interaktif ini memungkinkan guru dan siswa memiliki interaksi langsung menggunakan media ajar yang digunakan sebagai medianya. Menurut Azmi & Ummah, 2017 dalam (Nuranti et al., 2023:465) “Media pembelajaran yang interaktif memberikan pendekatan yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dan dapat membantu siswa agar dapat memahami materi dengan lebih baik dan terkonsep”. Salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah Aplikasi Mentimeter.

Mentimeter merupakan suatu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena pada aplikasi ini dapat membuat media pembelajaran interaktif seperti berpendapat, berkomentar, tanya jawab maupun kuis untuk menghasilkan pembelajaran yang aktif dan inovatif dengan memanfaatkan *gadget*. Menurut Furi & Saloko (2023 hlm.8343) menyebutkan bahwa “Aplikasi Mentimeter memiliki kemampuan untuk menarik minat siswa selama pembelajaran dengan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pemikiran atau pendapat, memberikan materi dan jawaban, serta menyajikan kuis interaktif”.

Dalam hal ini Ismail, dkk (2024:368) berpendapat “...penggunaan media mentimer ini akan dapat memudahkan siswa dalam memahami

konten-konten pembelajaran Pendidikan Pancasila dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata”. Maka berdasarkan pendapat tersebut penggunaan media pembelajaran Aplikasi Mentimeter diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan variasi konten pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila juga meningkat.

Pada dasarnya Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting yang diintegrasikan dalam kurikulum Indonesia. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila diintegrasikan sebagai mata pelajaran yang mendidik warga negara tentang nilai-nilai luhur, seperti keadilan sosial, demokrasi, persatuan dan kemanusiaan. “Oleh karena itu, perlu adanya penyesuaian kontekstual dalam kurikulum untuk memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila tetap relevan dalam kehidupan nyata” (Mihit 2023:358).

Akan tetapi, apabila dilihat pada kenyataannya saat ini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sering sekali memiliki kendala. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila selain itu faktor cara mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Saat ini, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai bidang studi yang akan diajarkan, tetapi seorang guru harus mampu mengajarkan pengetahuan dan keterampilan pada siswa. Menurut Japar (2020:181) ”saat ini masih ada pendidik yang masih menggunakan metode ceramah yang sudah jelas hanya terfokus pada guru bukan pada siswa yang membuat siswa menjadi tidak tertarik dalam memahami pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat tersebut, apabila dilihat di lapangan, masih banyak guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali tidak linear dengan bidangnya, jadi bukan yang murni lulusan Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sehingga gaya dan cara mengajarnya pun kurang mendalam. Hal ini yang menyebabkan

guru kurang kreatif dan inovatif dalam melakukan perencanaan pembelajaran khususnya pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Karena pada dasarnya pembelajaran akan berjalan dengan baik ketika guru memiliki tanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shafira Yolanda Furi, dkk (2023) di salah satu SMA Plus Merdeka Soreang bahwa “mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkesan sulit karena memiliki banyak teori yang harus dipahami oleh setiap siswa yang hanya merupakan peningkatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan saja”, padahal berdasarkan *Center for Civic Education/CCE* (2021) kompetensi kewarganegaraan meliputi *Civic Knowledge* (Pengetahuan Kewarganegaraan), *Civic Skills* (keterampilan kewarganegaraan) dan *Civic Dispotions* (watak kewarganegaraan).

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi baik itu suatu penjelasan yang bersifat konkrit maupun abstrak. Maka dalam menggunakan media pembelajaran ini diperlukan suatu keterampilan dan kekreatifan yang dituntut pada seorang guru untuk menggunakan dan memanfaatkan media sebagai sarana yang disediakan oleh pihak sekolah sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah

Menurut Asrifah, dkk (2020:186) “pada saat ini, penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih terpusat pada guru saja dinilai sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman, karena hal itu membatasi siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya”. Sehingga untuk dapat mengenali dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa maka dalam proses pembelajaran perlu bersifat aktif dan terpusat pada siswa (*Student Center*). Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang luas untuk

mengembangkan kemampuannya seperti mengemukakan pendapat, berpikir kritis, menyampaikan ide dan gagasan yang dimilikinya. Untuk bisa mencapai tujuan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang relevan dan terpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 17 Garut, masih terdapat banyak kendala dari segi proses pembelajaran dan tanggung jawab dari gurunya. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran ini adalah rendahnya kemandirian siswa karena metode yang digunakan oleh guru tidak terpusat pada siswa, kurang efektifnya pembelajaran, keterbatasan materi dan kurangnya pemanfaatan perpustakaan dan fasilitas penunjang pembelajaran lainnya. Hal ini menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang tentu saja berdampak pada tidak meningkatnya hasil belajar siswa.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Faktor tersebut adalah faktor internal dan eksternal. Faktor Internal meliputi faktor psikologis dan fisiologis, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar, guru, metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya perkembangan teknologi dalam pembelajaran, menjadi suatu faktor yang penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dengan penggunaan media pembelajaran interaktif mentimeter dapat menjadi suatu tantangan serta alternatif metode dan media pembelajaran bagi guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Pada penelitian sebelumnya Andrini and Pratama (2021) menggunakan aplikasi Mentimeter sebagai media kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekitar 14,7% dari hasil pretest dan posttest yang diterapkan pada sejumlah mahasiswa. Selain itu, menurut Zulfa dan Huda (2021:8343) bahwa “penggunaan media Mentimeter dapat

membangun pemahaman materi lebih signifikan. Selain itu dari aspek waktu serta pembiayaan juga dirasa penggunaan Aplikasi Mentimeter efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini memanfaatkan gadget yang tentu saja dimiliki oleh para siswa dan guru yang tentu saja saat ini merupakan hal yang umum dimiliki”.

Dalam penelitian ini, penggunaan media interaktif Mentimeter digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Garut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengembangan media interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA, mengevaluasi kecocokan media Mentimeter dalam proses pembelajaran, dan menganalisis dampak penggunaan aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini relevan dan penting untuk dibahas agar dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model dan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul tentang “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”.

## **1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan di atas, maka Identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa.

2. Perspektif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih dianggap pelajaran yang membosankan dan monoton.
3. Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak linear dengan bidang studinya, sehingga kompetensi pedagogik pada pendidik masih belum dikembangkan.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan di atas, maka Rumusan Masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan awal sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Garut setelah menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter?
3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah diuraikan, maka Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Garut setelah menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter.
3. Untuk mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat Teoritis dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Pengembangan teori pembelajaran  
Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada teori pembelajaran interaktif dalam konteks Pendidikan Pancasila serta dapat memperkaya literatur tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Inovasi Pendidikan  
Penelitian ini dapat mengembangkan model pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat memberikan wawasan baru mengenai cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif.
3. Pengembangan Kurikulum  
Penelitian ini dapat memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan mendukung upaya modernisasi metode pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Penelitian Lanjutan  
Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang penggunaan platform interaktif dalam berbagai mata pelajaran.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Garut. Diharapkan dengan penerapan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan aplikasi Aplikasi Mentimeter dapat memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa dan dalam pengelolaan kelas, meningkatkan motivasi keterlibatan siswa dalam belajar dan membantu siswa lebih mudah memahami materi Pancasila. Selain itu manfaat bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat menjadi sarana pembelajaran dengan

mempraktikannya secara langsung di lapangan sehingga bisa menjadi motivasi dan inovasi pembelajaran sebagai calon pendidik di masa depan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Konsep Media Pembelajaran Interaktif**

##### **2.1.1 Definisi Media Pembelajaran**

Saat ini media telah menjadi alat penting dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “*Medius*” yang berarti tengah, perantara ataupun pengantar. Sedangkan dalam Bahasa Arab, kata media bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Belva Saskia Permana, dkk (2024:23) menyatakan “Secara umum, arti media yaitu segala sesuatu yang dapat mengalirkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi”.

Sedangkan *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menyebutkan bahwa “Media merupakan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Selain itu *National Educatioan Asociation* (NEA) juga memberikan batasan mengenai pengertian media, yaitu sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik berbentuk cetak, audio visual serta peralatannya. Kata media identik dengan Komunikasi. Dalam berkomunikasi dengan orang sekitar, kita sering menggunakan media sebagai sebuah sarana menyampaikan suatu informasi dari satu orang kepada yang lainnya.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran juga terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem kesatuan dan tentu saja di dalamnya dibutuhkan media sebagai perantara komunikasi dari guru kepada siswa. Dalam ranah pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu proses pembelajaran.

Menurut Tina Nurrita (2018:173) “Media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan siswa agar dapat

mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran yang disengaja, memiliki tujuan yang akan dicapai dan terkendali”.

Rahayuningsih, dkk (2022:2) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dengan media tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa”.

Ruth Lauffter dalam Rahayuningsih, dkk (2022:2) mengemukakan bahwa ‘Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar bagi guru agar dapat memudahkan dalam penyampaian materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran’.

Selanjutnya menurut Budiman Haris (dalam Hasan et al., 2021:5) menyatakan bahwa “Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam komponen pembelajaran yang bahkan dapat dikatakan kedudukannya sejajar dengan metode pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menentukan media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi”.

Oleh karena itu media pembelajaran merupakan faktor yang penting dan dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka agar lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah

Peranan media dalam proses pembelajaran menurut Dr. Muhammad Hasan (2021: 10) yaitu:

1. Sebagai alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran.
2. Sebagai alat yang digunakan untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan yang akan dikaji dengan lebih lanjut oleh siswa dalam proses belajarnya

3. Sebagai sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut dapat berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari baik secara individual maupun kelompok

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan kemauan siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat disebut sebagai sumber bahan pembelajaran bagi siswa yang berguna bagi kualitas pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, sebagai sumber belajar dan alat perantara komunikasi antar guru dan siswa, media pembelajaran sangat berpengaruh pada perubahan iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

### **2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar agar siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa bisa tercapai dengan baik (Ana Khoirina dan Meilan Arsanti, 2022:995). Dalam hal ini Hamalik dalam (Japar, 2019: 74) mengemukakan bahwa 'Media pembelajaran berfungsi untuk membantu meningkatkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan pembelajaran bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa'.

Menurut Kempf dan Dayton, 1985 dalam (Hasan et al. 2021:34) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu:

1. Berfungsi untuk memotivasi minat dan tindakan. Media pembelajaran yang direalisasikan dengan teknik yang menarik diharapkan dapat berhasil melahirkan minat serta merangsang siswa untuk mau
2. Berfungsi untuk menyajikan informasi pada siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam rangka penyajian informasi di

hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar dan laporan yang ringkas.

3. Media pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan belajar. Artinya media pembelajaran memuat informasi yang harus melibatkan siswa baik dalam bentuk maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Sedangkan manfaat media pembelajaran Menurut Hamalik (dalam S. Widotoningrum, 2023:306) menyatakan bahwa

Media pembelajaran bermanfaat dalam membangkitkan motivasi dan stimulus belajar serta menumbuhkan minat belajar baru. Selain itu media dianggap dapat mempengaruhi kondisi psikologis siswa dalam membantu proses transfer informasi dan pembelajaran. Selanjutnya media pembelajaran juga bermanfaat dalam membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran karena terdapat penyajian data yang menarik dan terpercaya serta memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

Sedangkan Ana Khoirina dan Meilan Arsanti (2022:995) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bermanfaat dalam membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik.
2. Belajar menjadi lebih efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran karena guru dapat memberikan materi yang lebih berurutan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
4. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa meningkat.
5. Memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh
6. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran

Berdasarkan pendapat ahli tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran

tentunya sangat berguna bagi proses pembelajaran. Karena dengan penggunaan media pembelajaran dapat membangun dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat menghasilkan *output* belajar yang lebih baik lagi. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai kebutuhan belajar siswa. Maka dalam hal ini penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud untuk mengganti cara mengajar guru, akan tetapi untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi pembelajaran.

### 2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sebenarnya bisa menggunakan banyak hal. Mulai dari media yang sederhana ataupun media yang kompleks dan rumit, media tradisional maupun media digital, media yang harganya terjangkau ataupun yang harganya mahal. Pemilihan media pembelajaran sudah seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa..

Menurut Gagne dalam (Eva Pratiwi Pane, 2020:55) mengklasifikasikan media menjadi tujuh kelompok yaitu (1) Benda untuk di demonstrasikan, (2) Komunikasi lisan, (3) Media cetak, (4) Gambar diam, (5) Gambar bergerak, (6) Film bersuara, (7) Mesin belajar. Menurut Gagne ketujuh media tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan yaitu, pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, member kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, menuntun alih ilmu, menilai prestasi dan umpan balik.

Selanjutnya menurut Anderson (dalam Konsep Dasar Media Pembelajaran, 2022:7) media dapat dibagi ke dalam dua kategori yaitu:

1. Alat Bantu Pembelajaran (*Instructional aids*) yaitu alat yang digunakan untuk membantu siswa dalam memperjelas materi atau pesan yang akan disampaikan. Contohnya film bingkai (slide), foto,

peta, poster, grafik/diagram, model benda bahkan lingkungan belajar yang digunakan untuk memperkuat materi pembelajaran

2. Media pembelajaran, yaitu alat perantara yang digunakan oleh pendidik (guru) untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan tujuan agar dapat menarik perhatian, perasaan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Contohnya media cetak, media elektronik, internet dan lain sebagainya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, maka media pembelajaran pun sudah seharusnya mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Maka dalam hal ini Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Ana Khoirina dan Meilan Arsanti, 2020:994) mengklasifikasikan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Media grafis: media ini disebut juga media dua dimensi yang memiliki ukuran panjang, lebar. Contoh media grafis ini seperti bagan atau diagram, poster, gambar maupun foto.
2. Media tiga dimensi: media yang memiliki panjang, lebar dan tinggi yang menghadirkan objek secara nyata dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dilihat, diamati dan dirasakan oleh siswa sehingga siswa mampu berinteraksi langsung dengan objek dari berbagai sudut pandang. Contoh media tiga dimensi seperti model, diorama maupun simulasi.
3. Media proyeksi: merupakan media yang sering digunakan dan dapat dikatakan efektif dalam menyampaikan informasi ataupun materi pembelajaran secara visual. Contoh media ini seperti Slide, Video, Film dan *Interactive Whiteboard* (kombinasi antara proyektor dan perangkat lunak interaktif).

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Setiap jenis media yang digunakan dapat dikombinasikan penggunaannya menyesuaikan dengan kebutuhan belajar

siswa dikelas. Oleh karena itu pada penelitian ini, media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media proyeksi menggunakan Aplikasi Mentimeter dengan berbasis *Interactive Whiteboard* yang mengkombinasikan antara proyektor dan perangkat lunak interaktif.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif**

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, luasnya akses terhadap perangkat digital semakin mudah. Salah satunya berbagai *platform* yang menyediakan media pembelajaran yang mengkombinasikan antar teknologi yang memudahkan siswa dan guru dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih interaktif. Media pembelajaran interaktif saat ini merupakan media yang sering digunakan oleh para guru di sekolah. Konsep dari media ini yaitu penerapan teknologi dalam pendidikan yang memungkinkan interaksi dua arah antar siswa dengan materi pembelajaran.

Menurut Munawir, Ainur Rofiqoh dan Ismi Khairani (2024:65) menyatakan bahwa “Dengan penggunaan media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa dituntut untuk memberikan respon dan berinteraksi dengan materi dan konten pembelajaran”. Oleh karena itu, dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini siswa tidak hanya menjadi penerima pasif setiap informasi yang diberikan, akan tetapi siswa terlibat secara aktif dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Munawir, Ainur Rofiqoh dan Ismi Khairani (2024:65) juga menambahkan bahwa “Peranan media interaktif sangat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang dikemas dengan cara yang begitu menarik dan dinamis. Hal ini dikarenakan media interaktif dapat menyajikan informasi ataupun materi berupa gambar video, animasi dan suara yang mudah dipahami oleh siswa”.

Perbedaan utama antara media pembelajaran interaktif dan ceramah adalah bahwa yang pertama memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran ceramah,

siswa biasanya hanya menjadi pendengar passif dan menyerap informasi dari guru dan materi yang diajarkan tanpa banyak berinteraksi. Mereka dapat menjawab pertanyaan, melakukan eksperimen virtual, atau bahkan bekerja sama dengan sesama siswa untuk menyelesaikan proyek digital (Rizal Faturrahman, 2024:715).

Suatu media pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Dalam suatu media pembelajaran terdapat karakteristik tertentu yang dimilikinya. Maka karakteristik media pembelajaran interaktif menurut Daryanto (2020:4) yaitu:

1. Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, artinya dalam media tersebut menggabungkan unsur visual dan audio visual.
2. Bersifat interaktif, artinya memiliki kemampuan untuk menyediakan respon antar pengguna
3. Memberikan kemudahan dan kelengkapan isi

Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, maka media pembelajaran pun sudah seharusnya mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Oleh karena itu, manfaat dari aktivitas dalam pembelajaran yang dipengaruhi oleh ilmu perkembangan ilmu dan teknologi adalah agar dapat mendorong siswa untuk mencari sendiri dan langsung mengalami proses pembelajaran. Dengan penggunaan alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi yang sangat pesat ini sangat dibutuhkan untuk dapat membentuk manusia yang berkualitas yang tidak bergantung hanya pada transfer ilmu secara verbal saja.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh diatas, media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yang lebih kompleks dari media pembelajaran ceramah. Maka media pembelajaran interaktif dapat disebut sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini dikarenakan wujud dari penggunaan media ini dapat menyajikan berbagai informasi baik dalam bentuk visual dan audiovisual. Dengan penggunaan media interaktif dapat menyentuh berbagai pancaindera dari penglihatan, pendengaran maupun

sentuhan. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.

## **2.2 Aplikasi Mentimeter**

### **2.2.1 Definisi Aplikasi Mentimeter**

Menurut Zulfa & Huda, 2021 (dalam Ayu Malia, Elinia Ika Gustiani, Dwi Ratih Puspitasari, et.al, 2023:81) “Mentimeter merupakan *software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, dengan penggunaan Mentimeter pembelajaran dapat melibatkan seluruh siswa dalam suatu kelas”.

Berikutnya Johnny Warstrom sebagai salah satu orang yang menciptakan Mentimeter mengatakan bahwa “Mentimeter merupakan sebuah aplikasi dari perusahaan Swedia yang berbasis di Stockholm yang mengelola dan mengembangkan aplikasi yang digunakan sebagai media presentasi umpan balik sebuah *software* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif”.

Andrini dan Pratama (2021) dalam (Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, and Rusman 2022:330) berpendapat “Mentimeter merupakan aplikasi yang berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu dapat digunakan sebagai penerapan kuis interaktif dengan menggunakan mentimeter secara online sebagai upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Mentimeter adalah aplikasi berbasis web yang sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan keterlibatan seluruh siswa dalam kelas melalui berbagai fitur seperti kuis interaktif dan umpan balik real-time. Mentimeter, yang dikembangkan oleh perusahaan Swedia yang berbasis di Stockholm, tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi tetapi juga sebagai media untuk berbagi pengetahuan dan pendapat. Dengan penggunaan Mentimeter, guru dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil belajar melalui metode yang lebih menarik dan interaktif.

### 2.2.2 Manfaat Aplikasi Mentimeter dalam Pembelajaran

Mentimeter dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Menurut Istiandaru & Prabowo 2020 (dalam Shafira Yolanda Furi,2023:51) berpendapat bahwa “Aplikasi Mentimeter memungkinkan siswa melihat materi dan kuis interaktif. Ini adalah metode pembelajaran berbasis media interaktif yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa”.

Shafira Yolanda Furi (2023:8343) mengemukakan bahwa “Penggunaan aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran dapat memungkinkan pengguna lain untuk dapat berbagi pengetahuan dan umpan balik dengan berupa bertukar pendapat, presentasi, pertemuan, konferensi ataupun kegiatan kelompok lainnya”.

Siswa dapat mengakses dengan memasukkan kode atau link web yang telah diberikan oleh guru. Siswa hanya dapat mengakses kode tersebut hanya ketika pendidik membuka webnya terlebih dahulu sehingga pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan siswa secara tidak langsung dapat terlaksana dengan adanya timbal balik antara pendidik dan siswa.

Mentimeter juga memberikan suara latar yang menarik, dan cocok diterapkan dalam pendidikan untuk menarik minat belajar siswa. Manshur & Rosdiana, (2021:295) menyatakan bahwa “Dalam penggunaan website atau aplikasi mentimeter pada bagian pengaturan terdapat dua control yang diantaranya, control pertama sebagai monitoring yang dilakukan oleh seorang guru, dimana siswa tidak dapat meneruskan slide ke tahap selanjutnya tanpa adanya arahan dari guru yang memonitoring pembelajaran. Kontrol kedua adalah kontrol yang dilakukan oleh siswa, dimana pada kontrol ini peerta didik dapat melanjutkan ke slide berikutnya tanpa dimonitoring oleh guru.”

Dalam aplikasi Mentimeter tersedia berbagai fitur yang menggambarkan media pembelajaran dalam bentuk gambar, teks, animasi, video bahkan suara yang dapat diikombinasikan untuk dijadikan alat menampilkan materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat Hackbart (dalam

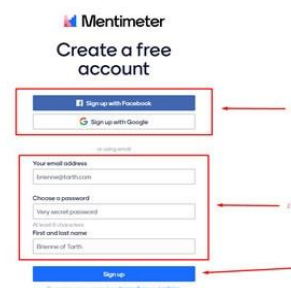
Daryanto, 2020:3) bahwa “Suatu media dapat dikatakan multimedia pembelajaran interaktif jika dalam suatu program atau aplikasi tersebut dapat memfasilitasi pengguna dengan adanya fitur kontrol pengguna dan pemberian *feedback* dari program multimedia untuk pengguna”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Mentimeter adalah aplikasi yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran dikelas. Hal ini karena penggunaan Mentimeter memungkinkan berbagi pengetahuan dan umpan balik antar pengguna dalam bentuk diskusi, presentasi ataupun kegiatan kelompok. Siswa dapat mengakses materi dengan memasukkan kode atau tautan web yang diberikan oleh guru, dan interaksi antara pendidik dan siswa terjadi secara timbal balik.

### 2.2.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Mentimeter

Dalam aplikasi Mentimeter berikut ini terdapat langkah-langkah yang seharusnya dilakukan ketika akan menggunakan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran:

1. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuat akun dengan cara mengunjungi situs Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>) dengan cara berikut:
  - a. Pada halaman utama, cari tombol ”Sign Up” atau ”Daftar” di pojok kanan atas lalu klik tombol tersebut. Untuk mendaftarkan akun dapat menggunakan akun Email yang dimiliki



## Gambar 2. 1

### Halaman Sign Up Mentimeter

- b. Kemudian masukkan alamat email sekolah terkait ataupun email pribadi dan buatlah kata sandi yang kuat.
- c. Setelah mengisi informasi yang diperlukan, Mentimeter akan mengirimkan email verifikasi ke alamat email yang Anda gunakan untuk mendaftar. Buka email Anda dan klik tautan verifikasi yang diberikan untuk mengaktifkan akun Anda.
- d. Setelah akun Anda diverifikasi, Anda mungkin diminta untuk memilih jenis akun. Pilih opsi “Education” atau “Guru” untuk memastikan bahwa Anda mendapatkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran.

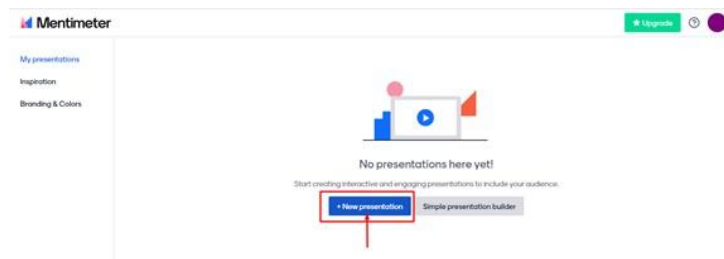


## Gambar 2. 2

### Pemilihan Pengguna Mentimeter

- e. Lengkapi profil dengan informasi tambahan seperti nama, institusi atau sekolah tempat mengajar, dan preferensi lainnya.
  - f. Setelah semua langkah selesai, Mentimeter sudah dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan fitur yang menyediakan dengan siswa.
2. Langkah-langkah Membuat Powerpoint
    - a. Masuk ke halaman website
    - b. Klik *log in*

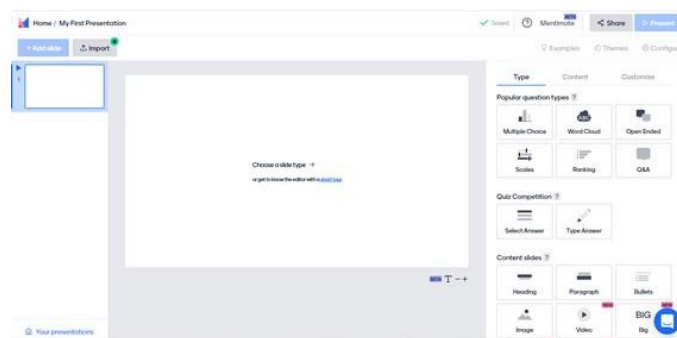
c. Klik New Presentation



**Gambar 2.3**

### **Tampilan pemilihan fitur Presentasi**

d. Pengguna dapat memilih bentuk atau tipe presentasi seperti *Word Cloud* atau *Multiplechoice* untuk membuat media pembelajaran



**Gambar 2.4**

### **Tampilan Halaman Presentasi**

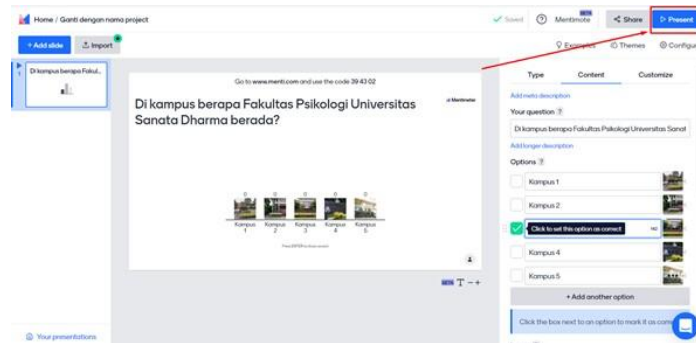


**Gambar 2.5**

### **Tampilan Penggunaan Fitur Multiplechoice**

e. Setelah selesai membuat presentasi, klik tombol Share

- f. Siswa membuka situs <https://www.mentimeter.com/> di browser, kemudian akan muncul tampilan untuk mengisi kolom kode dengan kode QR presentasi yang sudah diberikan oleh guru.



**Gambar 2. 6**  
**Membagikan Presentasi kepada Siswa**



**Gambar 2. 7**  
**Kode akses presentasi bagi siswa**

#### 2.2.4 Kelebihan Aplikasi Mentimeter

Menurut Andrini dan Pratama, 2021 (dalam Rama:2023) menyebutkan beberapa kelebihan dari aplikasi Mentimeter, diantaranya yaitu:

1. Tidak akan menghabiskan memori karena aplikasi ini dapat digunakan secara online dan tersimpan di aplikasinya. Jadi tidak akan hilang project yang sudah kita buat
2. Dapat diakses melalui *Smartphone* ataupun android yang memungkinkan siswa untuk belajar dimanapun

3. Aplikasi ini juga dapat membuat narasumber dalam hal ini guru dan diskusi dengan siswa, memberikan slide khusus untuk diskusi dan tanya jawab selama pembelajaran.

Kelebihan dari penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini karena Mentimeter memiliki fitur-fitur yang menarik yang dapat menunjang proses pembelajaran. Mentimeter dapat menyajikan fitur presentasi dan kuis interaktif dengan bahan tayang yang menarik, para siswa akan lebih tertarik pada proses pembelajaran.

Menurut Mahmashony, 2018 dalam (Shafira Yolanda Furi,2023:51) berpendapat bahwa “Aplikasi ini memiliki menu presentasi yang memiliki berbagai model dan fitur tambahan yang dapat ditambahkan. Dengan mengemukakan hasil pemikiran atau pendapat, memberikan materi dan jawaban, dan melakukan kuis interaktif, Mentimeter memiliki kemampuan untuk menarik siswa selama proses pembelajaran”. Dengan adanya fitur tersebut dapat digunakan sebagai media dalam membuat refleksi maupun evaluasi pada pelajaran.

Fitur *Word Cloud* dan Kuis interaktif merupakan fitur yang sering digunakan dalam pembelajaran. Keunggulan fitur ini bagi pembelajaran diantaranya adalah:

1. Interaktivitas yang real-time: dalam fitur ini siswa dapat mengirimkan kata-kata secara langsung dari *gadget/smartphone* mereka dan dituliskan secara anonym
2. Tampilan yang menarik: setiap kata yang dikirimkan siswa memiliki bervariasi gambar dan warna yang membuat pembelajaran lebih menarik.
3. Mendorong partisipasi aktif, artinya semua siswa dapat berkontribusi, berpendapat, bahkan menyampaikan ide kreatifnya secara anonym. Hal ini membantu siswa yang merasa kurang percaya diri atau pasif di kelas menjadi tertarik untuk ikut serta secara aktif walaupun masih secara anonim.

4. Umpan balik yang instan artinya guru dapat mengetahui persepsi ataupun pemahaman siswa dalam menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhannya.
5. Adanya fitur tersebut dapat digunakan sebagai media dalam membuat refleksi maupun evaluasi pada pelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut maka, aplikasi Mentimeter dapat dikatakan sebagai salah satu jenis multimedia pembelajaran interaktif. Dalam aplikais Mentimeter tersedia berbagai fitur yang dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa fitur-fitur seperti polling, kuis, dan diskusi langsung. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif (afektif) tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa (kognitif). Hal ini dapat menjadi suatu media alternatif bagi guru dalam merangsang dan memberikan stimulus agar minat siswa serta hasil belajar siswa di kelas dapat meningkat.

#### **2.2.5 Kekurangan Aplikasi Mentimeter**

Setiap kelebihan, pasti akan selalu ada kekurangan yang menyertainya. Karena aplikasi Mentimeter merupakan sebuah aplikasi tentu saja memiliki kekurangan didalamnya. Menurut Arlian, dkk (2020) menyebutkan beberapa kekurangan dari aplikasi Mentimeter diantaranya yaitu:

1. Hanya bisa digunakan secara *online* sehingga membutuhkan jaringan internet untuk menunjang penggunaan aplikasi ini di kelas
2. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris, jadi mungkin akan terasa sulit bagi orang atau siswa yang belum mengerti
3. Keterbatasn Fitur Gratis
4. Ketergantungan pada Teknologi
- 5.

## 2.3 Hasil Belajar

### 2.3.1 Definisi Hasil Belajar

Dalam Teori Konstruktivisme menurut Piaget, 1971 (dalam Humanika, 2020:124) menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman yang unik untuk setiap individu”. Tani Nurnita (2021:175) menambahkan bahwa “Belajar merupakan seluruh rangkaian proses pendidikan yang dilakukan oleh setiap individu agar memperoleh perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Sedangkan menurut Throndike (dalam Hamzah, B, 2017) menyatakan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus (dalam hal ini baik berupa pikiran, perasaan dan pergerakan) dan respon (yang juga dapat berupa pikiran, perasaan maupun pergerakan).

Dalam pengertian psikologis, belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar merupakan suatu proses yang pasti akan dilalui oleh setiap individu. Hal ini karena proses belajar merupakan suatu proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif sehingga tingkah lakunya pun berkembang. Hal ini lah yang membedakan manusia dengan hewan sebagai makhluk yang berakal.

Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dapat dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu:

- a) Ranah Kognitif : pada ranah ini berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, pada ranah kognitif terdiri dari enam aspek, diantaranya:
  1. **Mengingat** (*Remember/Knowledge*)
  2. **Memahami** (*Understand/Comprehension*)
  3. **Menerapkan** (*Apply/Aplication*)
  4. **Menganalisis** (*Analyze*)
  5. **Mengevaluasi** (*Evaluate*)

## 6. **Menciptakan** (*Create/Synthesis*)

- b) Ranah Afektif : pada ranah ini berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- c) Ranah Psikomotorik: berisi perilaku-perilaku yang menekankan kepada aspek keterampilan motorik. Seperti tulisan tangan, mengoperasikan suatu benda.

Berdasarkan pengertian yang telah disebutkan, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu rangkaian proses perubahan seorang individu kearah yang lebih baik lagi, baik itu dari aspek sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Hasil belajar merupakan *output* daripada proses pembelajaran pada satu individu dengan berinteraksi baik dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana (2018:7) “Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu”.

Selanjutnya, konsep hasil belajar berdasarkan teori konstruktivisme menyatakan bahwa dalam proses belajar diawali dengan terjadinya konflik kognitif yang dapat diatasi melalui pengetahuan diri (*self regulation*). Dan pada akhir proses pembelajaran, pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak melalui pengalamannya dari hasil belajar. Jadi pada teori ini percaya bahwa setiap siswa memiliki konsep awal pengetahuan sehingga pada saat proses pembelajaran akan terjadi konflik kognitif karena adanya interaksi konsep awal siswa dengan fenomena baru yang dialaminya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Baik buruknya hasil belajar siswa tergantung pada proses pembelajaran yang diikutinya

### 2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Munadi (2022) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor tersebut antara lain adalah

#### 1. Faktor Internal

- a) Faktor Psikologis: faktor ini meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa. Perlu diketahui bahwa setiap siswa juga merupakan seorang individu yang memiliki kondisi psikologis yang berbeda dengan individu yang lain.
- b) Faktor Fisiologis: secara umum kondisi fisiologis meliputi kesehatan yang prima dan tidak dalam keadaan cacat jasmani dan melakukan hal lainnya

#### 2. Faktor Eksternal

- a) Faktor Lingkungan: meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial, lingkungan alam.
- b) Faktor Instrumental: faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan

Sedangkan Menurut Syah, 2017 (dalam A. Damayanti, 2022:101) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor Internal : meliputi keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Jadi faktor ini berasal dari dalam diri siswa.
2. Faktor Eksternal : meliputi kondisi lingkungan disekitar siswa baik. Faktor ini berasal dari luar siswa.
3. Faktor Pendekatan Pembelajaran (*Learning Approach*) : meliputi jenis upaya belajar siswa seperti strategi dan metode yang digunakan oleh siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor, baik dalam diri siswa maupun di luar diri siswa. Oleh karena itu berbagai faktor internal dan eksternal, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan, semuanya berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kombinasi dari semua faktor ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

## **2.4 Pendidikan Pancasila**

### **2.4.1 Definisi Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila merupakan sebuah mata pelajaran yang digunakan di setiap jenjang sekolah yang bersamaan dengan Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan sekitar tahun ajaran 2022-2023. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelumnya memiliki nama mata pelajaran PPKN. Seiring dengan perubahan kurikulum di Indonesia nama mata pelajaran ini beberapa kali mengalami perubahan. Sebagaimana yang dikutip oleh Nur Fatimah, dkk (2023:77) “Perkembangan kurikulum PPKn di Indonesia berkembang secara dinamis, karena menyesuaikan dengan kebutuhan dan visi misi dari pemerintah”.

Bambang Yuniarto, dkk (2022:1176) menyatakan perkembangan kurikulum PPKn dari masa ke masa yaitu:

Dimulai tahun 1957 dengan nama civics (kewarganegaraan), kemudian pada tahun 1959 di introdusir pelajaran pelajaran civics dengan “Civics Manusia Indonesia Baru” dan “Tujuh Bahan Pokok Indoktrinasi (TUBAPI) sebagai buku sumber, tahun 1962 istilah civics diganti dengan Kewargaan Negara, tahun 1968 Kewarga Negara di ganti dengan Pendidikan Kewargaan Negara. Tahun 1975 Pendidikan Kewargaan Negara di ganti dengan PMP tahun 1978 sangat dominannya materi P-4 dalam PMP. Tahun 1984 masih dengan nama PMP, tahun 1994 di ganti dengan nama PPKn. Tahun 1999 materi P-4 dicabut. Era reformasi dirubah dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang kemudian pada tahun 2013 kembali lagi menjadi PPKn

Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan dapat diintegrasikan secara lebih fleksibel dan kontekstual. Akan tetapi, meskipun telah berganti nama beberapa kali, secara hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan sarana pembelajaran yang berumber dari nilai-nilai Pancasila sebagai kepribadian dan jati diri bangsa Indonesia. Oleh karena itu mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini sangat diperlukan sebagai upaya membangun kesadaran bangsa Indonesia untuk memiliki rasa patriotisme dan nasionalisme dalam diri setiap bangsa. Terlepas dari seringnya berganti nama, kurikulum dan materi, tidak dapat dipungkiri bahwa mata pelajaran ini dapat memberikan kontribusi besar dalam mencetak generasi bangsa yang berkepribadian luhur.

Hal ini juga sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang didalamnya menyatakan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila sebagai bagian dari muatan lokal”. Selain itu kewajiban memasukkan Pendidikan Pancasila dalam kurikulum di Indonesia telah diatur juga dalam Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan: “Mengatur bahwa kurikulum pendidikan harus mencakup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai bagian dari Pendidikan Karakter”. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Pendidikan Nasional. Pancasila akan ditetapkan menjadi mata pelajaran wajib di Indonesia mulai tahun ajaran baru pada Juli 2022. Pancasila akan menjadi mata pelajaran tersendiri dan tidak lagi bergabung dengan mata pelajaran Kewarganegaraan seperti saat ini.

Menurut Zabda, 2017 (dalam Y.Mihit, 2023:362) menyatakan bahwa “Pendidikan Pancasila menjadi pilar penting dalam menghadapi dinamika dan kompleksitas tantangan global untuk memberikan pemahaman dan menavigasi perubahan sosial, teknologi dan budaya”. Saputra, 2017 (dalam

Y, Mihit:362) menambahkan “Bahwasanya nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, seperti kebhinekaan, persatuan, demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang adil, harus diaktualisasikan dalam pendidikan agar generasi mendatang memiliki landasan kuat dalam menjaga integritas negara, menghormati perbedaan, serta berkontribusi positif dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan bermartabat”.

Selanjutnya Rohani, 2019 (dalam Y.Mihit, 2023:362) menyatakan “Pendidikan Pancasila tidak hanya tentang pemberian pengetahuan dan pengenalan ideologi, akan tetapi juga tentang pembentukan karakter. Dengan memfokuskan pada pembangunan karakter yang berlandaskan Pancasila, pendidikan akan menghasilkan individu yang berintegritas, memiliki etika, berjiwa demokratis, dan mampu berkolaborasi dalam memecahkan masalah kompleks”.Sabon et al, 2022 (dalam Y.Mihit, 2023:364) menambahkan bahwa “Partisipasi aktif dari semua pemangku kepentingan dalam pendidikan Pancasila diperlukan, termasuk dukungan dari keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam memperkuat nilai-nilai Pancasila di semua lapisan masyarakat”

Berdasarkan pengertian dan urgensi Pendidikan Pancasila yang telah dipaparkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai

1. Pembentukan Karakter
2. Meningkatkan kesadaran berbangsa dan bernegara
3. Pengembangan Sikap Toleransi dan kerukunan
4. Peningkatan Partisipasi Aktif
5. Pemahaman tentang Hukum dan Aturan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki tujuan dan fungsi yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan ini, diharapkan generasi muda Indonesia dapat menjadi warga negara yang aktif, bertanggung jawab, dan berkomitmen terhadap nilai-nilai Pancasila serta kehidupan berbangsa dan bernegara yang demokratis.

#### **2.4.2 Tujuan Pendidikan Pancasila**

Secara umum tujuan dari pendidikan pancasila adalah untuk memberikan kompetensi kepada siswa agar mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai isu, berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab dalam setiap tindakan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk karakter masyarakat Indonesia yang memiliki karakter Pancasila dalam dirinya, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berinteraksi dengan negara atau bangsa lain secara langsung ataupun tidak langsung.

Menurut Maftuh dan Sapriya dalam Igna Magdalena, dkk (2020:422) menyatakan bahwa tujuan dari mengembangkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini adalah agar setiap individu tumbuh menjadi warga negara yang baik (*good citizens*). Warga negara yang baik adalah warga negara yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional, sosial serta spiritual, menjadi warga negara yang memiliki rasa bangga dan bertanggung jawab serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah untuk mengembangkan kompetensi siswa agar mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai isu, serta berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk individu yang positif dan demokratis, memiliki karakter Pancasila, dan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam interaksi baik secara lokal maupun global.

#### **2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Berikut ini gambaran mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian sekarang dalam menunjang penelitian ini, maka dengan

didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan dengan ini adalah sebagai berikut

**Tabel 2. 1**

**Penelitian Sebelumnya yang Relevan**

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Shafira Yolanda Furi, Angger Saloko, 2023	Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang	Membahas penggunaan media pembelajaran aplikasi mentimeter	Variabel yang diukur adalah pengaruhnya pada motivasi belajar siswa	Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan selama proses pembelajaran.
2.	Muhammad Fahmi Nasution, Nirwana Anas, 2022	The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning	Penggunaan mentimeter terhadap hasil belajar siswa	Paada pelajaran Biologi	Mentimeter pada dasarnya mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi.

3.	Ni Nengah Mirayani, I Nyoman Yasa, I Nyoman Sudiana , 2022	Efektivitas Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas XI IBB 1 SMAN 1 Kintamani	Penggunaan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif	Difokuskan pada teks negosiasi	Terdapat faktor penghambat dalam penggunaan mentimeter baik dari guru maupun dari siswa. Guru yang belum terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan siswa kesulitan mengakses karena keterbatasan internet, laptop maupun HP.
4.	Resti Nur Lailia Qodriani Asrori Rusman, 2022	Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis	Difokuskan Pada pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam)	Penggunaan kuis interkatif dapat meningkatkan nilai KKM siswa.

			mentimeter		
--	--	--	------------	--	--

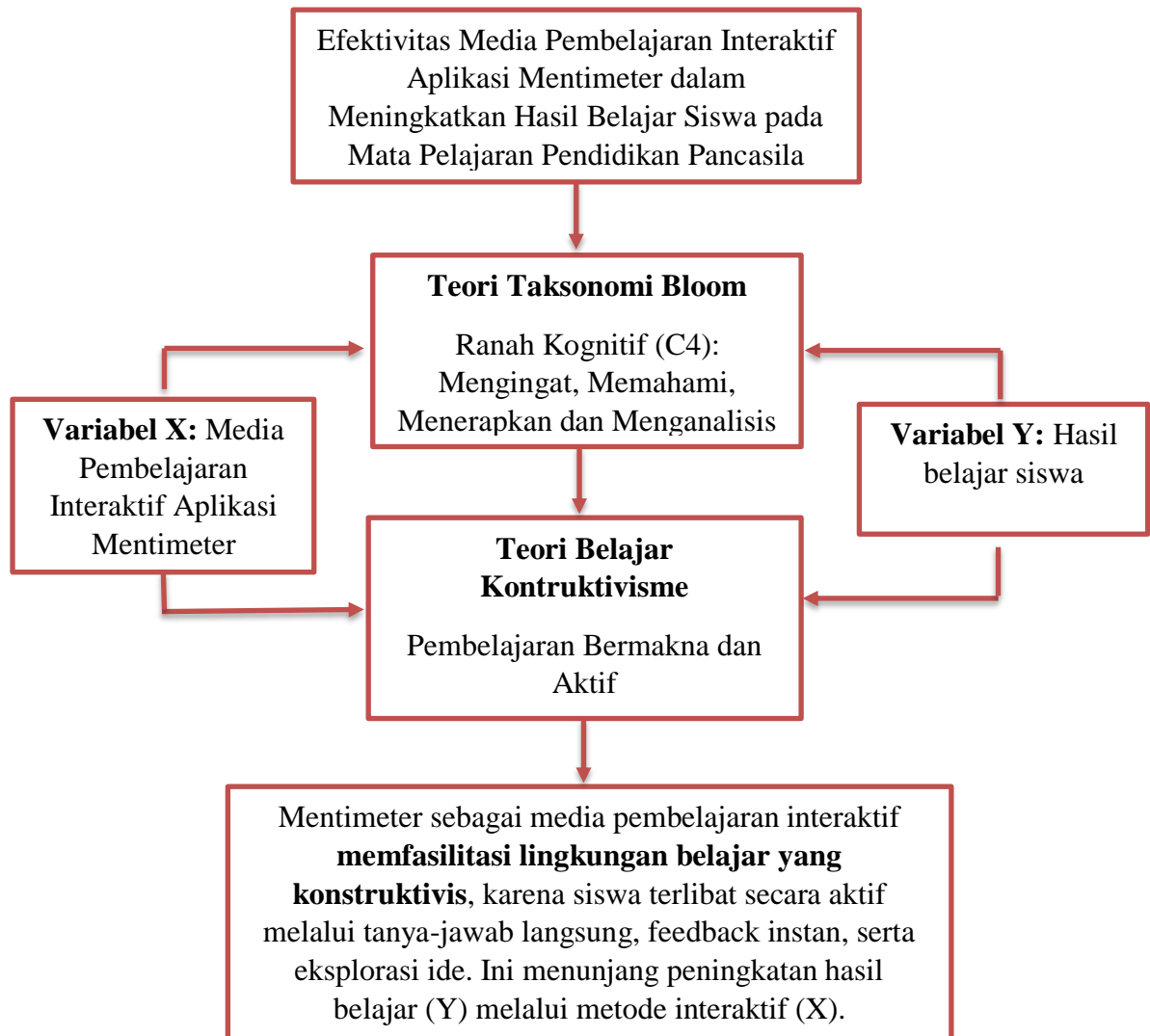
## 2.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir dalam penelitian berfungsi sebagai landasan atau pemahaman untuk memperjelas alur penelitian yang akan dilakukan. Dalam kerangka pemikiran memuat ide, gagasan serta konsep yang berkaitan dengan fenomena yang akan diteliti. Kerangka berpikir ini teori yang mendasar serta konsep yang relevan dengan penelitian diintegrasikan dan dihubungkan ke dalam suatu struktur yang kokoh membentuk sebuah konsep.

Media pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Saat ini di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, tersedia banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah media dan aplikasi pembelajaran berbasis web yaitu Mentimeter.

Aplikasi Mentimeter dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik. Hal ini dikarenakan aplikasi Mentimeter menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat menarik minat belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa seperti polling, kuis, dan diskusi langsung. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif (afektif) tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa (kognitif). Hasil belajar siswa dapat diukur melalui tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar yang diukur adalah pada ranah kognitif dan afektif. Hal ini karena dalam ranah kognitif mengukur hasil belajar siswa dari aspek pemahaman, pengetahuan dan kemampuan analisis siswa. Sedangkan dalam ranah afektif mengukur sikap, motivasi dan keterlibatan siswa di kelas. Dengan mengukur ranah ini, peneliti mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter. Maka kerangka pemikiran pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut



**Gambar 2. 8**  
**Kerangka Pemikiran**

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:64) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara karena hipotesis merupakan pendapat yang kebenarannya masih belum meyakinkan. Oleh karena itu, dalam menguji kebenarannya harus dibuktikan melalui suatu penelitian. Maka berdasarkan uraian tersebut, hipotesis pada penelitian ini adalah:

- Ha: Penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila
- H0: Penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter secara signifikan tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian yang Digunakan

Metode penelitian merupakan cara yang akan dilakukan oleh peneliti dalam mengambil suatu penelitian. Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting karena dengan metode penelitian akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitiannya sehingga lebih mengerucut dan jelas. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah dengan metode penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2009:2) mengatakan bahwa:

Metode penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrument penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.

Sedangkan metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2019:8) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang diambil oleh peneliti untuk diuji kebenaran teori-teori yang telah ada sehingga dapat memecahkan masalah secara valid dan dapat dibuktikan kebenarannya. Maka oleh karena itu dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan Kuantitatif agar dapat menghasilkan kebenaran hipotesis yang telah dibuat berupa angka-angka yang telah dipaparkan sesuai hasil pengamatan secara jelas dan pasti .

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimen dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2019) desain ini memiliki kelompok kontrol akan tetapi tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi penelitian. metode Quasi Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3. 1**  
**Nonequivalent Pre-test t-Post-test Control Group Design**

Grup	Pre-test	Variabel Terikat	Post-test
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> :Pre-test t kelas Eksperimen

O<sub>2</sub> : Post-test kelas Eksperimen

X : Perlakuan dengan penggunaan Mentimeter

O<sub>3</sub> : Pre-test t kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Post-test kelas kontrol

\_ : Tanpa perlakuan dengan penggunaan Mentimeter

## 3.2 Definisi dan Operasionalisasi Variabel

### 3.2.1 Definisi Variabel

Definisi dari Variabel menurut Sugiyono (2019:38) adalah “Variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mempelajari dan menarik kesimpulan darinya”. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*): Merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel Bebas adalah Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*): Merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel Terikat adalah Hasil Belajar Siswa (Y).

### 3.2.2 Operasionalisasi Variabel

Menurut Moh Nazir, (2019) pengertian dari Operasionalisasi variabel adalah “Suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel dengan cara memberikann arti, atau menspesifikkan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut”. Operasionalisasi variabel merupakan suatu proses untuk mendefinisikan variabel-variabel dalam penelitian ke dalam bentuk yang dapat diukur dan diamati. Definisi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Operasionalisasi Variabel**

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur
<b>Variabel Bebas</b> Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter	1. Tingkat keberhasilan aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan kualitas pembelajaran 2. Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Mentimeter	1. Peningkatan pemahaman, peningkatan partisipasi, peningkatan motivasi belajar dan <i>feedback</i> yang diberikan aplikasi 2. Keterlibatan aktif dan keragaman interaksi	Lembar Observasi

<b>Variabel Terikat</b>	Kemampuan siswa	Ranah Kognitif	
Hasil Belajar Siswa	dalam memahami dan mengaplikasikan materi setelah menggunakan aplikasi Mentimeter.	(Pemahaman Konsep materi “Harmoni dalam Keberagaman”)	Tes Hasil Belajar

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2019: 130) “Populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan suatu objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dapat berbentuk apa saja yang dijadikan sebagai objek penelitian, bisa makhluk hidup, benda, gejala, nilai, tes maupun peristiwa yang dijadikan sumber data untuk mewakili karakteristik tertentu dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 17 Garut yang berjumlah 411 siswa

#### 3.3.2 Sampel

Sampel secara sederhana dapat didefinisikan sebagai bagian dari populasi. Menurut Riduan, 2015 (dalam Karimudin, dkk, 2022:80) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti”. Sampel menurut Sugiyono (2019:80) adalah “Bagian dari karakteristik objek yang diteliti. Atau secara sederhana sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki kualitas yang ditetapkan peneliti”.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis sampling *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* menurut Sugiyono (2019:85) merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini peneliti memilih sampel atas pertimbangan waktu dan rekomendasi dari guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di SMA Negeri 17 Garut untuk

merekomendasikan kelas mana yang akan dijadikan sampel. Maka sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI.8 SMA 17 Garut dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.12 dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol.

### **3.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan**

#### **3.4.1 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan data primer. Data primer menurut Sugiyono (2019:85) adalah “Data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber aslinya tanpa melalui perantara sumber lainnya”. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan metode observasi dan tes hasil belajar.

Metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek yang akan diteliti pada penelitian ini peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 17 Garut untuk melakukan pengamatan dari berbagai aktivitas di sekolah tersebut yang kemudian akan dijadikan sebagai data primer. Kemudian setelah dilakukan observasi, peneliti melakukan metode Tes yaitu dengan Pre-test dan Postes yang berupa sejumlah soal atau tugas yang harus dikerjakan oleh siswa secara jujur untuk mengukur aspek penelitian. Selain itu tes ini dilakukan untuk mengetahui jawaban siswa sebelum dan setelah dilakukannya penelitian.

#### **3.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi di lapangan yang dijadikan objek penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui gambaran umum mengenai tempat dan kondisi penelitian, tingkah laku subjek penelitian di SMA Negeri 17 Garut. Observasi juga bertujuan untuk mengetahui secara pasti jumlah populasi dan sampel yang dibutuhkan.

Observasi menjadi informasi yang mendasari dilakukannya teknik pengambilan data selanjutnya.

## 2. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 17 Garut selama proses penelitian untuk mengukur aspek yang ada pada siswa. tes dilakukan pada waktu dan tempat yang ditentukan oleh peneliti secara berkala selama proses penelitian. Tes tidak dilakukan dalam satu waktu karena akan berpengaruh pada kualitas dan hasil responden.

### 3.5 Teknik Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2019:239) menyatakan bahwa “Uji normalitas digunakan untuk menguji kenormalan Variabel yang diteliti apakah data yang digunakan terdistribusi normal atau tidak” uji normalitas penting dilakukan untuk melihat apabila terdapat data dari setiap variabel tidak normal maka pengujian hipotesis tidak dapat digunakan menggunakan statistic parametrik. Berikut rumus uji normalitas:

$$x^2 = \sum \frac{O_1 E_1}{E_1}$$

Keterangan:

$x^2$  : nilai normalitas

$O_1$  : nilai harapan

$E_1$  : nilai observasi yang digunakan

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variansnya

#### 3. Uji Hipotesis

##### a. Uji T (*Independent Sample T-Test*)

Digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Mentimeter.

Menurut Sugiyono (2019:150) Uji-T atau pengujian secara parsial digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, dengan menjaga salah satu variabel independen tetap atau dikendalikan

b. Uji Gain Ternormalisasi (Uji N-Gain)

Uji gain ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam suatu penelitian. Dalam hal ini N-Gain score dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Aplikasi Mentimeter terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 17 Garut. Uji N-Gain score dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *Pre-test* dan nilai *Post-test* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan penetapan Aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran.

### **3.6 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.6.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 17 Garut, Jl. Raya Samarang Kp.Sukakarya, Kecamatan Samarang, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.

#### **3.6.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2024 – Januari 2025

### **3.7 Instrumen dan Uji Instrumen**

#### **3.7.1 Instrumen**

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2019:103) instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena baik alam maupun sosial yang akan diteliti. Instrument dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 3. 3**  
**Instrumen Penelitian**

No	Jenis Instrumen	Tujuan	Indikator	Metode
1.	Observasi	Dilakukan ntuk mengetahui gambaran umum mengenai tempat dan situasi penelitian, tingkah laku subjek penelitian selama proses pembelajaran menggunakan Mentimeter	- Tingkat partisipasi siswa dan keterlibatan siswa dalam diskusi	Dilaukan selama proses pembelajaran untuk mengamati dan mencatat interaksi serta respon siswa
2	Tes	Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 17 Garut selama proses penelitian untuk mengukur aspek yang ada pada siswa.	Soal pilihan ganda tentang materi Pendidikan Pancasila tema “Harmoni dalam Keberagaman”	Diberikan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Mentimeter untuk mengukur adanya perubahan hasil belajar

### 3.7.2 Uji Instrumen

Sebelum dilakukannya penelitian terhadap siswa kelas XI.8 dan XI.12 di SMA Negeri 17 Garut. Dilakukan uji coba instrumen terhadap siswa kelas XI.6 untuk mengetahui kualitas tes sebagai instrumen yang akan diberikan pada sampel penelitian. Pada penelitian ini menggunakan data

primer dengan dikumpulkan menggunakan teknik Tes dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada siswa sebagai responden yang kemudian responden akan memberi tanggapan. Selanjutnya peneliti menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 17 Garut sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji coba instrumen yang dilakukan oleh peneliti meliputi uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda soal an tingkat kesukaran.

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu pengujian untuk menyatakan kebenaran atau ketepatan instrument yang hendak diukur. Validitas instrument pada dasarnya diartikan kedekatan hasil pengukuran dengan keadaan sebenarnya. Uji validitas instrument sangat penting dilakukan karena untuk memastikan bahwa instrument yang digunakan memiliki pertanyaan-pertanyaan yang valid dan relevan. Dalam mengukur tingkat validitas suatu instrument biasanya menggunakan Korelasi *Pearson Product Moment*

Dalam menentukan suatu instrument dikatakan valid atau tidaknya terdapat kriteria atau syarat keputusan kevaliditasan suatu item soal. Menurut Sugiyono (2019:267) menyatakan bahwa “Suatu instrument dikatakan valid atau tidaknya dapat dilakukan dengan membandingkan antara  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrument dikatakan valid
- 2) Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrument dikatakan tidak valid

**Tabel 3. 4**  
**Hasil Uji Validitas**

No	Koefisien Korelasi	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,3963	0,3963	0,3550	VALID
2	0,3534	0,3534	0,3550	TIDAK VALID
3	0,2310	0,2310	0,3550	VALID
4	-0,0145	-0,0145	0,3550	TIDAK VALID
5	0,0152	0,0152	0,3550	VALID

6	0,0905	0,0905	0,3550	VALID
7	0,2848	0,2848	0,3550	VALID
8	0,4145	0,4145	0,3550	VALID
9	0,6018	0,6018	0,3550	VALID
10	0,4445	0,4445	0,3550	VALID
11	0,4239	0,4239	0,3550	VALID
12	0,2541	0,2541	0,3550	VALID
13	0,2946	0,2946	0,3550	VALID
14	-0,0376	-0,0376	0,3550	TIDAK VALID
15	0,3776	0,3776	0,3550	VALID
16	0,3126	0,3126	0,3550	VALID
17	0,5474	0,5474	0,3550	VALID
18	0,3157	0,3157	0,3550	VALID
19	0,3754	0,3754	0,3550	VALID
20	0,3986	0,3986	0,3550	VALID
21	0,3586	0,3586	0,3550	VALID
22	0,1847	0,1847	0,3550	VALID
23	0,2345	0,2345	0,3550	VALID
24	0,3674	0,3674	0,3550	VALID
25	0,4413	0,4413	0,3550	VALID
26	0,4822	0,4822	0,3550	VALID
27	0,5358	0,5358	0,3550	VALID
28	0,4997	0,4997	0,3550	VALID
29	0,2811	0,2811	0,3550	VALID
30	0,5380	0,5380	0,3550	VALID

Berdasarkan data dari tabel 3.4 hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel 2013 didapat dari 30 item soal terdapat 27 item yang dinyatakan “Valid” karena  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Dan 3 item soal yang dinyatakan “Tidak Valid” karena  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$ . Maka dari 30

item tersebut yang diambil sebagai soal instrument penelitian sebanyak 20 soal yang nantinya akan diberikan kepada siswa yang dijadikan sampel.

## 2. Uji Reliabilitas

Dalam bidang psikologi pendidikan reabilitas instrument dartikan sebagai keajekan (konsistensi) hasil dari instrument yang diukur. Hal ini berarti suatu instrument dapat dikatakan memiliki keterandalan yang sama yang menunjukkan hasil atau skor yang sama. Instrumen yang reliabel adalah instrument yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Sugiyono (2019:121) mengemukakan bahwa "Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama". Dalam menguji reliabilitas digunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$  maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten
- 2) Jika nilai Cronbach's Alpha  $< 0,60$  maka instrumen dinyatakan tidka reliabel atau tidak konsisten

Untuk memberikan interpretasi koefisien dapat dilihat tabel berikut:

**Tabel 3. 5**

### Interpretasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sangat Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 2,00$	Sangat Tinggi

**Tabel 3. 6**

### Hasil Uji Reliabilitas

No	Variansi	No	Variansi
----	----------	----	----------

1	0,2581	16	0,2581
2	0,1613	17	0,1613
3	0,1398	18	0,2452
4	0,1806	19	0,2366
5	0,2452	20	0,2581
6	0,1161	21	0,2452
7	0,2129	22	0,2258
8	0,1806	23	0,2559
9	0,2452	24	0,2366
10	0,2452	25	0,1978
11	0,1613	26	0,2581
12	0,2129	27	0,2559
13	0,2366	28	0,2129
14	0,2129	29	0,2516
15	0,1978	30	0,2516
Jumlah Variansi			6,5570
Total Variansi			22,1398

Pengambilan Keputusan		
Nilai yang ditetapkan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,70	0,728107049	RELIABEL

Berdasarkan tabel 3.6 data hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,728107049 sedangkan  $r_{\text{tabel}}$  untuk 31 responden sebesar 0,3550. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa nilai *Cronbach's Alpha*  $> r_{\text{tabel}}$  sehingga soal instrumen termasuk dalam kategori reliabilitas yang tinggi

### 3. Daya Pembeda Soal

Uji daya beda soal merupakan salah satu analisis yang penting dalam pengembangan instrumen penelitian, khususnya dalam bidang pendidikan.

Konsep ini mengukur sejauh mana suatu soal mampu membedakan antara peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta tes yang memiliki kemampuan rendah. Dengan kata lain, uji daya beda menunjukkan seberapa efektif sebuah soal dalam mengukur apa yang seharusnya diukur.

**Tabel 3. 7**

**Hasil Uji Daya Pembeda**

<b>No Soal</b>	<b>BA</b>	<b>BB</b>	<b>D</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kriteria Soal</b>
1	9	6	0,23	BAGUS	DIPAKAI
2	13	12	0,12	JELEK	DIBUANG
3	14	10	0,31	BAGUS	DIPAKAI
4	4	3	0,08	JELEK	DIBUANG
5	14	9	0,37	BAGUS	DIPAKAI
6	13	10	0,24	BAGUS	DIPAKAI
7	12	8	0,30	BAGUS	DIPAKAI
8	13	8	0,37	BAGUS	DIPAKAI
9	12	7	0,36	BAGUS	DIPAKAI
10	14	12	0,18	JELEK	DIBUANG
11	14	11	0,25	BAGUS	DIPAKAI
12	12	10	0,18	JELEK	DIBUANG
13	10	10	0,04	JELEK	DIBUANG
14	10	12	-0,08	JELEK SEKALI	DIBUANG
15	13	10	0,24	BAGUS	DIPAKAI
16	10	5	0,35	BAGUS	DIPAKAI
17	15	10	0,38	BAGUS	DIPAKAI
18	12	7	0,36	BAGUS	DIPAKAI
19	6	5	0,09	JELEK	DIBUANG
20	10	6	0,29	BAGUS	DIPAKAI

21	12	7	0,36	BAGUS	DIPAKAI
22	10	11	-0,02	JELEK SEKALI	DIBUANG
23	8	9	-0,03	JELEK SEKALI	DIBUANG
24	12	8	0,30	BAGUS	DIPAKAI
25	13	10	0,24	BAGUS	DIPAKAI
26	11	5	0,42	BAGUS	DIPAKAI
27	11	3	0,55	BAGUS	DIPAKAI
28	13	9	0,30	BAGUS	DIPAKAI
29	12	4	0,55	BAGUS	DIPAKAI
30	10	8	0,17	JELEK	DIBUANG

Berdasarkan tabel 3.7 hasil perhitungan daya pembeda soal yang dilakukan pada per-item soal tes dapat disimpulkan dari 30 item soal 20 soal termasuk dalam kategori “DIPAKAI” dan 10 item soal termasuk dalam kategori “DIBUANG”.

#### 4. Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran soal merupakan salah satu analisis penting dalam pengembangan instrumen penelitian, khususnya dalam bidang pendidikan. Analisis ini bertujuan untuk mengukur seberapa sulit atau mudah suatu soal bagi peserta tes. Dengan kata lain, uji tingkat kesukaran menunjukkan proporsi peserta yang dapat menjawab soal dengan benar.

**Tabel 3. 8**

#### **Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran**

interpretasi tingkat kesukaran	
Sukar	0,00-0,30
Sedang	0,31-0,70
Mudah	0,71-1,00

**Tabel 3. 9**  
**Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

<b>No Soal</b>	<b>B</b>	<b>JS</b>	<b>P</b>	<b>Keterangan</b>
1	15	31	0,48387	SEDANG
2	25	31	0,80645	MUDAH
3	26	31	0,83871	MUDAH
4	7	31	0,22581	SUKAR
5	19	31	0,61290	SEDANG
6	27	31	0,87097	MUDAH
7	22	31	0,70968	MUDAH
8	24	31	0,77419	MUDAH
9	19	31	0,61290	SEDANG
10	19	31	0,61290	SEDANG
11	25	31	0,80645	MUDAH
12	22	31	0,70968	MUDAH
13	20	31	0,64516	SEDANG
14	22	31	0,70968	MUDAH
15	23	31	0,74194	MUDAH
16	15	31	0,48387	SEDANG
17	25	31	0,80645	MUDAH
18	19	31	0,61290	SEDANG
19	11	31	0,35484	SEDANG
20	16	31	0,51613	SEDANG
21	19	31	0,61290	SEDANG
22	21	31	0,67742	SEDANG
23	17	31	0,54839	SEDANG
24	20	31	0,64516	SEDANG
25	23	31	0,74194	MUDAH
26	16	31	0,51613	SEDANG
27	14	31	0,45161	SEDANG
28	22	31	0,70968	MUDAH
29	18	31	0,58065	SEDANG
30	13	31	0,41935	SEDANG

Berdasarkan tabel 3.8 hasil uji tingkat kesukaran yang dilakukan pada per-item soal instrumen penelitian menggunakan tes didapat dari 30 item soal 12 soal termasuk dalam kategori “MUDAH”, 17 soal termasuk dalam kategori “SEDANG” dan 1 soal termasuk dalam kategori “SUKAR”.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Identitas SMA Negeri 17 Garut

NPSN	: 20227472
Status Sekolah	: Negeri
Jenjang Sekolah	: SMA
SK Pendirian Sekolah	: No. 134/01/1998
Tanggal SK Pendirian Sekolah	: 29 Januari 1998
SK Izin Operasional	: No. 134/01/1998
Tanggal SK Izin Operasional	: 29 Januari 1998
Sertifikasi ISO	: Belum Bersertifikat
Terakreditasi	: A
Kepala Sekolah	: Ati Supriati, S.Pd, M.M.Pd
Email Sekolah	: <a href="mailto:Smanegeri17@gmail.com">Smanegeri17@gmail.com</a>
Alamat Sekolah	: Jl. Raya Samarang Kec. Samarang Kel. Cinta Rakyat Kab. Garut Prov. Jawa Barat Kode Pos. 44161

2. Sejarah Singkat SMA Negeri 17 Garut

SMA Negeri 17 Garut pertama kali didirikan sekolah ini bernama SMA 1 Samarang akan tetapi mengalami perubahan nama secara resmi menjadi SMA Negeri 17 Garut. Alasan perubahan nama dikarenakan pada tahun 1997 pemerintah secara resmi memberlakukan kebijakan nomenklatur dan penamaan sekolah berdasarkan lokasi wilayah kecamatan, maka setahun sesudah berlakunya kebijakan tersebut maka SMA 1 Samarang resmi berganti nama menjadi SMA negeri 17 Garut pada tanggal 29 Januari 1998 dengan penetapan SK No 134/01/1998. Dibandingkan dengan SMA-SMA lain yang ada di Kabupaten Garut, SMA Negeri 17 Garut masih terhitung muda, akan tetapi sekolah ini memiliki kualitas yang dapat

dikatakan bagus serta sudah mendapatkan akreditasi A. Selain itu SMA Negeri 17 Garut juga telah mencetak siswa-siswa berprestasi di bidangnya.

Lokasi SMA Negeri 17 Garut adalah di Jalan Raya Samarang KM 4,5 Desa Cinta Rakyat, Kecamatan Samarang, Kabupaten Garut 44161. SMA Negeri 17 Garut memiliki luas tanah yang lebih besar sekitar 1 hektar di atas tanah yang dimiliki oleh pemerintah Provinsi Jawa Barat.

### 3. Visi dan Misi SMA Negeri 17 Garut

Visi SMA Negeri 17 Garut adalah “Terwujudnya sekolah hebat yang memiliki keunggulan kompetitif melalui kolaborasi dan inovasi”. Sedangkan Misi dari SMA negeri 17 Garut sebagai berikut:

1. Mewujudkan lulusan yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia dan berakarakter cinta tanah air.
2. Menghasilkan lulusan yang mandiri, cerdas, terampil dan memiliki keunggulan kompetitif.
3. Membina kemandirian siswa melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
4. Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, kreatif, produktif dan menyenangkan.
5. Melaksanakan penilaian secara autentik
6. Meningkatkan sarana prasarana pendidikan yang aman, nyaman, relevan, mutakhir.
7. Menghasilkan pendidikan dan tenaga kependidikan yang memiliki kemampuan, kesanggupan kerja yang tinggi, profesional, kolaboratif, dan proaktif terhadap dinamika peruruan global
8. Meningkatkan manajemen sekolah yang tangguh

9. Mewujudkan sekolah yang memiliki budaya disiplin, budaya hidup sehat, literasi budaya dan peduli terhadap lingkungan.

4. Keadaan Siswa SMA Negeri 17 Garut

Keadaan siswa SMA Negeri 17 Garut terhitung pada tahun 2024-2025 secara keseluruhan berjumlah 1247 siswa. Berikut ini tabel yang secara rinci menggambarkan keadaan siswa SMA Negeri 17 Garut

**Tabel 4. 1**

**Jumlah Keseluruhan Siswa SMA Negeri 17 Garut**

Uraian	Siswa Tingkat			Jumlah
	X	XI	XII	
Jumlah Rombel	12	12	12	36
<b>Total Rombel</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>36</b>
Jumlah Siswa Laki-Laki	163	160	155	478
Jumlah Siswa Perempuan	269	251	249	769
<b>Jumlah</b>	<b>432</b>	<b>411</b>	<b>404</b>	<b>1247</b>

**4.1.2 Karakteristik Responden**

Pada penelitian ini dilakukan kepada dua kelas yang dijadikan sebagai responden. Kelas Kontrol dipilih di kelas XI.12 yang berjumlah 31 siswa dan kelas eksperimen dipilih di kelas XI.8 dengan jumlah yang sama yaitu 31 siswa.

**Tabel 4. 2**

**Karakteristik Responden**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Kelas Kontrol (XI.8)	14	17	31
2	Kelas Eksperimen (XI.12)	12	19	31
Total Keseluruhan Sampel				62

### 4.1.3 Deskripsi Variabel yang Diteliti

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yaitu Variabel X sebagai variabel independen atau variabel yang mempengaruhi dan Variabel Y sebagai variabel dependen atau yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel X adalah "Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter" sedangkan yang menjadi variabel Y adalah "Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 17 Garut".

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dengan melalui observasi dan tes. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keadaan lingkungan sekolah serta aktivitas siswa selama pembelajaran di kelas dan lembar tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas XI.8 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI.12 sebagai kelompok kontrol yang masing masing berjumlah 31 orang siswa. Untuk lembar observasi dilakukan kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) selama kegiatan pembelajaran di kelas. Tes hasil belajar diberikan kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan pertanyaan berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi Mentimeter dalam melakukan penelitian mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 17 Garut. Berikut ini hasil observasi dan tes hasil belajar

#### 4.1.3.1 Kemampuan Awal Siswa Sebelum Diterapkannya Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahapan awal pembelajaran sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter, proses belajar mengajar menggunakan media dan metode ceramah di kedua kelas. Hasil observasi pertama di kelas eksperimen yaitu kelas XI.8

menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih kurang optimal pada tahap pra-implementasi. Hal ini diperkuat dengan hasil Pre-test yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang rendah.

**Tabel 4. 3**

**Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>Nilai Pre-tes</b>	<b>Nilai Pre-tes</b>
40	45
55	55
60	60
55	55
65	45
60	50
75	40
60	45
50	50
50	55
70	65
50	40
65	55
35	50
65	40
45	60
65	55
65	55
55	25
60	40
50	40
60	35
65	40
50	40
60	45

40	45
55	45
65	55
40	50
65	25
45	55
<b>56,12903</b>	<b>47.09677</b>

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen (XI.8) yang rendah yaitu sebesar 56 dari 31 siswa. Dengan rentang nilai siswa cukup bervariasi dengan nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 75. Sedangkan untuk kelas kontrol (XI.12) nilai rata-rata hasil *pre-test* sebesar 47 dari 31 siswa. Dengan rentang nilai terendah sebesar 25 dan nilai tertinggi yaitu 65.

Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai awal 62 siswa dengan 31 siswa pada masing-masing kelas eksperimen ataupun kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok sebelum diterapkannya media pembelajaran masih tergolong rendah. Meskipun nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 56 sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memiliki nilai rata-rata sebesar 47. Akan tetapi secara keseluruhan, kemampuan siswa pada kedua kelompok masih perlu ditingkatkan. Adanya nilai terendah pada kedua kelompok menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam memahami materi pembelajaran

#### 4.1.3.2 Hasil Belajar Siswa Sesudah menggunakan Aplikasi Mentimeter

Setelah melakukan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti membandingkan adanya peningkatan hasil belajar siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui hasil *post-test*. Berikut tabel hasil *Pre-test* dan *Post-test* kedua kelompok:

**Tabel 4. 4**  
**Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Pretest	<i>Post-test</i>	Pretest	<i>Post-test</i>
40	70	45	50
55	80	55	60
60	85	60	60
55	75	55	60
65	80	45	65
60	85	50	60
75	95	40	65
60	85	45	60
50	75	50	80
50	80	55	55
70	95	65	70
50	75	40	80
65	80	55	65
35	70	50	60
65	80	40	60
45	70	60	75
65	95	55	70
65	90	55	70
55	80	25	50
60	85	40	65
50	75	40	55
60	80	35	45
65	85	40	40
50	75	40	70
60	85	45	60
40	65	45	60
55	70	45	65
65	75	55	60
40	65	50	65
65	85	25	40
45	70	55	85
Rata-rata			
56	80	47	62

Berdasarkan tabel 4.4 peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam penggunaan aplikasi Mentimeter dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dari nilai *pre-test* sebesar 56 siswa yang masih banyak di bawah rata-rata mengalami peningkatan pada nilai *post-test* setelah perlakuan sebesar sebesar 80. Hal ini berarti hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan kelas kontrol.

#### 4.1.3.3 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Untuk melihat seberapa efektif penggunaan aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan analisis komparatif antara hasil belajar siswa yang menggunakan Mentimeter (di kelas eksperimen XI.8) dengan kelas yang menggunakan media ceramah (di kelas kontrol). Hasil pengujian hipotesis *post-test* kelompok eksperimen (XI.8) dan kelompok kontrol (XI.12) menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter dibandingkan dengan yang tidak diberi perlakuan. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.4 , berdasarkan Tabel output pada bagian *equality variance assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Sedangkan Berdasarkan hasil pengujian N-Gain Score bahwa sebanyak 3 orang siswa sebanyak 3 orang ( $G \geq 0,70$ ) siswa mengalami interpretasi tinggi, sebanyak 28 orang siswa ( $0,3 - 0,7$ ) siswa mengalami interpretasi sedang, dan 1 orang siswa ( $G \leq 0,3$ ) siswa mengalami interpretasi rendah. Nilai N-Gain yang Anda diperoleh adalah sebesar 0.542381, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter di kelas eksperimen memiliki efektivitas sedang. Ini berarti bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang cukup signifikan setelah menggunakan aplikasi Mentimeter.

#### 4.1.4 Hasil Uji Hipotesis

##### A. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang kita miliki berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan teknik *Shapiro Wilk*. Peneliti memilih uji normalitas dengan uji *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan berjumlah kecil yaitu kurang dari 50 data sampel. Menurut Singgih Santoso (2014:191) dasar keputusan uji normalitas dalam *Shapiro Wilk* adalah sebagai berikut:

- Jika Nilai Sig. > 0,05 data terdistribusi normal
- Jika Nilai Sig. < 0,05 data tidak terdistribusi normal

**Tabel 4. 5**  
**Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	Pretest Eksperimen	.168	31	.025	.946	31	.123
	Post-Test Eksperimen	.121	31	.200*	.945	31	.116
	Pretest Kontrol	.153	31	.063	.939	31	.079
	Post-Test Kontrol	.195	31	.004	.951	31	.169

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Maka berdasarkan Tabel 4.5, diketahui nilai Sig. untuk kelompok eksperimen nilai *Pre-test* adalah sebesar 0,123 dan nilai *Post-test* sebesar 0,116. Untuk kelompok kontrol, nilai *Pre-test* adalah sebesar 0,079 dan nilai *post-test* sebesar 0,169. Maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* dapat disimpulkan semua data *Pre-test* dan

*Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang berarti data terdistribusi dengan normal.

#### B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data kedua sampel homogen atau tidak. Uji homogenitas penting dilakukan untuk menentukan keputusan uji statistik berikutnya. Di bawah ini syarat interpretasi dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Signifikansi atau nilai Sig.  $< 0,05$  maka dinyatakan bahwa data dua kelompok atau lebih adalah tidak sama (tidak homogen).
- Jika nilai Signifikansi atau nilai Sig.  $> 0,05$  maka dinyatakan bahwa data dua kelompok atau lebih adalah sama (homogen).

**Tabel 4. 6**

#### Hasil Uji Homogenitas

##### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.648	1	60	.424
	Based on Median	.483	1	60	.490
	Based on Median and with adjusted df	.483	1	52.406	.490
	Based on trimmed mean	.643	1	60	.426

Berdasarkan output tabel 4.6 di atas diketahui nilai Sig. Based on Mean adalah sebesar  $0.424 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians dari kelompok *Post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen. Maka dengan demikian, maka salah satu syarat mutlak untuk menguji *independent sample t test* sudah dapat terpenuhi.

#### C. Hasil Uji T *Independent Sample T Test*

Uji *independent sample t test* merupakan analisis statistik yang bertujuan untuk membandingkan dua sampel yang tidak saling berpasangan. Dalam penelitian ini dilakukan uji *independent sample t test* untuk melakukan pengujian hipotesis agar mengetahui apakah terdapat perbedaan

rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang di ukur dengan hasil *pre-test* dengan *post-test* yang dilakukan pada kedua kelompok. Berikut hasil pengujian hipotesis menggunakan *uji independent sample t test*

Rumusan hipotesis penelitian komparatif pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Ha: terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

**Tabel 4. 7**  
**Hasil Uji T *Independent Sample T Test***

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.648	.424	7.178	60	<.001	17.258	2.404	12.449	22.067
	Equal variances not assumed			7.178	56.677	<.001	17.258	2.404	12.443	22.073

Berdasarkan tabel 4.7 output SPSS nilai Sig. *Levene's Test for Equality Variance* adalah sebesar  $0,424 > 0,05$ , maka dapat diartikan bahwa data di antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Sehingga berdasarkan Tabel output *Independent Sample Test* di atas berpedoman pada nilai yang terdapat pada tabel *Equal Variance Assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

#### D. Hasil Uji NGain Score

Uji NGain merupakan metode yang digunakan dalam mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pengujian ini memberikan landasan dalam mengukur sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusinya terhadap pemahaman siswa. Dalam melakukan uji Ngain menggunakan rumus

$$\begin{aligned} NGain &= \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest} \\ &= \frac{80 - 56}{100 - 56} \\ &= \frac{24}{44} = 0,54 \end{aligned}$$

**Tabel 4. 8**

**Interpretasi Hasil NGain Score**

Nilai NGain	Keterangan
G>0,7	Tinggi
0,3-0,7	Sedang
G<0,3	Rendah

no	Pretest	Post-test	NGain Score	Keterangan
1	40	70	0.50	Sedang
2	55	80	0.56	Sedang
3	60	85	0.63	Sedang
4	55	75	0.44	Sedang
5	65	80	0.43	Sedang
6	60	85	0.63	Sedang
7	75	95	0.80	Tinggi
8	60	85	0.63	Sedang
9	50	75	0.50	Sedang
10	50	80	0.60	Sedang
11	70	95	0.83	Tinggi
12	50	75	0.50	Sedang
13	65	80	0.43	Sedang
14	35	70	0.54	Sedang
15	65	80	0.43	Sedang
16	45	70	0.45	Sedang
17	65	95	0.86	Tinggi
18	65	90	0.71	Tinggi
19	55	80	0.56	Sedang
20	60	85	0.63	Sedang

21	50	75	0.50	Sedang
22	60	80	0.50	Sedang
23	65	85	0.57	Sedang
24	50	75	0.50	Sedang
25	60	85	0.63	Sedang
26	40	65	0.42	Sedang
27	55	70	0.33	Sedang
28	65	75	0.29	Rendah
29	40	65	0.42	Sedang
30	65	85	0.57	Sedang
31	45	70	0.45	Sedang
Mean (Rata-Rata)		0.542381		Sedang
Nilai Maksimum		59,1364		
Nilai Minimum		49,3398		

Berdasarkan tabel 4.8 bahwa sebanyak 3 orang siswa sebanyak 3 orang ( $G \geq 0,70$ ) siswa mengalami interpretasi tinggi, sebanyak 28 orang siswa ( $0,3 - 0,7$ ) siswa mengalami interpretasi sedang, dan 1 orang siswa ( $G \leq 0,3$ ) siswa mengalami interpretasi rendah. Nilai N-Gain yang Anda diperoleh adalah sebesar 0.542381, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter di kelas eksperimen memiliki efektivitas sedang. Ini berarti bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang cukup signifikan setelah menggunakan aplikasi Mentimeter.

## 4.2 Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti ingin menguji efektivitas media pembelajan interaktif aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 17 garut. Adapun yang akan dibahas adalah hasil penelitian yang menjawab semua rumusan masalah yang telah dibuat. Analisis Hasil Penelitian Menguji Efektivitas Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri 17 Garut akan disajikan secara rinci pada poin berikutnya

### 4.2.1 Kemampuan Awal Siswa Sebelum Diterapkannya Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter

Pada hakikatnya kemampuan siswa merupakan suatu kecakapan yang dimiliki oleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMA Negeri 17 Garut, bahwa masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan atau kurang dari rata-rata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah untuk mengembangkan aspek intelektual dan karakter siswa. “Akan tetapi dalam praktiknya, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah seperti ceramah, pembelajaran hanya terpusat pada guru bukan pada siswa, guru lebih mendominasi selama pembelajaran sedangkan siswa hanya duduk diam menerima materi secara pasif” (Aisa et al 2022 dalam Rizki Khoirunnisa, 2025:2). Hal tersebut yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan permasalahan utama yang sering dihadapi oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Furi (2023:40) yang mengatakan bahwa “Siswa menganggap bahwa Mata Pendidikan Pancasila terkesan membosankan karena memiliki banyak teori yang harus dipahami, sehingga yang meningkat hanya kompetensi kewarganegaraannya saja belum tercermin dalam bentuk sikap atau tingkah laku”.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang menjadi kendala utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Garut adalah kurangnya strategi dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Sejalan dengan pendapat Asrifah, dkk (2020:186) yang menyatakan bahwa “pada saat ini, penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih terpusat pada guru saja dinilai sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman, karena hal itu membatasi siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya”. Sehingga untuk dapat mengenali dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa maka dalam proses pembelajaran perlu bersifat aktif dan terpusat pada siswa atau disebut dengan istilah Student Center. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang luas untuk mengembangkan

kemampuannya seperti mengemukakan pendapat, berpikir kritis, menyampaikan ide dan gagasan yang dimilikinya. Untuk bisa mencapai tujuan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang relevan dan terpusat pada siswa..

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap awal pembelajaran sebelum penerapan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter, proses belajar mengajar menggunakan media dan metode ceramah pada kedua kelas yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dengan PowerPoint. Hasil observasi pertama pada kedua kelas yaitu kelompok eksperimen (kelas XI.8) dan kelompok kontrol (kelas XI.12) menunjukkan bahwa efektivitasnya masih kurang dalam meningkatkan kemampuan siswa. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konteks materi terutama dalam mengahrgai perbedaan kecil dalam lingkungan kelas sebagai bentuk meneladi nilai-nilai keberagaman. Hal ini terlihat dari hasil pemberian Pre-test kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis skor awal pada masing-masing kelas eksperimen atau kelompok kontrol berjumlah 31 orang siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok sebelum dilakukan penerapan media pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dengan nilai yang masih di bawah 70.

Meskipun skor rata-rata kelompok eksperimen sebesar 56 sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memiliki skor rata-rata 47. Akan tetapi, secara keseluruhan kemampuan siswa pada kedua kelompok masih perlu ditingkatkan. Skor terendah pada kedua kelompok menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan yang cukup berarti dalam memahami materi pembelajaran.

Oleh karena itu sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan siswa aplikasi Mentimeter dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sesuai dengan pendapat Andrini Pratama (2021:68) yang menyatakan bahwa “Penggunaan media Mentimeter dapat membangun pemahaman materi lebih signifikan. Selain itu dari aspek waktu serta pembiayaan juga dirasa penggunaan Aplikasi Mentimeter efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini memanfaatkan gadget yang tentu saja dimiliki oleh para siswa dan guru yang tentu saja saat ini merupakan hal yang umum dimiliki”.

Peneliti memilih Aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan bagi siswa kelas XI. Penggunaan media pembelajaran Aplikasi Mentimeter dapat membantu siswa agar mudah memahami konten-konten pelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga dalam hal ini siswa dapat merasakan pengalaman belajar baru dan membangun proses belajarnya sendiri sesuai dengan prinsip dari teori belajar konstruktivisme. Dalam aplikasi Mentimeter tersedia berbagai fitur yang menggambarkan media pembelajaran dalam bentuk gambar, teks, animasi, video bahkan suara yang dapat dikombinasikan untuk dijadikan alat menampilkan materi pembelajaran.

#### **4.2.2 Hasil Belajar Siswa Sesudah menggunakan Aplikasi Mentimeter**

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Nana Sudjana (2018:7) “Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu”.

Secara umum, faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor psikologis dan fisiologis seperti minat bakat, motivasi siswa

serta kondisi fisik siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan alam dan sosial (Munadi, 2022:50). Kedua faktor tersebut harus ada dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran, kemampuan siswa khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak yang di bawah rata-rata. Hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi, minat dan dorongan untuk belajar karena suasana belajar yang tidak menyenangkan dan monoton. Hal ini didukung oleh pendapat Hasan (2021:10) menurutnya “Tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah untuk mengembangkan aspek intelektual dan karakter siswa. Akan tetapi dalam praktiknya, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah seperti ceramah, pembelajaran hanya terpusat pada guru bukan pada siswa, guru lebih mendominasi selama pembelajaran sedangkan siswa hanya duduk diam menerima materi secara pasif”. Hal tersebut yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, sebagai suatu solusi agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis online atau dengan memanfaatkan gadget. Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran agar dapat berlangsung dengan efektif. Artinya dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat terciptanya suasana kelas yang lebih aktif dan kreatif (Aisa et al 2022 dalam Rizki Khoirunnisa, 2025:2).

Berdasarkan hasil penelitian, setelah penerapan media pembelajaran interkatif aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan. Dapat dilihat pada kelompok eksperimen, hasil pre-test menunjukkan nilai tertinggi berada pada angka 75 dan nilai terendah berada pada angka 35.

Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media Mentimeter siswa diberikan post-test yang menunjukkan hasil nilai tertinggi berada pada angka 95 dan nilai terendah berada pada angka 65.

Sedangkan pada kelompok kontrol hasil pre-test yang menunjukkan nilai tertinggi berada pada angka 65 dan nilai terendah pada angka 40. Pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun, dan pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode serta media ceramah sehingga hasil post-test pada kelompok kontrol menunjukkan nilai tertinggi berada pada angka 85 dan nilai terendah berada pada angka 40.

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan model *discovery learning* yang dipadukan dengan aplikasi Mentimeter dengan menggunakan fitur *word cloud*, *poling* dan *quizz*. Melalui aplikasi Mentimeter guru juga dapat menampilkan materi serta tayangan video atau gambar dan meminta siswa untuk mengamati dan mencari informasi tambahan yang kemudian setiap siswa dapat mengirimkan hasil pengamatannya dan pendapatnya melalui fitur *Word Cloud* atau *polling*. Setelah itu guru meminta siswa menjelaskan dengan lebih rinci mengenai pendapat yang sudah dituliskan melalui aplikasi Mentimeter. Kemudian guru menggunakan fitur *quizz* sebagai evaluasi setelah pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan hasil selisih rata-rata antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Aplikasi Mentimeter pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 56 sedangkan rata-rata nilai post-test sebesar 79. Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran mengalami kenaikan dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan hal paling utama dan paling penting untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan output dari proses belajar. Belajar sendiri merupakan proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu sejalan dengan pendapat Tani Nurnita (2021:175) yang berpendapat bahwa “Belajar merupakan seluruh rangkaian proses pendidikan yang dilakukan oleh setiap individu agar memperoleh perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Selain itu, berdasarkan hasil observasi, kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan penerapan aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran cenderung dapat menumbuhkan berbagai pola interaksi karena penggunaan fitur yang menarik dibandingkan kelompok kontrol.

Hal ini diperkuat oleh Risma, et al (2024:372) yang menyatakan bahwa “Proses pelaksanaan pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi Mentimeter yang memiliki fitur-fitur menarik seperti *word cloud*, *polling*, *open ended*, dan *quizz* dapat menumbuhkan berbagai pola interaksi karena penggunaan fitur yang menarik sehingga menciptakan suasana belajar yang kreatif”.

Maka berdasarkan hasil dari kenaikan nilai post-test dan hasil observasi peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Mentimeter membantu menciptakan perubahan dalam proses pembelajaran siswa. Bukan hanya menciptakan perubahan pengetahuan, akan tetapi secara tingkah laku juga mengalami perubahan. Keberagaman fitur dapat menimbulkan berbagai macam interaksi antar siswa. Siswa semakin berani dalam berpendapat, kreatif dan mandiri dalam pembelajaran.

#### **4.2.3 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Menurut Resti Nur Lailia, dkk (2022:330) “Mentimeter merupakan aplikasi yang berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu dapat digunakan sebagai penerapan kuis

interaktif dengan menggunakan mentimeter secara online sebagai upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa”. Dalam hal ini Ismail, dkk (2024:368) berpendapat “...penggunaan media mentimer ini akan dapat memudahkan siswa dalam memahami konten-konten pembelajaran Pendidikan Pancasila dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata”.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Baik buruknya hasil belajar siswa tergantung pada proses pembelajaran yang diikutinya. Hasil belajar merupakan *output* daripada proses pembelajaran pada satu individu dengan berinteraksi baik dengan lingkungannya. teori ini percaya bahwa setiap siswa memiliki konsep awal pengetahuan sehingga pada saat proses pembelajaran akan terjadi konflik kognitif karena adanya interaksi konsep awal siswa dengan fenomena baru yang dialaminya.

Dengan adanya penerapan media pembelajaran aplikasi Mentimeter efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t *Independent Sample T-Test*. Pengujian dilakukan setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan hasil analisis data menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen. Tujuan dilakukannya analisis data ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan pada suatu objek setelah diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelompok eksperimen (kelas XI.8).

Hasil pengujian hipotesis *post-test* kelompok eksperimen (XI.8) dan kelompok kontrol (XI.12) menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter dibandingkan dengan yang tidak diberi perlakuan. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.11, berdasarkan Tabel output pada bagian *equality variance assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan

yang signifikan secara statistik antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji Ngain dapat dilihat pada Tabel 4.12 bahwa sebanyak 3 orang siswa sebanyak 3 orang ( $G > 0,70$ ) siswa mengalami interpretasi tinggi, sebanyak 28 orang siswa ( $0,3 - 0,7$ ) siswa mengalami interpretasi sedang, dan 1 orang siswa ( $G < 0,3$ ) siswa mengalami interpretasi rendah. Oleh karena itu berdasarkan pengolahan data melalui uji NGain diperoleh hasil sebesar 0.542381 Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter di kelas eksperimen memiliki efektivitas sedang. Ini berarti bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan setelah menggunakan aplikasi Mentimeter.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andrini and Pratama pada tahun 2021 yang menyatakan bahwa Menggunakan aplikasi Mentimeter sebagai media kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekitar 14,7% dari hasil pretest dan posttest yang diterapkan pada sejumlah mahasiswa. Selain itu, menurut Zulfa dan Huda (2021:8343) bahwa “penggunaan media Mentimeter dapat membangun pemahaman materi lebih signifikan. Selain itu dari aspek waktu serta pembiayaan juga dirasa penggunaan Aplikasi Mentimeter efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini memanfaatkan gadget yang tentu saja dimiliki oleh para siswa dan guru yang tentu saja saat ini merupakan hal yang umum dimiliki”.

Selain itu penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Inneke Yola Ferdiana, dkk pada tahun 2022 yang menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi Mentimeter dengan siswa yang hanya menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran aplikasi Mentimeter akan lebih baik jika dibandingkan hanya menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hal ini disebabkan karena siswa dapat

memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran aplikasi Mentimeter (Risma, dkk, 2024:373).

Hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini dilakukan berdasarkan berbagai kajian teori pada penelitian terdahulu yang relevan, maka hasil pengujian hipotesis yang ditemukan pada penelitian ini menunjukkan sejalan dengan teori serta mendukung hasil penelitian terdahulu. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini dapat menjawab hipotesis yang telah dirumuskan yaitu Penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### **4.3 Temuan-temuan**

#### **4.3.1 Temuan Utama**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditemukan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila minat belajar siswa rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kurangnya antusiasme dalam pembelajaran dan seringkali siswa terlihat mengantuk atau melamun selama pembelajaran. Kurangnya kemampuan menganalisis masalah sosial karena siswa cenderung passif dan kurang berani dalam menyampaikan pendapatnya dalam diskusi kelas. Yang menjadi faktor utama yang menyebabkan adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dan variasi metode dalam pembelajaran. Selain itu jadwal mata pelajaran Pendidikan Pancasila selalu berada di jam-jam terakhir pembelajaran yang tentunya siswa sudah mulai lelah dan bosan di kelas. Hal Akibatnya siswa tidak memiliki motivasi bahkan minat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dapat ditemukan beberapa hal diantaranya adalah:

1. Peningkatan askes terhadap sumber belajar yang lebih beragam dan menarik. Siswa menjadi lebih *aware* dengan kegunaan

*gadget/handphone* dalam pembelajaran dengan adanya keberadaan platform belajar online salah satunya Mentimeter

2. Peningkatan pemahaman materi dengan penggunaan fitur-fitur beragam membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan.
3. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik visula membantu siswa lebih terbuka dan percaya diri dalam berpendapat ataupun berekspresi di depan kelas
4. Memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa hal ini terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa.

#### **4.3.2 Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan pada pengalaman peneliti, terdapat beberapa keterbatasan yang dialami selama proses penelitian. Oleh karena itu karena penelitian ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat memperhatikan keterbatasan tersebut untuk lebih menyempurnakan penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu penelitian, tenaga serta kemampuan penelitian
2. Tidak tersedia akses internet di sekolah, hal ini menghambat bagi siswa yang tidak memiliki kuota data untuk akses ke aplikasi Mentimeter yang membutuhkan internet agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
3. Siswa kurang memahami instruksi yang diberikan ketika meng akses ke file baru tampilan Mentimeter.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas mengenai “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI SMA Negeri 17 Garut”, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

##### 5.1.1 Simpulan Umum

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter berkontribusi dengan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pre-test* yang rendah mengalami peningkatan rata-rata pada hasil *post-test*. Hasil pengujian hipotesis yang diperoleh nilai uji t Sig. (2-tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu berdasarkan pengolahan data melalui uji N-Gain diperoleh hasil sebesar 0.542381, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter di kelas eksperimen memiliki efektivitas sedang. Ini berarti bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan setelah menggunakan aplikasi Mentimeter.

##### 5.1.2 Simpulan Khusus

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dibahas pada bab sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sebelum diterapkannya media pembelajaran aplikasi Mentimeter dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI SMA Negeri 17 Garut, kemampuan awal siswa masih banyak yang di bawah rata-rata. Adanya nilai terendah pada hasil *pre-test* kedua kelompok menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam

memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan siswa aplikasi Mentimeter dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

2. Setelah menerapkan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelompok eksperimen (kelas XI.8) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cukup signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (XI.12). Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan perbedaan rata-rata antara hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Mentimeter membantu menciptakan perubahan dalam proses pembelajaran siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.
3. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat berdasarkan hasil uji *NGain* yang memperoleh hasil sebesar 0,542381 yang berdasarkan tabel interpretasi Nilai *NGain* Score termasuk dalam kategori sedang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan sebagai generasi harapan bangsa dapat memaksimalkan penggunaan teknologi untuk membukan wawasan serta pengetahuan baru yang tidak di dapatkan di bangku sekolah saja
2. Bagi guru, sebagai fasilitator diharapkan dapat senantiasa beradaptasi dengan perkembangan zaman agar bisa memberikan

pengalaman belajar baru kepada siswa dengan terbiasa mengungkap berbagai strategi belajar mengajar yang disesuaikan dengan zamannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi serta koreksi bagi penyempurnaan pada penelitian selanjutnya sehingga penelitian ini bisa bermanfaat bagi para pembacanya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Aisyah, dan Barus, Syahril. 2023. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Bahrin, Arifin, M, Mubarak, A dan Sanhadi, Eka, Fatmala. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Nafal Global Nusantara
- Cholik, Mochamad. 2023. *Metode Penelitian*. Jakarta: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Dananjaya, Utomo. 2017. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia
- Daryanto. 2020. "Konsep Dasar Multimedia Pembelajaran Interaktif." 8.
- Kustawan, Deddy. 2018. *Analisis Hasil Belajar*. Jakarta: Luxima Metro Media PT
- Nurfadhilah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran (Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. Sukabumi: Jejak Publisher
- Nurfitri, Khoiru dan Izzurozza, Ismail. 2023. *Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Corp
- Pane, Pertiwi, Eva. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Jakarta: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Rasyid, Harun dan Mansur. 2019. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima, CV
- Sudaryono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Cetakan ke-24. Alfabeta
- Sulistiasih. 2024. *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Corp
- Sumardi. 2021. *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Toha, Mohamad. 2024. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Bookies Literasi

### Jurnal

- Arifudin, Opan. 2023. "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia." 4(1):13–22.
- Asrifah, et.al 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05." Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan 16(30):183–93. doi:

10.36456/bp.vol16.no30.a2719.

- Ayu, Malia, et.al. 2023. “Penerapan Model ASSURE Dengan Media Mentimeter Pada Pembelajaran Karya Ilmiah Kelas XI SMA.” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1(2):79–90. doi: 10.59031/jkppk.v1i2.119.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
- Fatimah, Nur, Gigit Mujiyanto, and Kholiq Yudiantoro. 2023. “JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan (Print) Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning.” *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8(2):76–86.
- Furi, Shafira Yolanda, and Angger Saloko. 2023. “Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Plus Merdeka Soreang.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(10):8342–48. doi: 10.54371/jiip.v6i10.2256.
- Hasyiyati, Hasyiyati, and Zulherman Zulherman. 2021. “Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring.” *Jurnal Basicedu* 5(4):2550–62. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1246.
- Herlawati, Fata Nidaul Khasanah, and Rafika Sari. 2021. “Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi.” *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)* 1(1):42–52. doi: 10.31599/jucosco.v1i1.454.
- Hidayatullah, Trenggono et. al. 2023. “Urgensi Aplikasi Teknologi Dalam Pendidikan Di Indonesia.” *Journal of Information Systems and Management* 02(06):70–73.
- Jamilah, et. al. 2020. “Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains.” *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar* 19(2):121–38. doi: 10.52160/e-jmp.v4i5.737.
- Jaoharoh, Dede, and Reni Kartika Putri. 2024. “Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendekatan Psikologi Positif Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(3):10. doi: 10.47134/pgsd.v1i3.577.
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizzz.” *E- Jurnal Mitra Pendidikan* 4(5):231–40. doi: 10.52160/e-jmp.v4i5.737.
- Mihit, Yohanes. 2023. “Dinamika Dan Tantangan Dalam Pendidikan Pancasila

- Di Era Globalisasi: Tinjauan Literatur.*” EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies 2023(1):357–66.
- Mirayani, Ni Nengah. et.al . 2022. “*Efektivitas Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani.*” Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia 2(2):213–19.
- Mohin, Ma, Leonine Kunzwa, and Sagar Patel. 2022. “*Using Mentimeter to Enhance Learning and Teaching in a Large Class.*” International Journal of Educational Policy Research and Review 9(2):48–57. doi: 10.15739/ijepr.22.005.
- Nasution, Muhammad Fahmi, and Nirwana Anas. 2022. “*The Effect of Mentimeter Learning Media on Students’ Learning Outcomes in Biology Learning.*” Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus 8(2):293–301. doi: 10.36987/jpbn.v8i2.2791.
- Nurrahmah, Arfatin, Fauzi Mulyatna, and Abdul Karim. 2021. “*Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Dan Dosen.*” E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 12(3):407–12. doi: 10.26877/e-dimas.v12i3.6153.
- Permana, Saskia, Belva, et. al. 2024: “*Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi.*” Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora 4(1):19–28. doi: 10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702.
- Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar. 2022. “*Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.*” 1(1).
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, and Rusman. 2022. “*Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.*” Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah 7(2):326–39. doi: 10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689.
- Rofiqoh, Ainur, and Ismi Khairani. 2024. “*Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.*” 9(1):63–71.
- Studi, Program, Pendidikan Teknologi, and Stkip Muhammadiyah. n.d. “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mentimeter Menggunakan Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Mandirancan.*” XX(1).
- Wahid, Abdul, Fatimah Hidayahni Amini, Andi Anto Patak, Seny Luhriyani, and Geminastiti Sakkir. 2023. “*Pelatihan Integrasi Canva Dan Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMP Negeri 40 Makassar.*” Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat 1(3):190–97. doi: 10.61255/vokatekjp.v1i3.188.

Widiyanto, Delfiyan, and Annisa Istiqomah. 2020. "*Evaluasu Penilaian Proses dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn.*" *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8:51–61.

### **Undang-Undang**

UUD 1945 Pasal 31 ayat (3)


Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional  
Pasal 37 Ayat (1)

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### Surat Izin Penelitian



**YAYASAN GRIYA WINAYA GARUT**  
**INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA**  
 FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL, BAHASA DAN SAstra  
 Jalan Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih - Tarogong Kidul, Garut  
 Telp. (0262) 233556 Fax. (0262) 540469 Kode Pos : 44151  
 email : [fpisbs@institutpendidikan.ac.id](mailto:fpisbs@institutpendidikan.ac.id) web : [www.institutpendidikan.ac.id](http://www.institutpendidikan.ac.id)

Nomor : 332/IPL.D1/AKD/ I/2025  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/Ibu Pimpinan  
 SMAN 17 Garut  
 di Tempat

Disampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami:

Nama	: Rifa Nuriyati
Nomor Induk	: 21616039
Mahasiswa	
Program Studi	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan / S1
Tingkat/ Semester	: 4 / 7
Alamat	: Jl.Terusan Pahlawan, Kp.Cirendang, Kel.Sukagalih, Kec. Tarogong Kidul, Kab.Garut
Judul	: Efektivitas media pembelajaran interaktif Aplikasi mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila (Studi Eksperimen pada siswa kelas XI di SMAN 72 Garut)


Bermaksud memohon izin melakukan pengambilan data melalui wawancara dan/atau observasi di tempat Bapak/ Ibu memimpin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Kuliah/ Skripsi.

Kami berharap Bapak/ Ibu berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa tersebut.




Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Garut, 31 Januari 2025

Dekan,




Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.  
 NIP. 196805271993032001

## Lamiran 2

### Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian


**PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**KANTOR CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH XI**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 17 GARUT**  
 Jl. Raya Samarang Km. 4,5 Garut Telp. (0262) 542079 Kode Pos 44161  
 e-mail : [smanegeri17garut@gmail.com](mailto:smanegeri17garut@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**  
**TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
 Nomor : 017/PK.03.01/SMAN 17/Cadisdik, Wil.XI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ati Supriati, S.Pd., M.M.Pd  
 NIP. : 196609261996012001  
 Jabatan : Plt. Kepala SMAN 17 Garut


Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rifa Nuriyati  
 Nomor Induk Siswa : 21616039  
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan/ S-1  
 Tingkat/Semester : IV/VII  
 Alamat : Kp.Cirendang Kel.Sukagalih,Kec.Tarogong Kidul

Bahwa mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data melalui wawancara serta observasi di SMA Negeri 17 Garut mulai tanggal 8,15,Sampai 22 Januari 2025. untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas kuliah.


Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Garut, 22 Januari 2025  
 Plt. Kepala Sekolah,

  
 Ati Supriati, S.Pd., M.M.Pd.  
 NIP. 196609261996012001

### Lampiran 3

### Surat Keterangan Hasil Ujian Komprehensif



**YAYASAN GRIYA WINAYA**  
**INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA (IPI GARUT)**  
 Jl. Terusan Pahlawan No. 32 Tlp. (0262) 233556 Tarogong Kidul 44151 Garut  
 Fax (0262) 540469 Website <http://www.institutpendidikan.ac.id> Email [info@institutpendidikan.ac.id](mailto:info@institutpendidikan.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
**HASIL UJIAN KOMPREHENSIF**  
 367/IPI.R/KM/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Rektor Institut Pendidikan Indonesia, menerangkan bahwa :


Nama : Rifa Nuriyati  
 NIM : 21616039  
 Jenjang : S1  
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah mengikuti Ujian Komprehensif pada tanggal 06 Februari 2025, dengan hasil sebagai berikut :

No.	Rumpun Mata Uji	Nilai	Keterangan
1	PKN dan Kemasyarakatan	90	LULUS
2	Politik Kenegaraan dan Hukum	63	LULUS
3	PBM dan Metodologi PKN	90	LULUS

Demikian, agar yang berkepentingan menjadi maklum,

Garut, 12 Februari 2025  
 Rektor,



**Prof. Dr. Nizar Alam Hamdani, M.M., M.T., M.Si.**

## Lampiran 4

### Kis-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai/ Dimensi	Butir
Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaktifitas</li> <li>- Efektivitas pada Pembelajaran</li> <li>- Fleksibilitas</li> </ul>	<p><b>Interaktifitas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tingkat keterlibatan siswa</li> <li>- Respon waktu</li> <li>- Keragaman interaksi</li> </ul> <p><b>Efektivitas pada Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peningkatan pemahaman</li> <li>- Peningkatan partisipasi</li> <li>- Peningkatan motivasi belajar</li> <li>- <i>Feed back</i> bagi proses pembelajaran</li> </ul> <p><b>Fleksibilitas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemudahan penggunaan</li> <li>- Fitur yang intuitif</li> <li>- Waktu persiapan</li> </ul>	
<b>Hasil Belajar Siswa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ranah Kognitif</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan umum mengenai materi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kisi kisi instrumen untuk instrumen penelitian pretest dan posttest disertai indikator nya dengan mengacu pada pertanyaan pada file ini</li> <li>2. Pemahaman konsep materi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tema Harmoni dalam keberagaman</li> </ol>	1-30

## Lampiran 5

### Modul Ajar Pendidikan Pancasila

#### a. Informasi Umum

Mata Pelajaran	Fase	Kelas	Semester	Jumlah Siswa	Tahun Pelajaran
Pendidikan Pancasila	F	XI	1	39	2024/2025

Alokasi Waktu (JP)	Jumlah Pertemuan	Penulis/Pengampu
1 x 40 Menit	1	Rifa Nuriyati

#### b. Informasi Khusus

Kompetensi Awal/ Kompetensi Prasyarat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat menjelaskan secara sederhana apa yang dimaksud dengan ideologi</li> <li>Siswa dapat menerima dan menghormati perbedaan pendapat dan latar belakang</li> <li>Siswa dapat menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam diskusi tentang Pancasila</li> </ul>	
Penguatan Profil Pelajar Pancasila	Dimensi	Elemen
	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia	Akhlak bernegara dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia
	Berkebhinekaan global	Refleksi dan Bertanggungjawab Terhadap Pengalaman Kebhinekaan
	Bergotong royong	Kolaborasi
	Mandiri	Regulasi diri
	Bernalar kritis	Refleksi dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal
Sarana dan Prasarana	Papan tulis, spidol, laptop, proyektor, dan buku/e-book acuan pembelajaran	
Target Siswa	1 rombel (1x39 siswa)	
Model/Metode/Media pembelajaran yang digunakan	Model pembelajaran <i>discovery learning</i> Metode ceramah singkat, tanya jawab, penyelidikan mini Media gambar, artikel dan narasi singkat  Alasan menggunakan model dan metode tersebut adalah karena mendorong siswa untuk aktif mencari tahu,	

menganalisis, dan menarik kesimpulan sendiri. Kombinasi tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
---

## II. KOMPONEN INTI

### a. Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)
Pancasila	Pada fase F, Siswa mampu menganalisis potensi konflik dan bersama-sama memberikan solusi yang berkeadilan terhadap permasalahan keberagaman di masyarakat, menginisiasi kegiatan bersama dengan prinsip gotong royong dalam praktik hidup sehari-hari

### b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP)
Siswa mampu memahami dan mengidentifikasi arti penting harmoni dalam keberagaman

### c. Asesmen

Diagnostik	Formatif	Sumatif
Asesmen diagnostik terdiri dari diagnostik non kognitif dan diagnostik kognitif yang dilaksanakan pada awal pembelajaran (berupa soal Pre-test)	Asesmen formatif dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan materi (berupa quiz/projek)	Asesmen sumatif dilaksanakan pada akhir pertemuan materi (berupa post-test)

#### 1) Instrumen Asesmen

- Asesmen sikap (sikap siswa dan sikap dalam kelompok)
- Asesmen keterampilan  
Asesmen kognitif (tugas dan Tes)

#### 2) Pertanyaan pemantik

- Menurut kalian apakah keberagaman yang dimiliki bangsa merupakan hal yang membanggakan?
- Bagaimana merawat keberagaman tersebut?
- Apa yang harus dilakukan agar tetap utuh dan tidak menimbulkan konflik?

#### 3) Pemahaman bermakna

Siswa dapat memahami secara mendalam konsep Harmoni dalam Keberagaman dan mampu menjadi pedoman untuk menyelesaikan

konflik, membangun persatuan, dan mewujudkan kesejahteraan.

d. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1 : Harmoni dalam Keberagaman

Alokasi waktu : 2 jam pelajaran (JP) 90 menit

Kegiatan	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Model/Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberikan salam dan berdoa bersama</li> <li>• Pendidik mengecek kehadiran siswa, mengkondisikan kelas dan pembiasaan</li> </ul> <p><b>Kalimat pemantik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik menanyakan kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari dan dikaitkan dengan materi</li> </ul> <p><b>Pemberian acuan</b> Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberikan stimulus melalui artikel dan berita lalu menghubungkan materi Keberagaman dengan pengamalan siswa sebelumnya</li> <li>• Pendidik membimbing siswa untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang lebih spesifik dan terarah terkait dengan Keberagaman</li> <li>• Siswa secara individu</li> </ul>	Model <i>Discovery Learning</i> / 25 menit

	<p>membuat daftar pertanyaan yang ingin mereka jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mencari sumber informasi yang relevan, seperti buku, artikel, internet.</li> <li>• Peserta didik mengumpulkan data sesuai dengan informasi yang telah didapat.</li> <li>• Siswa menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mencari pola, hubungan, atau jawaban atas pertanyaan</li> <li>• Siswa membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.</li> <li>• Peserta didik menghubungkan kesimpulan yang diperoleh dengan konsep Harmoni dalam Keberagaman</li> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil penyelidikannya di depan kelas.</li> <li>• Siswa menerima umpan balik dari guru dan teman sekelas.</li> </ul>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resume</b> : Pendidik dan siswa membuat kesimpulan tentang materi Keberagaman dalam tindakan</li> </ul>	<p>10 Menit</p>

## Lampiran 6

### Matriks Penelitian

#### EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MENTIMETER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Identifikasi Masalah	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel dan Indikator	Populasi dan Sampel	Metode Pengumpulan Data	Hipotesis
<p>4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa.</p> <p>5. Perspektif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih dianggap pelajaran yang</p>	<p>1. Bagaimana kemampuan awal siswa sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter?</p> <p>2. Bagaimana korelasi antara tingkat interaktivitas dalam pembelajaran menggunakan Aplikasi</p>	<p>Tujuan Umum: Untuk mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila</p> <p>Tujuan Khusus: 1. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif Aplikasi <i>Mentimeter</i>.</p>	<p><b>Variabel Bebas</b></p> <p>Media pembelajaran dengan Aplikasi Mentimeter Media pembelajaran dapat di deskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Indikator dari variabel Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan Aplikasi Mentimeter</li> <li>• Interaktivitas</li> </ul>	<p>Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas X di SMAN 17 Garut</p> <p>Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Purposive Sampling. Alasan menggunakan Purposive Sampling ini karena dengan menggunakan teknik ini dapat menghasilkan</p>	<p>1. <b>Observasi</b> dilakukan untuk mengetahui gambaran umum mengenai tempat dan situasi penelitian, tingkah laku subjek penelitian dan bertujuan untuk mengetahui secara pasti jumlah populasi dan sampel yang dibutuhkan.</p> <p>2. <b>Tes</b> dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X di SMAN</p>	<p>Ha: Penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila</p> <p>H0:</p>

<p>membosankan dan monoton.</p> <p>6. Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak linear dengan bidang studinya, sehingga kompetensi pedagogi pada pendidik masih belum dikembangkan.</p>	<p>Mentimeter dengan Hasil Belajar Siswa?</p> <p>3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?</p>	<p>2. Untuk mengetahui korelasi antara tingkat interaktivitas dalam pembelajaran menggunakan Aplikasi Mentimeter dengan Hasil Belajar Siswa</p>	<p>Aplikasi</p> <p><b>Variabel Terikat</b></p> <p>Hasil belajar (<i>Learning Outcome</i>) merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.</p> <p>Indikator hasil belajar meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ranah Kognitif</li> <li>• Ranah Afektif</li> </ul>	<p>sampel yang lebih representative. Selain itu dengan menggunakan teknik ini membantu menghindari bias pemilihan sampel yang mungkin terjadi jika peneliti memilih siswa tertentu secara subjektif</p>	<p>17 Garut selama proses penelitian untuk mengukur aspek yang ada pada siswa. tes dilakukan pada waktu dan tempat yang ditentukan oleh peneliti secara berkala selama proses penelitian.</p> <p><b>3. Kuisisioner/Angket</b></p> <p>Digunakan ntuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Mentimeter dalam proses pembelajaran</p>	<p>Penggunaan media pembelajaran interaktif Aplikasi Mentimeter tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.</p>
---	--	---	---	---	---	---



## Lampiran 7

### Lembar Observasi

#### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DAN SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN

Hari: Rabu, 22 Januari 2025

Materi: Harmoni dalam Keberagaman

Observer: Retna Suminar

**Berikan tanda ceklis (v) pada salah satu kolom sesuai dengan yang anda amati!**

No	Aspek yang diamati	keterangan	
		ya	tidak
1.	Pendidik mengucapkan salam sebagai pembuka	V	
2	Pendidik meminta siswa untuk berdoa sebelum belajar	V	
3	Pendidik mengawali kegiatan pembelajaran dengan melakukan absensi kemudian pemberian ice breaking untuk memberikan suasana baru sebelum belajar	V	
4	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini dan memberikan gambaran umum materi secara singkat dan jelas	V	
5	Pendidik menyiapkan alatt dan bahan untuk menunjang proses pembelajaran	V	
6	Pendidik meminta siswa untuk memperhatikan instruksi yang diberikan dalam penggunaan aplikasi mentimeter di proses pembelajaran	V	
7	Pendidik membimbing siswa yang kurang memahami atau mengalami kendala selama proses pembelajaran berlangsung	V	

8	Pendidik meminta siswa untuk memberikan kesimpulan mengenai apa yang telah disampaikan oleh guru		X
9	Pendidik memberikan evaluasi akhir dengan pemberian quis	V	
10	Pendidik dan siswa bersama sama menyimpulkan dan membuat refleksi setelah pembelajaran berlangsung	V	

## Lampiran 8

### Lembar Soal Pretest dan Postest

Nama :

Kelas :

**Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila (Harmoni dalam Keberagaman)**

---



---

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d atau e pada jawaban yang dianggap benar**

1. Salah satu warisan sejarah bangsa Indonesia adalah, persebaran suku bangsa yang beragam. Dibawah ini yang merupakan faktor-faktor tersebarnya suku bangsa di Indonesia adalah...
  - a. Faktor Geografis, Faktor perindustrian laut dan kedatangan para penari di Indonesia
  - b. Faktor Geografis, Faktor perdagangan laut dan kedatangan para pegulat di Indonesia
  - c. Faktor Geografis. Faktor perdagangan laut dan kedatangan para penjajah di Indonesia
  - d. Faktor Geografis, Faktor perindustrian laut dan kedatangan para pelaut di Indonesia
  - e. Faktor Geografis, Faktor perindustrian laut dan kedatangan para ulama di Indonesia
2. Indonesia terdiri dari masyarakat dengan ras, suku bangsa, agama dan budaya yang beragam dan berbeda-beda tetapi hidup rukum di Indonesia. Dengan demikian masyarakat Indonesia disebut dengan masyarakat...
  - a. Polietnik
  - b. Multikultural
  - c. Etnosentrisme
  - d. Animisme
  - e. Primodialisme
3. Di bawah ini yang dimaksud dengan harmoni dalam keberagaman adalah..
  - a. Keselarasan dan kesesuaian antara beberapa bagian meski memiliki perbedaan.
  - b. Kehidupan tanpa perbedaan.
  - c. Dominasi satu kebudayaan atas yang lain.
  - d. Penolakan terhadap perbedaan.
  - e. Pembatasan interaksi antarbudaya.
4. Cara mencapai harmoni dalam keberagaman melalui kesadaran diri yang tepat di bawah ini adalah...
  - a. Memaksakan kehendak pada orang lain.
  - b. Menolak kegiatan yang melibatkan perbedaan.
  - c. Mengikuti acara kebudayaan tanpa alasan yang jelas.

- d. Menerima perbedaan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan latar belakang berbeda.
  - e. Mengabaikan keberagaman.
5. Mengapa sikap menghargai perbedaan dianggap kunci utama terciptanya harmoni dalam kehidupan bermasyarakat?
    - a. Agar semua orang menjadi sama.
    - b. Untuk menciptakan konflik.
    - c. Karena setiap individu atau kelompok memiliki perbedaan.
    - d. Agar perbedaan diabaikan.
    - e. Untuk menciptakan dominasi satu kebudayaan.
  6. Bagi seorang pelajar, perilaku dan semangat kebangsaan dalam mempertahankan keberagaman budaya bangsa dapat dilaksanakan dengan.....
    - a. Merasa bangga terhadap budaya bangsa lain
    - b. Menerima semua budaya asing yang masuk ke Indonesia
    - c. Tidak peduli dengan keanekaragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia
    - d. Mempelajari dan menguasai salah satu seni budaya sesuai dengan minat dan kesenangannya
    - e. Tidak peduli terhadap dinamika kebudayaan di Indonesia
  7. Kondisi negara Indonesia sebagai negara kepulauan juga mempengaruhi keberagaman adat-istiadat, dan budaya masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh.....
    - a. Tidak adanya interaksi masyarakat
    - b. Tingkat kemajuan dan kondisi alam di setiap pulau yang berbeda
    - c. Setiap daerah sulit mengembangkan budayanya sendiri
    - d. Jarak antara satu pulau dengan pulau lainnya yang sangat jauh
    - e. Tidak merata pembangunan
  8. Berbagai perbedaan budaya, kultur dan tradisi yang ada di masyarakat jika tidak dikelola dengan baik akan ...
    - a. menjadi pemicu munculnya konflik
    - b. menjadi alat pemersatu
    - c. menjadi bahan kajian ilmiah
    - d. menjadi peninggalan bersejarah
    - e. tidak akan ada pengaruhnya
  9. Apa yang dapat dilakukan oleh semua pihak untuk mewujudkan masyarakat yang harmonis?
    - a. Meningkatkan konflik dan persaingan.
    - b. Memisahkan diri dari kelompok lain.
    - c. Mengabaikan perbedaan dan keberagaman.
    - d. Meningkatkan pemahaman, penghormatan, dan toleransi terhadap perbedaan.
    - e. Menolak peran serta dari berbagai pihak.
  10. Manfaat apa yang dapat diperoleh dengan menjaga harmoni dalam keberagaman di Indonesia?
    - a. Menekan toleransi dan penghormatan.

- b. Meningkatkan egoisme di antara masyarakat.
  - c. Menciptakan konflik dan ketegangan antarkelompok
  - d. Menurunkan kualitas hidup masyarakat
  - e. Meningkatkan persatuan, solidaritas, dan toleransi.
11. Faktor pendorong terwujudnya harmoni seperti di bawah ini, kecuali
- a. menghargai perbedaan
  - b. struktur sosial yang adil dan inklusif
  - c. infrastruktur yang merata
  - d. pembangunan di wilayah maju
  - e. kepemimpinan
12. Apa yang dimaksud dengan sikap keteladanan?
- a. Sikap mengeksploitasi perbedaan.
  - b. Sikap menolak perbedaan.
  - c. Sikap menghargai perbedaan.
  - d. Sikap menunjukkan kepedulian, pengertian, dan penghormatan terhadap perbedaan.
  - e. Sikap menghindari perbedaan
13. Mengapa pentingnya sikap keteladanan dalam menciptakan harmoni dalam keberagaman?
- a. Agar perbedaan diabaikan.
  - b. Untuk menciptakan dominasi satu kebudayaan atas yang lain.
  - c. Untuk menciptakan konflik.
  - d. Agar setiap individu saling menghormati dan menghargai perbedaan.
  - e. Menghindari keberagaman
14. Suatu tindakan membeda-bedakan individu atau kelompok berdasarkan latar belakang atau status sosial dan sikap kurang bersahabat dari kelompok dominan terhadap kelompok marjinal merupakan salah satu contoh permasalahan yang disebut...
- a. Streatif
  - b. Rasisme
  - c. Egoisme
  - d. Diskriminasi
  - e. Etnosentrisme
15. Makna dari kata Egoisme yang tepat dibawah ini adalah...
- a. Pandangan yang merasa budayanya paling benar
  - b. Sikap mengutamakan kepentingan diri sendiri
  - c. Sikap yang menganggap pendapatnya paling benar
  - d. Mau menerima dengan baik pendapat seseorang
  - e. Sikap peduli terhadap orang lain
16. Wanita tidak perlu mendapatkan pendidikan tinggi karena hanya akan menjadi ibu rumah tangga, sedangkan laki-laki diperbolehkan untuk mendapatkan pendidikan tinggi. Pemikiran ini adalah salah satu contoh bentuk ketidakadilan gender yang disebut dengan istilah...
- a. Marginalisasi
  - b. Kekerasan

- c. Beban Kerja
  - d. Rasisme
  - e. Stereotif
17. Kemajuan teknologi dan masuknya budaya asing dapat mempengaruhi gaya hidup dan cara berfikir masyarakat. Hal ini tentunya akan memicu terjadinya masalah sosial. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk menyaring budaya asing yang masuk adalah ...
- a. Melarang budaya asing masuk ke negara kita
  - b. Mengisolasi diri dari ilmu pengetahuan dan teknologi asing
  - c. Mempelajari pendidikan agama dengan baik
  - d. Membanggakan budaya asing di media sosial
  - e. Menggunakan budaya asing dan budaya lokal secara seimbang
18. Mengapa harmoni dalam keberagaman dapat meningkatkan toleransi dalam masyarakat?
- a. Karena harmoni mendorong konflik dan ketegangan.
  - b. Karena harmoni dapat menghasilkan persatuan dan solidaritas.
  - c. Karena harmoni memperlemah pemahaman terhadap perbedaan.
  - d. Karena harmoni memperkuat kerja sama dan kolaborasi.
  - e. Karena harmoni memungkinkan adanya penghormatan terhadap perbedaan.
19. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Meningkatkan toleransi beragama
  - 2) Menghargai setiap kebudayaan
  - 3) Menciptakan perdamaian sosial
  - 4) Meningkatkan kepedulian antar sesama
  - 5) Memberi bantuan secara merata

Berdasarkan pernyataan tersebut, yang merupakan implementasi sila ke-5 dalam mewujudkan harmoni keberagaman adalah.....

- a. 1 dan 2
  - b. 2 dan 3
  - c. 3 dan 4
  - d. 1 dan 3
  - e. 3 dan 5
20. Dengan keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia makin menambah kesadaran masyarakat bahwa manusia pada hakikatnya memang memiliki perbedaan. Oleh karena itu, keberagaman budaya tidak perlu dipertentangkan. Setiap budaya ingin dikembangkan. Karena itu, setiap kebudayaan saling mendukung serta bersama-sama mengembangkan kebudayaan itu sendiri. Penjelasan tersebut menunjukkan peran dan fungsi keragaman budaya sebagai ...
- a. Mengembangkan kebudayaan nasional
  - b. Mendorong inovasi kebudayaan
  - c. Mengembangkan sikap toleransi
  - d. Mendorong kebudayaan asing

e. Meningkatkan budaya asing



**Lampiran 10****Uji Reliabilitas**

<b>Nilai yang ditetapkan</b>	0,7
<b>Nilai Cronbach's Alpha</b>	0,728110
<b>Keputusan</b>	<b>Reliabel</b>



## Lampiran 12

### Tingkat Kesukaran

No	Siswa	Butir Soal																														Skor		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	S1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	20	
2	S2	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	
3	S3	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	20		
4	S4	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	14		
5	S5	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	21		
6	S6	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	16		
7	S7	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21		
8	S8	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	22	
9	S9	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	21	
10	S10	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21	
11	S11	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	17	
12	S12	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	17	
13	S13	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20	
14	S14	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	21	
15	S15	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	18	
16	S16	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	22	
17	S17	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	21		
18	S18	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	
19	S19	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	9	
20	S20	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	8	
21	S21	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	20	
22	S22	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	16	
23	S23	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	10
24	S24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	24	
25	S25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28	
26	S26	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	21	
27	S27	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	16	
28	S28	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	21	
29	S29	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
30	S30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	22	
31	S31	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	18	
jumlah benar		15	25	26	7	19	27	22	24	19	19	25	22	20	22	23	15	25	19	11	16	19	21	17	20	23	16	14	22	18	13			
Jumlah siswa		31																																
indeks kebenaran		0,48	0,81	0,84	0,23	0,61	0,87	0,71	0,77	0,61	0,81	0,71	0,65	0,71	0,74	0,48	0,81	0,61	0,35	0,52	0,61	0,68	0,55	0,65	0,74	0,52	0,45	0,71	0,58	0,42				
keterangan		sedang	Mudah	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang				

## Lampiran 13

### Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
hasil belajar	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest Eksperimen	.168	31	.025	.946	31	.123
	Post-Test Eksperimen	.121	31	.200*	.945	31	.116
	Pretest Kontrol	.153	31	.063	.939	31	.079
	Post-Test Kontrol	.195	31	.004	.951	31	.169

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Lampiran 14**  
**Hasil Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.648	1	60	.424
	Based on Median	.483	1	60	.490
	Based on Median and with adjusted df	.483	1	52.406	.490
	Based on trimmed mean	.643	1	60	.426

## Lampiran 15

### Hasil Uji T menggunakan Independent Sample T-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	.648	.424	7.178	60	<.001	17.258	2.404	12.449	22.067
	Equal variances not assumed			7.178	56.677	<.001	17.258	2.404	12.443	22.073

### Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Post-Test Eksperimen	31	79.35	8.240	1.480
	Post-Test Kontrol	31	62.10	10.549	1.895

**Lampiran 16**  
**Hasil Uji N-Gain Score**

Nilai NGain	Keterangan
$G > 0,7$	Tinggi
0,3-0,7	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

no	Eksperimen	Pretest	Post-test	NGain Score	Keterangan
	Nama Siswa				
1	Arif Rifan Firmansyah	40	70	0.50	Sedang
2	Asep Nurjaman	55	80	0.56	Sedang
3	Dwi rahayu lestari	60	85	0.63	Sedang
4	Elsa	55	75	0.44	Sedang
5	Faathusna	65	80	0.43	Sedang
6	Farisya Azzahra	60	85	0.63	Sedang
7	Faruq Hibrizi Nizar	75	95	0.80	Tinggi
8	Fazra Aulia Un-Nisa	60	85	0.63	Sedang
9	Felisa Revalina Agustin	50	75	0.50	Sedang
10	freddy pratama	50	80	0.60	Sedang
11	iwang sulastri	70	95	0.83	Tinggi
12	Juliyanti Hermawan	50	75	0.50	Sedang
13	Kaila saskiarani	65	80	0.43	Sedang
14	kartika siti nurhamidah	35	70	0.54	Sedang
15	keyla restu aulia	65	80	0.43	Sedang
16	MOH WILDAN IZAZI	45	70	0.45	Sedang
17	Muhamad Haidar Hermawan	65	95	0.86	Tinggi
18	Muhamad Rizki Megantara	65	90	0.71	Tinggi
19	neng giska	55	80	0.56	Sedang
20	pika	60	85	0.63	Sedang
21	rafli	50	75	0.50	Sedang

22	Rahmawati Pauziah	60	80	0.50	Sedang
23	Renka salsa sabila	65	85	0.57	Sedang
24	selpi anggraeni	50	75	0.50	Sedang
25	Sevina Melani	60	85	0.63	Sedang
26	Siti Aulia	40	65	0.42	Sedang
27	Tiara Rifda Akilah	55	70	0.33	Sedang
28	Tri agmi khoirunilah	65	75	0.29	Rendah
29	vinsza sabila	40	65	0.42	Sedang
30	Yuni Lestari	65	85	0.57	Sedang
31	Yunita	45	70	0.45	Sedang
Mean (Rata-Rata)				0.542381	Sedang
Nilai Maksimum				59,1364	
Nilai Minimum				49,3398	

### Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	54.2381	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.3398
			Upper Bound	59.1364
		5% Trimmed Mean	53.8685	
		Median	50.0000	
		Variance	178.330	
		Std. Deviation	13.35402	
		Minimum	28.57	
		Maximum	85.71	
		Range	57.14	
		Interquartile Range	18.06	
		Skewness	.656	.421
		Kurtosis	.515	.821

## Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan

### Uji Instrumen



### Observasi (Pretest-Perlakuan-Posttest)



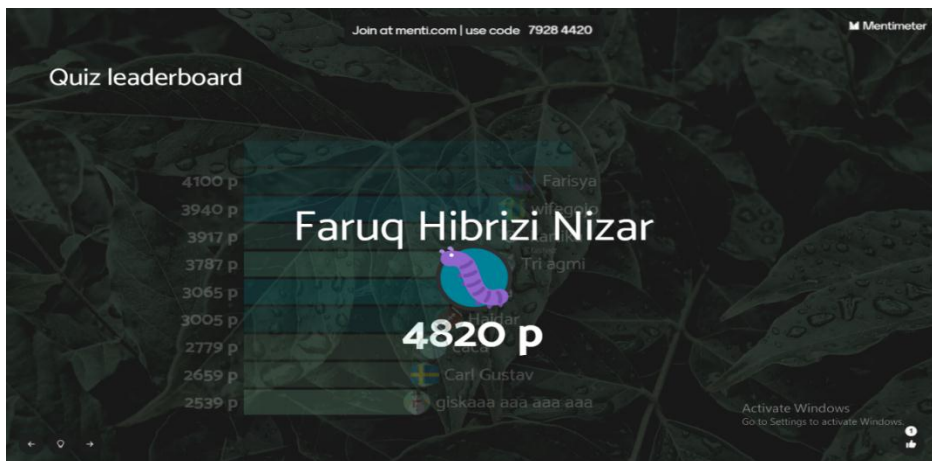


## Foto Bersama guru PPKN kelas XI di SMA Negeri 17 Garut



## Dokumentasi penggunaan Aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran

The screenshots illustrate the use of the Mentimeter application in a learning environment. The first screenshot shows a poll question: "Semboyan 'Bhinneka Tunggal Ika' memiliki arti" (The motto 'Bhinneka Tunggal Ika' has the meaning). The poll options are: "Berbeda-beda tetapi tetap satu" (Incorrect), "Bersatu dalam perbedaan" (Incorrect), "Satu tujuan" (Incorrect), and "semua benar" (Correct). The second screenshot shows a quiz question: "pulau yang memiliki fauna komodo terletak daerah mana?" (Which island has the Komodo fauna located in which region?). The answer is "Provinsi Indonesia" (Indonesian Province), with a map of Indonesia showing the location of Komodo Island. The third screenshot shows a quiz question: "Question 1 of 7" with a timer and a score of 8. The fourth screenshot shows a quiz leaderboard with the following scores: wifegojo (+680), key (+594), Tri agmi (+732), Faruq Hibrizi Nizar (+671), kartika (+630), Haidar (+630), MBL (+630), Felisa Revalina Agustin (+655), yuni lestari (+643), and Farisyia (+643).



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rifa Nuriyati lahir di kota Garut, Provinsi Jawa Barat pada tanggal 13 Agustus 2003. Penulis lahir dari pasangan Yamin dan Siti Nurhasanah dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Pada tahun 2008 penulis masuk Sekolah Dasar Negeri 1 Sirnajaya. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama di Madrasah Tsanawiyah Swasta Persatuan Islam (Persis) Tarogong pada tahun 2015 dan lulus tiga tahun kemudian. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah atas atau Mu'allimin di Persatuan Islam (Persis) Tarogong pada tahun 2018 dan lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis diterima menjadi mahasiswa Institut Pendidikan Indonesia Garut Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pada bulan Juli-Agustus 2023 penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Dunguswiru Limbangan. Kemudian pada bulan Februari-Mei 2024 penulis mengikuti program Kampus Mengajar yang diadakan oleh Kemendikbud pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Selain itu penulis juga aktif dalam organisasi kampus seperti HIMADIKPOLKUM sebagai Sekertaris Departemen Agama pada periode 2022-2023, Anggota Koperasi Mahasiswa dan Staf BEM Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Budaya dan Sastra pada periode 2023-2024.