



JGC XII (2) (2023)

JURNAL GLOBAL CITIZEN

JURNAL ILMIAH KAJIAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

<https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/glbctz>

Diterima: 10 – 08 - 2023, Disetujui: 15 – 10 - 2023, Dipublikasikan: 01 – 12 - 2023



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MENTIMETER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI SMA PLUS MERDEKA SOREANG

Shafira Yolanda Furi
Universitas Islam Nusantara
shafirayf03@gmail.com

ABSTRAK

Motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan hasil belajar yang rendah. Model pembelajaran yang kurang interaktif dan inovatif menjadi salah satu penyebab para siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi mentimeter dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang terhadap motivasi belajar siswa. Sampel penelitian diambil dari 30 siswa SMA Plus Merdeka Soreang yang mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, tes, angket, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan perubahan kenaikan hasil dan motivasi belajar antara sebelum dan setelah perlakuan. Rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan dari 46,87 menjadi 70,62 dengan persentasi kenaikan sebesar 50,67%. Selain itu, kenaikan juga terjadi pada indikator-indikator motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Penerapan aplikasi mentimeter memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih dengan penggunaan media digital.

Kata kunci: Media Mentimeter, Pembelajaran Interaktif, Motivasi

Abstrack

Low student learning motivation causes low learning outcomes. Learning models that are less interactive and innovative are one of the reasons students have low learning motivation. This study aims to analyze the use of learning media with the mentimeter application in Pancasila and Citizenship Education Subjects at SMA Plus Merdeka Soreang on student motivation. The research sample was taken from 30 students of Merdeka Soreang Plus High School who took Pancasila and Citizenship Education Subjects. Data collection techniques used are observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. The results showed changes in the increase in results and learning motivation between before and after treatment. The average learning outcomes increased from 46.87 to 70.62 with a percentage increase of 50.67%. In addition, an increase also occurred in indicators of student motivation during the learning process. The application of the meter application provides a more interactive and enjoyable learning atmosphere. This research is expected to improve the learning process by using digital media.

Keyword : *Mentimeter Media, Interactive Learning, Motivation*

PENDAHULUAN

Di Indonesia tujuan pendidikan ialah terciptanya peserta didik yang dipersiapkan menjadi warga negara yang berakhlak mulia, kritis, cerdas, dan memiliki komitmen kuat untuk berpartisipasi di lingkungan masyarakat (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019). Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tujuan ini diorientasikan dalam perkembangan sosial, emosional, intelektual, dan kemanusiaan peserta didik (Wahab & Sapriya, 2011). Untuk mencapai tujuan tersebut perlunya dukungan media pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu serta kualitas pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran dapat secara efektif membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan seperti yang diharapkan (Candra & Masruri, 2015).

Dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan. Selain mengelola proses pembelajaran, guru haruslah memiliki keterampilan dalam memunculkan inovasi serta dapat mengikuti perkembangan informasi dan teknologi untuk kepentingan kegiatan belajar mengajar (van Laar dkk., 2017). Para pendidik sangat membutuhkan teknologi dalam membantu proses pembelajaran (Tindowen dkk., 2017). Banyak pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan salah satunya ialah android. Selain digunakan untuk alat komunikasi, perangkat android juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik (Septi Andriani & Pratama, 2021). Media interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi melalui pola penyajian yang menyenangkan, mudah dipahami, serta menarik.

Pengembangan media pembelajaran salah satunya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi berpengaruh terhadap proses pembelajaran agar memberi dorongan rasa senang dan semangat dalam belajar kepada para siswa (Sari, 2014). Tidak hanya

sebagai pendorong, motivasi belajar juga mengandung komponen untuk mencapai tujuan belajar (Puspitasari, 2012). Motivasi belajar sejalan dengan hasil belajar siswa yang dapat diperhatikan melalui intensitas usaha belajar (Palupi dkk., 2014).

Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini memiliki banyak aspek kompetensi dalam penerapannya sehingga proses belajar mengajar menjadi penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan berbagai konten, ide, informasi, dan alat belajar dapat mencerminkan hasil belajar (Mahajan & Singh, 2017; Maimuna, 2020). Namun, selama pembelajaran daring dengan memanfaatkan media online, terdapat banyak kendala dari para pendidik. Berdasarkan hasil wawancara terhadap para pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar ialah media konvensional yaitu dengan metode ceramah mengenai materi ajar dengan interaksi siswa yang kurang. Kegiatan belajar mengajar selama ini hanya bergantung kepada penyampaian materi secara lisan, pembelajaran yang bersifat satu arah, sehingga suasana belajar di kelas kurang produktif.

Para pendidik di SMA Plus Merdeka Soreang hanya menggunakan media digital pada saat pandemik Covid-19. Media yang digunakan seperti Google Classroom, Edulogy, atau Google Meet digunakan untuk proses belajar secara dalam jaringan. Penggunaan media digital ini tidak digunakan saat pembelajaran secara langsung di kelas, para guru mengaku bahwa penggunaan media digital masih kurang digunakan serta kurang dipahami untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya sehingga motivasi belajar masih kurang di kalangan para siswa. Sedangkan, para siswa sendiri sebagian besar menyukai penggunaan media pembelajaran digital seperti Google

Classroom dan Edulogy tetapi, penggunaan aplikasi masih kurang efektif disebabkan tidak adanya penjelasan dari guru mengenai penggunaan aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan perlu dikembangkan agar penyampaian materi tidak hanya satu arah, dan kegiatan belajar mengajar tidak berlangsung secara monoton. Media interaktif dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran (Jalil dkk., 2021; Nuriyawan & Wibawa, 2021). Solusi pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan platform digital menjadi salah satu solusi untuk memotivasi belajar siswa (Tambunan, 2016). Penerapan metode pembelajaran berbasis media interaktif dengan menggunakan aplikasi mentimeter dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mentimeter memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan materi dan kuis interaktif dari hasil interaksi sosial secara langsung (Istiandaru & Prabowo, 2020). Mentimeter dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara langsung. Mentimeter dapat membantu mendukung proses interaksi dalam pembelajaran antara pendidik dan peserta didik (Green dkk., 2020). Aplikasi ini memiliki menu *presentation* dengan berbagai model dan fitur tambahan yang dapat diupgrade (Mahmashony, 2018). Mentimeter mampu memberikan ketertarikan kepada siswa selama proses pembelajaran sebagai media mengemukakan hasil pemikiran atau pendapat, memberikan materi serta jawaban, dan kuis interaktif (Nidaul Khasanah & Sari, 2021).

Penelitian sebelumnya (Septi Andriani & Pratama, 2021) menggunakan aplikasi mentimeter sebagai media kuis interaktif meningkatkan hasil belajar siswa sekitar 14,7% dari hasil pretest dan posttest yang diterapkan pada sejumlah mahasiswa. Selain itu, penggunaan media mentimeter dapat membangun pemahaman materi lebih signifikan (Zulfa & Huda, 2021). Waktu

serta pembiayaan juga dirasa efektif dengan digunakannya media interaktif dalam proses pembelajaran (Dimas Virgiawan dkk., 2018). Penggunaan media mentimeter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih jarang digunakan. Pentingnya pengembangan media interaktif yang efektif dan layak pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA. Pada penelitian ini penggunaan media interaktif mentimeter digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa SMA Plus Merdeka Soreang. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengembangan media interaktif untuk pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA, menganalisis kelayakan media mentimeter dalam proses pembelajaran, dan menganalisis pengaruh aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan media atau suatu alat bantu pada proses pembelajaran (Daryanto, 2011). Media pembelajaran ialah media yang dapat menyalurkan pembelajaran dari sumber dengan terencana sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efisien dan efektif (Munadi, 2013). Media belajar juga dapat diartikan sebagai alat untuk menyalurkan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2015). Perantara antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran harus mampu menghubungkan, memberi, serta menyalurkan materi belajar (Basar, 2021). Dalam proses belajar komunikasi yang terjadi dapat ditentukan oleh media pembelajaran (Salahuddin Permadi & Saini, 2017). Media menjadi perantara menciptakan komunikasi sehingga proses pembelajaran dapat membuat peserta didik memahami materi ajar (Zainuddin Atsani, 2020). Maka dalam posisi ini, media pembelajaran merupakan media

penghubung yang penting antara pendidik dan peserta didik dalam penyampaian informasi.

Fungsi media pembelajaran ialah sebagai perangsang pembelajaran dengan mampu menghadirkan langkah dan objek sebenarnya, membuat duplikasi objek, membuat konsep konkret dari konsep abstrak, memunculkan persamaan persepsi, menyajikan informasi ulang secara konsisten, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan santai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Hendra Saputra & Pasha, 2021).

Aplikasi Mentimeter

Mentimeter merupakan aplikasi dari perusahaan Swedia berbasis di Stockholm yang mengelola dan mengembangkan aplikasi yang digunakan sebagai media presentasi dengan umpan balik. Aplikais yang dicetuskan oleh Johnny Warstrom dibuat sebagai jawaban atas pertemuan yang tidak kondusif.

Aplikasi mentimeter berfokus pada sektor pendidikan untuk kolaborasi *online* agar audiens memiliki media untuk menjawab secara anonym (Rudolph, 2018). Penggunaan media mentimeter memungkinkan pengguna untuk berbagi pengetahuan dan umpan balik dengan bertukar pendapat, presentasi, pertemuan, konferensi, rapat ataupun kegiatan kelompok lainnya.

Mentimeter ialah *software* yang digunakan untuk pekerjaan jarak jauh, membuat presentasi yang menyenangkan, dan interaktif (Andriani dkk., 2018).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar timbul karena *factor intrinsic* atau faktor yang berasal dari dalam berupa keinginan dan hasrat yang memunculkan dorongan untuk belajar. Sedangkan *factor extrinsic* atau faktor luarnya disebabkan oleh lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Motivasi belajar merupakan motivasi dalam kegiatan pembelajaran dengan keseluruhan penggerak psikis diri siswa yang

menimbulkan keinginan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Iskandar, 2009).

Serangkaian usaha dalam menyediakan kondisi saat pembelajaran sehingga peserta didik mau serta ingin melakukan kegiatan belajar dan bila terdapat perasaan tidak ingin belajar, maka para pendidik akan menghilangkan perasaan itu juga dapat dikatakan sebagai motivasi belajar (Sardiman, 2011).

Indikator dalam kualitas pembelajaran salah satunya ialah motivasi belajar peserta didik motivasi belajar yang tinggi akan membuat peserta didik lebih tergerak dan tergugah untuk memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu dan memperoleh tujuan tertentu (Emda, 2019).

METODE

Penelitian komparatif digunakan dalam penelitian ini dengan membandingkan keadaan satu variabel atau lebih dalam waktu yang berbeda pada sampel (Fitriani, 2020). Populasi pada penelitian ini menggunakan siswa SMA Plus Merdeka Soreang tahun akademik 2023/2024. Sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas 11 SMA yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berjumlah 30 siswa. Penelitian mengkaji penggunaan media Mentimeter dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan ialah *one group* pretest posttest desain, yaitu dengan penelitian yang melibatkan kegiatan pemberian tes awal sebelum diberikan perlakuan serta pemberian tes akhir setelah diberikan perlakuan dalam penelitiannya. Setiap siswa akan melakukan pretest sebelum dilakukan *treatment*. Setelahnya, diberikan *treatment* dengan memberikan materi mengenai Integrasi Nasional lalu dilakukan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi Mentimeter. Pada proses akhir,

siswa akan melakukan postest untuk mengetahui aspek motivasi belajar siswa. Data kualitatif dan kuantitatif akan didapatkan dalam penelitian ini. Data kuantitatif didapatkan dari hasil uji coba media mentimeter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa SMA Plus Merdeka Soreang. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara siswa dan guru untuk keadaan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang. Data tersebut didapatkan untuk memberikan gambaran perubahan motivasi belajar siswa. Penelitian motivasi belajar diukur menggunakan metode tes. Jenis tes yang digunakan ialah esai dengan jumlah soal sebesar 5 soal. Analisis materi Integrasi Nasional yang digunakan dalam kuis disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Materi Integrasi Nasional

Kompetensi Dasar	Indikator
Menganalisis konsep Integrasi Nasional dan penerapan integrasi nasional dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis konsep Integrasi Nasional Menyebutkan upaya dalam menjaga keutuhan NKRI Menyebutkan karya seni dan budaya Nasional Menganalisis penerapan Integrasi Nasional dalam kehidupan sehari-hari

HASIL

Berdasarkan hasil dari wawancara didapatkan bahwa, para guru belum terbiasa menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran. Namun, para siswa membutuhkan suasana kelas yang interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan aplikasi mentimeter digunakan sebagai media interaktif pada pembelajaran materi Integrasi Nasional. Mentimeter dapat diakses melalui laman

<https://mentimeter.com> dengan bahan tayang yang menarik, para siswa akan lebih tertarik pada proses pembelajaran. Tes dilakukan dengan menampilkan 5 soal dengan berbagai interaksi bersama siswa di kelas. Tampilan kuis pada aplikasi Mentimeter ditunjukkan pada Gambar 1.

Apa yang dimaksud dengan Integritas Nasional ?

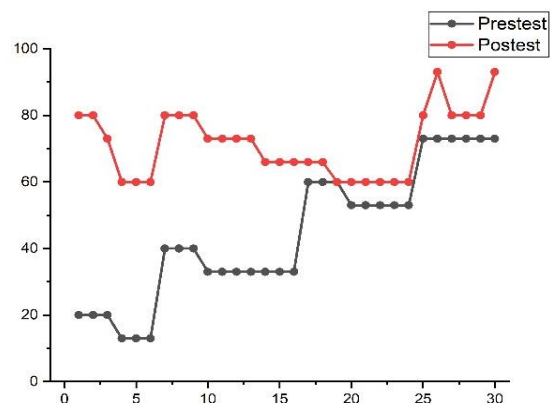


Gambar 1. Tampilan kuis pada aplikasi Mentimeter

Pada bagian *treatment*, para siswa diminta untuk melakukan kuis berbasis media Mentimeter yang pada sebelumnya dilakukan pretest. Setelah, pemberian materi maka dilakukan postest untuk perbandingan hasil setelah pemberian perlakuan.

PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data implementasi media interaktif dengan aplikasi mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ditunjukkan pada Gambar 2.

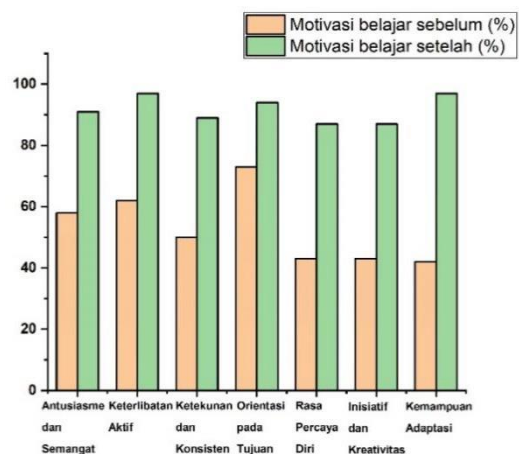


Gambar 2. Hasil Nilai Pretest dan Postest

Rata-rata nilai pretest yang dilakukan oleh 30 siswa kelas 11 SMA Plus Merdeka Soreang sebesar 46,87. Terjadi peningkatan

hasil nilai pada posttest dengan rata-rata sebesar 70,62. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dengan aplikasi mentimeter dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kenaikan yang terjadi dari hasil pretest dan posttest ini sebesar 50,67% hasil ini menunjukkan kenaikan yang signifikan dari penelitian sebelumnya. Dari penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter suasana kelas menjadi lebih efektif dan interaktif.

Berdasarkan lima indikator yaitu antusiasme dan semangat, keterlibatan aktif, ketekunan dan konsisten, orientasi pada tujuan, rasa percaya diri, inisiatif dan kreatifitas, dan kemampuan adaptasi didapatkan respon siswa terhadap penggunaan media mentimeter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Indikator motivasi siswa ini dibuat dalam bentuk angket dengan rentang kepuasan dari skala 1 hingga 3. Hasil dari analisis indikator motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa pada indikator antusiasme dan semangat mengalami kenaikan persentase dari 57,6% menjadi 91%, pada indikator keterlibatan aktif mengalami kenaikan dari 62,3% menjadi 69,7%, indikator ketekunan dan konsisten mengalami kenaikan dari 50% menjadi 89%, indikator orientasi pada tujuan mengalami kenaikan dari 73,3% menjadi 94,3%, indikator rasa percaya diri mengalami kenaikan dari 43,3% menjadi 86,7%, dan indikator kemampuan adaptasi mengalami kenaikan dari 42,2% menjadi 96,67%. Peningkatan indikator-indikator ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami kenaikan setelah pembelajaran dilakukan melalui media interaktif mentimeter. Secara jelas, peningkatan hasil motivasi belajar siswa terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan Mentimeter

Penerapan media interaktif dalam proses belajar mengajar sangat tepat guna dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa (Hill, 2020). Interaksi antara peserta didik dan pendidik juga dapat diperoleh melalui media Mentimeter dengan fitur *feedback* dan peserta didik yang mendapatkan skor terbaik dapat diketahui dan ditampilkan di layar (Gokbulut, 2020). Penggunaan teknologi menjadi faktor penting pendukung adanya suasana kompetisi dan semangat di antara para siswa. Selain itu, bagi para pendidik hadirnya teknologi menjadi dorongan untuk merancang model pembelajaran yang lebih interaktif. Aplikasi sebagai media praktis yang digunakan untuk presentasi, serta lebih memberikan ruang untuk berinteraksi antara pemateri dan audiens (Andriani dkk., 2019).

Kepuasan akan penggunaan Mentimeter sebagai media interaktif selama pembelajaran juga diperlihatkan dalam hasil analisis kepuasan penggunaan media Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Para siswa diberikan angket setelah pembelajaran untuk memberikan umpan balik akan penggunaan media Mentimeter selama pembelajaran. Sebanyak 88% siswa merasa bahwa akses untuk menggunakan aplikasi Mentimeter mudah, fitur aplikasi pada Mentimeter juga lebih lengkap dengan penilaian sebanyak 80%, sebanyak 78% siswa merasa bahwa

penggunaan aplikasi mentimeter ini memiliki dampak pada motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih aktif di kelas, serta sebanyak 82% juga menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi Mentimeter membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Pada pembelajaran yang dilakukan para siswa mengenai materi “Integrasi Nasional” bahan ajar yang disampaikan sudah sesuai dengan kebutuhan dan manfaat sehari-hari. Para siswa juga lebih dapat memberikan pendapatnya melalui lisan dan tulisan sehingga proses pembelajaran juga kondusif dan para siswa memperhatikan penjelasan dari awal hingga akhir proses belajar mengajar. Suasana belajar yang interaktif menciptakan motivasi belajar yang meningkat di antara para siswa dan para siswa merasa bahwa penggunaan aplikasi mentimeter dapat memudahkan siswa dalam mengerti materi yang disampaikan dan mengerjakan tugas dengan mudah. Oleh karena itu, untuk membangun motivasi belajar siswa penerapan dan pengenalan aplikasi sangat diperlukan sejak dini (Kayandra & Agustin, 2020).

Namun, beberapa siswa juga belum terlalu mengerti bagaimana penggunaan lebih lanjut aplikasi Mentimeter selama pembelajaran. Aplikasi yang hanya dapat diakses saat online juga memberikan kekurangan saat jaringan internet kurang stabil. Untuk mendukung proses pembelajaran selain pemberian informasi mengenai penggunaan aplikasi Mentimeter kepada para peserta didik, pemberian informasi kepada guru juga harus dilakukan agar pembelajaran interaktif dapat terus dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan kesinambungan antara pendidik dan peserta didik dapat membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SMA Plus Merdeka Soreang terhadap penerapan media

pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter di Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter dapat memberikan perubahan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang diterapkan dengan pengambilan data hasil pretest sebelum adanya perlakuan, dan membandingkannya dengan hasil pembelajaran setelah pemberian perlakuan memberikan perubahan kenaikan nilai dan motivasi belajar.

Rata-rata hasil belajar berdasarkan nilai pretest sebesar 46,87 mengalami kenaikan menjadi 70,62 berdasarkan hasil posttest dengan persentasi kenaikan 50,67%. Selain itu, kenaikan juga terjadi pada indikator-indikator cakupan motivasi belajar siswa yaitu antusiasme dan semangat, keterlibatan aktif, ketekunan dan konsisten, orientasi pada tujuan, rasa percaya diri, inisiatif dan kreatifitas, dan kemampuan adaptasi. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran menggunakan media mentimeter memberikan korelasi positif dengan pemahaman materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, A., Dewi, I., & Ningsih Sagala, P. (2018). Needs Analysis of Blended Learning Media to Improve Students Mathematical Creative Thinking Skills of Mathematics Student by using the Mentimeter Application. *Proceedings of The 5th Annual International Seminar on Trends in Science and Science Education (AISTSSE)*.
- Andriani, A., Dewi, I., & Sagala, P. N. (2019). Development of blended learning media using the mentimeter application to improve mathematics creative thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series, 1188*(1).

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran* (A. Rahman, Ed.). Raja Grafindo Persada.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218.
- Candra, A. A., & Masruri, M. S. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Pkn Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 109–114.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Nurani Sejahtera.
- Dimas Virgiawan, M., Marlina, S., & Studi Pendidikan Matematika, P. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Emda, A. (2019). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109.
- Fitriani, P. D. (2020). Analisis komparatif kinerja keuangan bank umum syariah pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Akuntansi dan Bisnis Syariah (AKSY)*, 2(2), 113–124.
- Gokbulut, B. (2020). The effect of mentimeter and Kahoot applications on university students' E-learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(2), 107–116.
- Green, J. K., Burrow, M. S., & Carvalho, L. (2020). Designing for Transition: Supporting Teachers and Students Cope with Emergency Remote Education. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 906–922.
- Hendra Saputra, V., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1).
- Hill, L. (2020). Mentimeter: A Tool for Actively Engaging Large Lecture Cohorts . *Academy of Management Learning & Education*, 19(2), 256–258.
- Iskandar, M. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Gaung Persada.
- Istiandaru, A., & Prabowo, A. (2020). Pelatihan pembelajaran inovatif berbasis Mentimeter. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*, 251–256.
- Jalil, A., Tohara, T., Shuhidan, S. M., Diana, F., Bahry, S., & Norazmi Bin Nordin, M. (2021). Exploring Digital Literacy Strategies for Students with Special Educational Needs in the Digital Age. Dalam *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* (Vol. 12, Nomor 9).
- Jaya Wibawa, I. M. A., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 115–124.
- Kayandra, Y., & Agustin, F. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Pengenalan Danau Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1231–1240.
- Mahajan, M., & Singh, M. K. S. (2017). Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 22(03), 65–67.

- Mahmashony, S. (2018). Optimization of Aqidah Teaching with Google Classroom and Interactive Mentimeter in Pharmacy Study Program FMIPA UII Optimalisasi Pengajaran Aqidah dengan Google Classroom dan Interactive Mentimeter pada Prodi Farmasi FMIPA UII. Dalam *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)* (Vol. 2, Nomor 1). July Articles.
- Maimuna, L. (2020). Mutu Hasil Belajar Aljabar Linear melalui Pembelajaran Daring di Palcomtech Palembang. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 130.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi.
- Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions*, 1(1), 1–7.
- Nuriyawan, A., & Wibawa, S. C. (2021). Studi Komparasi Penggunaan Platform Socrative Dan Clasdojo Di Kelas Google Classroom. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 262–272.
- Palupi, R., Anitah, S., & Budiyo. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Di Smpn N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 157–170.
- Puspitasari, D. B. (2012). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI TERHADAP IKLIM KELAS DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 BANCAK. *Empathy : Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(2).
- Rudolph, J. (2018). A brief review of Mentimeter – a student response system. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 1(1), 35–37.
- Salahuddin Permadi, A., & Saini, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 20–26.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers .
- Sari, R. I. P. (2014). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 11 Petang Jakarta Timur. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2(1), 26–32.
- Septi Andrini, V., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 287–294.
- Tambunan, N. (2016). Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3).
- Tindowen, D. J. C., Bassig, J. M., & Cagurangan, J. A. (2017). Twenty-First-Century Skills of Alternative Learning System Learners. *SAGE Open*, 7(3), 1–8.
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588.
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). *Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan* (1 ed.). Alfabeta.
- Zainuddin Atsani, KH. L. G. M. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-*

Hikmah : Jurnal Studi Islam, 1(1), 82–93.

Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2(1), 24–39.*