



Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang

Shafira Yolanda Furi¹, Angger Saloko²

^{1,2}Universitas Islam Nusantara, Indonesia

E-mail: shafirayf03@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-08-12 Revised: 2023-09-15 Published: 2023-10-03 Keywords: <i>Mentimeter Media; Interactive Learning; Learning Pancasila and Citizenship Education.</i>	Low learning outcomes caused by students' lack of motivation to learn. One of the causes of low learning motivation is the lack of interaction and innovation in learning models. This study aims to evaluate 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 participants consisted of 30 SMA Plus Merdeka Soreang students who took Pancasila and Citizenship Education Subjects. Data collection methods used include observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. The results showed an increase in learning outcomes and student motivation after the application of learning methods. The average learning outcomes increased from 46.87 to 70.62 with an increase percentage of 50.67%. In addition, students' learning motivation also increased during the learning process. Menimeter application helps create a more interactive and fun learning atmosphere. This research is expected to improve the learning process with the use of digital media.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-08-12 Direvisi: 2023-09-15 Dipublikasi: 2023-10-03 Kata kunci: <i>Media Mentimeter; Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.</i>	Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh motivasi belajar siswa yang kurang. Salah satu penyebab motivasi belajar yang rendah adalah kurangnya interaksi dan inovasi dalam model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi mentimeter dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang terhadap motivasi belajar siswa. Partisipan penelitian terdiri dari 30 siswa SMA Plus Merdeka Soreang yang mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes, angket, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar dan motivasi siswa setelah penerapan metode pembelajaran. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 46,87 menjadi 70,62 dengan persentase peningkatan sebesar 50,67%. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan selama proses pembelajaran. Aplikasi mentimeter membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan penggunaan media digital.

I. 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 and Suarjana, 2019). Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tujuan ini diorientasikan dalam perkembangan sosial, emosional, intelektual, dan kemanusiaan peserta didik (Wahab and 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 diharapkan bahwa melalui proses pembelajaran ini, peserta didik dapat mencapai

tujuan pendidikan yang diinginkan (Candra and 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 et al., 2017). Para pendidik sangat membutuhkan teknologi dalam membantu proses pembelajaran (Tindowen, Bassig and Cagurangan, 2017). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah melalui penggunaan perangkat android. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, perangkat android juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik (Andrini and

Pratama, 2021). Dengan media interaktif ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui penyajian yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Pengembangan media pembelajaran salah satunya bertujuan demi meningkatkan motivasi belajar siswa, penting untuk memperoleh 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). Intensitas usaha belajar siswa mencerminkan hubungan sejalan antara motivasi belajar dan hasil belajar mereka (Palupi, Anitah and Budiyo, 2014).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melibatkan berbagai aspek kompetensi yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menjalankan proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan berbagai konten, ide, informasi, dan alat belajar dapat mencerminkan hasil belajar (Mahajan and Singh, 2017; Maimuna, 2020). Namun, selama pembelajaran daring dengan memanfaatkan media online, terdapat banyak kendala dari para pendidik. Berdasarkan hasil wawancara terhadap para pendidik selama kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang, digunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. 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 mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa menjadi faktor penentu dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa. 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 (Nuriyawan and Wibawa, 2020; Tohara et al., 2021). Solusi pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan platform digital menjadi salah satu solusi untuk memotivasi belajar siswa (Tambunan, 2016). Penerapan penggunaan metode pembelajaran berbasis media interaktif melalui aplikasi mentimeter dapat menjadi strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mentimeter memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan materi dan kuis interaktif dari hasil interaksi sosial secara langsung (Istiandaru and Prabowo, 2020). Mentimeter dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara langsung. Pemanfaatan Mentimeter dapat mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Green, Burrow and Carvalho, 2020). Aplikasi ini memiliki menu presentation dengan berbagai model dan fitur tambahan yang dapat diupgrade (Harimurti, 2018). 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 (Herlawati, Nidaul Khasanah and Sari, 2021).

Penelitian sebelumnya Andriani and 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 and Huda, 2021). Waktu serta pembiayaan juga dirasa efektif dengan digunakannya media interaktif dalam proses pembelajaran (Meryansumayeka, Virgiawan and Marlina, 2018). Penggunaan media mentimeter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganeraan masih jarang digunakan. Pengembangan media interaktif yang efektif dan sesuai memiliki peranan penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA. Dalam penelitian ini, penggunaan media interaktif mentimeter digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengembangan media interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA, mengevaluasi kecocokan media Mentimeter dalam proses pembelajaran, dan menganalisis dampak penggunaan aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

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. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tujuannya adalah untuk menginvestigasi penggunaan media Mentimeter dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pretest posttest, di mana dilakukan pengujian awal sebelum perlakuan dilakukan, kemudian dilakukan pengujian akhir setelah perlakuan diberikan. 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 posttest 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 diperoleh melalui wawancara dengan siswa dan guru untuk mengevaluasi tingkat motivasi belajar siswa dalam 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.

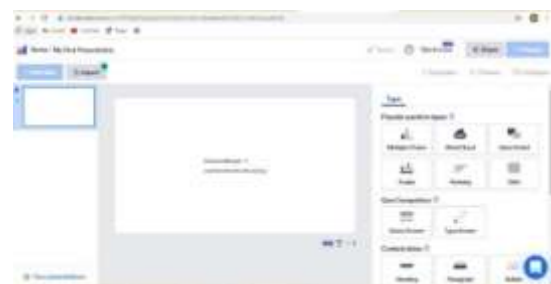
Tabel 1. Analisis Materi Integrasi Nasional

Kompetensi Dasar	Indikator
Menganalisis konsep Integrasi Nasional dan penerapan integrasi nasional dalam kehidupan sehari-hari	1. Menganalisis konsep Integrasi Nasional dan penerapan integrasi nasional dalam kehidupan sehari-hari 2. Menganalisis konsep Integrasi Nasional 3. Menyebutkan upaya dalam menjaga keutuhan NKRI 4. Menyebutkan karya seni dan budaya Nasional 5. Menganalisis penerapan Integrasi Nasional dalam kehidupan sehari-hari

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

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 menu-menu Mentimeter ditunjukkan pada Gambar 1.



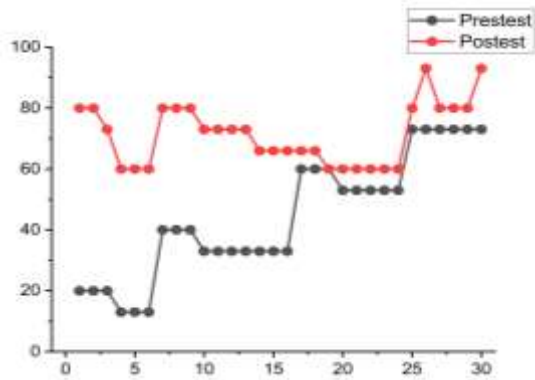
Gambar 1. Tampilan kuis pada aplikasi Mentimeter

Pada bagian treatment, para siswa diminta untuk melakukan kuis berbasis media Mentimeter yang pada sebelumnya dilakukan pretest. Setelah, pemberian materi maka

dilakukan posttest untuk perbandingan hasil setelah pemberian perlakuan.

B. Pembahasan

Temuan dari analisis data menunjukkan bahwa implementasi media interaktif dengan menggunakan aplikasi Mentimeter telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada Gambar 2.

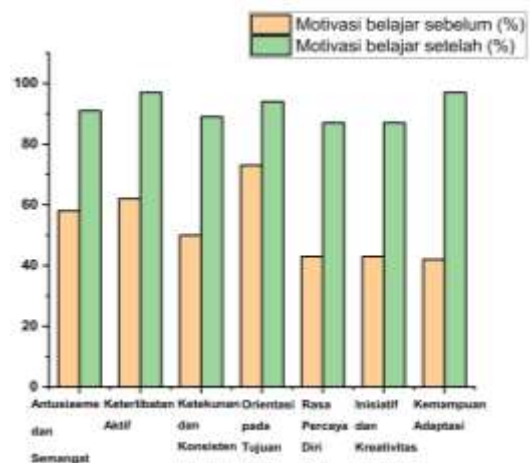


Gambar 2. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

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 dari 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 konteks pembelajaran mata pelajaran 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

Menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran adalah langkah yang efektif dalam meningkatkan prestasi 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 (Gökbulut, 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 dapat 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, Dewi and Sagala, 2019).

Kepuasan akan penggunaan Mentimeter sebagai media interaktif selama pembelajaran juga diperlihatkan dalam hasil analisis kepuasan pemanfaatan aplikasi Mentimeter berperan penting 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 and 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 dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan kesinambungan antara pendidik dan peserta didik penerapan media Mentimeter dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa menunjukkan SMA Plus Merdeka Soreang terhadap penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter berdasarkan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter dapat memberikan perubahan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang diterapkan juga 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 persentase 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.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan yaitu perlunya penambahan jumlah sampel penelitian sehingga dapat meningkatkan tingkat kevalidan data. Selain itu, dalam analisa statistik juga perlu lebih detail menggunakan statistik inferensial supaya menggambarkan pengaruh penggunaan mentimeter dalam pembelajaran dengan perbandingan nilai pretest dan posttest.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, A., Dewi, I. and Sagala, P.N., 2019. Development of blended learning media using the mentimeter application to improve mathematics creative thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, [online] 1188(1), p.12112. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012112>.

- Andrini, V.S. and Pratama, H., 2021. Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), p.287. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>. [online] 19(2), pp.256–258. <https://doi.org/10.5465/amle.2019.0129>.
- Candra, A.A. and Masruri, M.S., 2015. PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK PEMBELAJARAN PKn SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), pp.1–27.
- Fitriani, P.D., 2020. ANALISIS KOMPARATIF KINERJA KEUANGAN BANK UMUM SYARIAH PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmu Akuntansi dan Bisnis Syariah*, 2(2).
- Gökbulut, B., 2020. The effect of Mentimeter and Kahoot applications on university students' e-learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12, pp.107–116. <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i2.4814>.
- Green, J.K., Burrow, M.S. and Carvalho, L., 2020. Designing for Transition: Supporting Teachers and Students Cope with Emergency Remote Education. *Postdigital Science and Education*, 2(3), pp.906–922. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00185-6>.
- Harimurti, S.M., 2018. Development of Mind Map Based Modules by Using Project Based Learning (PjBL) Models to Improve Learning Achievement in Students X Computer and Informatics Engineering Skills Program in Vocational School. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 2(1), pp.1–7. <https://doi.org/10.21070/jicte.v2i1.600>.
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F. and Sari, R., 2021. Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), pp.42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>.
- Hill, L., 2020. Mentimeter: A Tool for Actively Engaging Large Lecture Cohorts. *Academy of Management Learning & Education*, [online] 19(2), pp.256–258. <https://doi.org/10.5465/amle.2019.0129>.
- Istiandaru, A. and Prabowo, A., 2020. Pelatihan Pembelajaran Inovatif Berbasis Mentimeter. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*, (November), pp.251–256.
- Jaya Wibawa, I.M.A. and 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), p.115. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665>.
- Kayandra, Y. and 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), pp.1231–1240.
- van Laar, E., van Deursen, A.J.A.M., van Dijk, J.A.G.M. and de Haan, J., 2017. The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, [online] 72, pp.577–588. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>.
- Mahajan, M. and Singh, M.K.S., 2017. Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 22(03), pp.65–67. <https://doi.org/10.9790/0837-2203056567>.
- Maimuna, L., 2020. Mutu Hasil Belajar Aljabar Linear melalui Pembelajaran Daring di Palcomtech Palembang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 4(2), p.130. <https://doi.org/10.30738/wa.v4i2.8491>.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M.D. and Marlini, S., 2018. Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), pp.29–42.
- Nuriyawan, A. and Wibawa, S.C., 2020. Studi Komparasi Penggunaan Platform Socrative Dan Classdojo Google Classroom Di Kelas. *Jurnal IT-EDU*, 05, pp.262–272.

- Palupi, R., Anitah, S. and Budiyono, 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), pp.157–170.
- Puspitasari, D.B., 2012. Hubungan Antara Persepsi Terhadap Iklim Kelas Dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *Jurnal Empathy*, 1(1), pp.60–67.
- 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*, II(1), pp.26–32.
- Tambunan, N., 2016. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), pp.207–219. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.993>.
- Tindowen, D.J.C., Bassig, J.M. and Cagurangan, J.-A., 2017. Twenty-First-Century Skills of Alternative Learning System Learners. *SAGE Open*, [online] 7(3), p.2158244017726116. <https://doi.org/10.1177/2158244017726116>.
- Tohara, A.J.T., Shuhidan, S.M., Bahry, F.D.S. and Nordin, M.N. bin, 2021. Exploring Digital Literacy Strategies for Students with Special Educational Needs in the Digital Age. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, [online] 12(9), pp.3345–3358. Available at: <<https://www.turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/5741>>.
- Wahab, A.A. and Sapriya, 2011. Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan (1 ed.). Jakarta: Alfabeta.
- Zulfa, D.R. and Huda, N., 2021. Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), pp.24–39. <https://doi.org/10.19105/alb.v2i1.4142>.