

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia secara signifikan bergantung pada peran pendidikan. Melalui pendidikan, potensi individu dapat diasah secara maksimal sehingga membekali mereka dengan kemampuan adaptif untuk menjawab dinamika dan tantangan zaman yang terus berkembang. Dalam konteks ini, pemerintah Indonesia terus melakukan berbagai pembaruan dan inovasi dalam bidang pendidikan untuk membuat sistem pendidikan yang sesuai dan fleksibel terhadap perubahan. Salah satu upaya tersebut adalah penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan fleksibilitas pembelajaran dengan berfokus pada kebutuhan, minat, dan bakat peserta didik.

Dalam Kurikulum Merdeka, susunan mata pelajaran dibagi ke dalam dua kategori utama, yakni kelompok mata pelajaran umum dan kelompok mata pelajaran pilihan. Saat kebijakan ini diberlakukan, peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas, khususnya kelas XI dan XII, diharuskan menentukan mata pelajaran peminatan yang selaras dengan minat, potensi, dan kemampuan pribadi mereka. Dengan pendampingan dari guru bimbingan dan konseling, peserta didik dapat menetapkan pilihan mata pelajaran yang mendukung rencana studi serta arah karier yang ingin mereka tekuni.¹

¹ Ari Aryanto, dkk, *Panduan Pemilihan Mata Pelajaran Pilihan (di SMA/MA/bentuk lain yang sederajat)*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022), hlm 4

Kebijakan ini merupakan tindakan strategis untuk memberi peserta didik kesempatan untuk melihat potensi mereka dan mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Dalam kurikulum merdeka guru mata pelajaran diharapkan mampu melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif agar peserta didik dapat benar-benar mengembangkan kompetensi yang sesuai dengan pilihan mereka secara optimal.

Pembelajaran menurut Degeng sebagaimana dikutip oleh Fathurrohman, adalah upaya untuk memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari peserta didik daripada apa yang mereka pelajari. Sementara, menurut Nata, pembelajaran adalah proses membimbing peserta didik dan membuat lingkungan yang memungkinkan untuk belajar yang pada akhirnya terjadi perubahan perilaku.² Pembelajaran di sisi lain, dapat dimaknai sebagai transformasi perilaku yang bersifat relatif stabil sebagai hasil dari pengalaman, serta mencakup penggunaan kemampuan kognitif dan sikap dalam rangka meraih tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran, pembelajaran akan berlangsung efektif jika peserta didik memiliki motivasi untuk belajar. Motivasi dapat dimaknai sebagai suatu keinginan kuat, pendorong batin, ketertarikan, atau gairah yang mendalam yang dapat berasal dari dalam diri individu maupun dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal lainnya.³ Dalam proses belajar

²Muhammad Fathurrohman, & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standart Nasional*, Yogyakarta: Teras, 2012, hlm 7

³Herwati, dkk, *Motivasi dalam Pendidikan: Konsep – Teori – Aplikasi*, (Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2007), hlm 12

mengajar, guru memainkan peran penting meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar yang tinggi sangat penting bagi peserta didik, karena dapat mendorong mereka untuk merasa senang dan bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran.⁴

Motivasi yang kuat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempercepat pemahaman mereka, dan menghasilkan tingkat kesuksesan akademis yang lebih tinggi. Meskipun demikian, menumbuhkan kecintaan terhadap belajar dapat menjadi tugas yang menantang bagi guru di kelas, khususnya ketika mempelajari sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). Untuk itu, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif serta penggunaan media yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi efektif untuk mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang sangat krusial demi tercapainya semangat belajar yang optimal. Motivasi yang tinggi berperan besar dalam kelancaran proses pembelajaran, karena mampu memberikan rangsangan positif agar peserta didik merasa antusias dan menikmati kegiatan belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi ajar, dan memiliki peran sentral dalam interaksi belajar mengajar. Melalui media ini, pendidik

⁴ Shafira Yolanda Furi & Angger Saloko, Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soerang, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 6(10), 2023, hlm 8343

dapat menyampaikan informasi secara lebih komunikatif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.⁵

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran berperan penting dalam membantu pendidik menyampaikan informasi dan pesan secara lebih efektif. Agar pembelajaran lebih menarik, media yang digunakan juga perlu dikembangkan secara kreatif dan beragam. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, kini tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang diyakini mampu mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Mengingat perkembangan zaman dan cara belajar peserta didik yang terus berkembang, maka metode dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran juga harus menyelaraskan perkembangan tersebut, salah satunya dengan menggunakan media *online* dalam pembelajaran. Media *online* dimaksud dengan media yang terkoneksi dengan internet sehingga media tersebut dapat digunakan dimanapun, kapanpun dan dalam kondisi apapun selama masih terkoneksi internet.⁶ Dengan menggunakan media *online*, maka memungkinkan untuk berinteraksi dengan banyak orang secara interpersonal dalam satu waktu.

Salah satu media *online* inovatif yang menarik perhatian untuk pembelajaran interaktif adalah Mentimeter, sebuah aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang

⁵ Muhammad Fahmi Nasution & Nirwana Anas, Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi, *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 8(2), 2022, hlm 295

⁶ Mesi Indriyani, dkk, Efektivitas Penggunaan Media Online Tirto.Id terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Berita Livi Zheng, *Jurnal Studi Jurnalistik*, 2(2), 2020, hlm 2

berasal dari Stockholm, Swedia. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi sekaligus menerima masukan dari *audiens* melalui berbagai fitur, seperti jajak pendapat, diagram, kuis, sesi tanya jawab, dan fitur interaktif lainnya.⁷ Mentimeter merupakan aplikasi yang berfokus pada kolaborasi *online* yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pengetahuan dan umpan balik dengan bertukar pendapat, presentasi, dan kegiatan lainnya. Mentimeter sudah banyak dipakai dalam sektor pendidikan di Indonesia, mulai sebagai media pelatihan guru hingga melatih kolaborasi antar peserta didik.⁸

Mentimeter menawarkan kesempatan untuk melakukan aktivitas menarik seperti permainan pintar, memanfaatkan berbagai fitur pada aplikasi atau situs web. Sebagai *platform* kuis interaktif, Mentimeter memungkinkan guru membuat pertanyaan, jajak pendapat, dan kuis secara *real-time* yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat mereka sendiri. Terdapat tiga fitur utama yang dimiliki, yaitu: pertama, jenis pertanyaan populer (*popular question types*) yang berupa berbagai bentuk soal interaktif. Kedua, fitur slide kuis kompetisi yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Ketiga, *quick slide* yang menyerupai tampilan slide *PowerPoint*, memungkinkan penyajian materi dalam bentuk paragraf,

⁷ Toad Isbani, & Richardus Eko I, *Guru Milenial Strategi Sukses Interaksi Online dengan (Vidcon, Mentimeter, Quizizz, dan Kahoot)*, (Yogyakarta : Andi, 2022), hlm 46

⁸ Jaka, Warsihna, dkk, Increaseing Students' Engagement in Learning through Mentimeter Platform, *Jurnal Teknodik*, 27(2), 2024, hlm 39

poin-poin penting, serta menyisipkan gambar atau video guna menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.⁹

Peserta didik tidak hanya dapat mengakses presentasi yang disajikan oleh guru, tetapi mereka juga memiliki kebebasan untuk memilih sendiri jika ingin melanjutkan ke *slide* berikutnya, menjawab pertanyaan, memberikan ulasan, dan memberikan respon dengan stiker. Dengan fitur-fiturnya yang interaktif, Mentimeter memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, fitur-fiturnya memungkinkan peserta didik untuk menyampaikan ide dan pendapat mereka. Kuis interaktif Mentimeter dapat dimanfaatkan guru untuk menilai materi pelajaran melalui penggunaan pertanyaan. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara efektif, kuis harus dibuat dengan cara yang menarik dan menyenangkan.¹⁰

Penerapan kuis interaktif memungkinkan peserta didik untuk menerima umpan balik langsung atas kinerja mereka sehingga dapat meningkatkan kejujuran di kalangan peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan semangat dan mendorong peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik pada pembelajaran berikutnya. Pada akhirnya, peserta didik dapat memahami pelajaran dengan lebih interaktif dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran Mentimeter. Dengan media ini, pembelajaran tidak

⁹ Muhammad Fahmi Nasution & Nirwana Anas, 2022, *Loc.Cit*, hlm 295

¹⁰ Resti Laila Qodriani dkk, Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 2022, hlm 328

hanya berpusat pada guru, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, bekerja sama, dan mengembangkan bakat dan minat mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Furi dan Saloko menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Mentimeter mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil penelitian tersebut ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 46,87 menjadi 70,62 pada *post-test*, dengan persentase kenaikan mencapai 50,67%.¹¹ Temuan ini menjadi dasar ketertarikan peneliti untuk mengkaji efektivitas penggunaan media Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 109 Jakarta.

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara singkat terhadap peserta didik di SMA Negeri 109 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, sebagian besar peserta didik peminatan sosiologi masih kurang termotivasi untuk belajar dalam pembelajaran sosiologi. Kebijakan kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan pada peserta didik untuk memilih mata pelajaran peminatan yang sesuai dengan bakat dan minat peserta didik nyatanya tidak semata-merta mendorong peserta didik untuk lebih giat dalam belajar.

Intelligentia - Dignitas

¹¹ Shafira Yolanda Furi & Angger Saloko, Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soerang, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 6(10), 2023

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan, sebagian besar peserta didik mengambil peminatan sosiologi hanya untuk menunjang minat studi yang akan mereka tempuh pada jenjang berikutnya. Akibatnya minat belajar peserta didik sangat beragam, hingga tidak sedikit yang menganggap pembelajaran sosiologi membosankan. Maka diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran sosiologi.

SMA Negeri 109 Jakarta telah menerapkan media pembelajaran berbasis *online*, media yang digunakan seperti *Google Classroom* dan *Google Form*. Guru sosiologi SMA Negeri 109 Jakarta juga sudah mendapatkan pelatihan terkait penggunaan media pengajaran interaktif *online*. Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti memilih SMA Negeri 109 Jakarta sebagai tempat penelitian. Pentingnya penelitian ini terletak pada peningkatan pendidikan sosiologi di sekolah menengah dengan memasukkan teknologi interaktif. Tujuannya adalah untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana penerapan kuis interaktif Mentimeter sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, serta memberikan informasi berharga bagi pendidik untuk meningkatkan strategi pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu **“Peningkatan Pembelajaran Sosiologi Melalui Penerapan Kuis Interaktif Mentimeter Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 109 Jakarta”**

1.2 Rumusan Masalah

Pada kurikulum merdeka belajar, terdapat sistem peminatan pada kelas XI dan XII yang mengharuskan peserta didik untuk memilih mata pelajaran yang akan menunjang pendidikan ke jenjang selanjutnya. Salah satu SMA yang berada di Jakarta Selatan yaitu SMA 109 Jakarta telah menerapkan kurikulum dengan sistem peminatan ini. Peminatan yang dilakukan peserta didik didasarkan pada hasil konsultasi dengan guru Bimbingan Konseling (BK) terkait pilihan jurusan perkuliahan yang akan peserta didik tersebut tempuh. Dengan hal ini, peserta didik diharap mampu untuk fokus pada tujuan utamanya yakni memasuki jenjang pendidikan tinggi sesuai dengan jurusan yang mereka minati.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik yang ada di kelas XI mengalami tingkat motivasi yang beragam terutama pada kelas peminatan sosiologi. Sebagian besar dari peserta didik yang mengambil peminatan sosiologi hanya untuk menunjang syarat nilai sosiologi untuk memasuki jurusan tertentu bukan karena ketertarikan pada pembelajaran sosiologi. Hal tersebut mengakibatkan tidak sedikit peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar di dalam kelas peminatan sosiologi. Terdapat tantangan bagi guru untuk berinovasi di kelas dalam menyuguhkan media pembelajaran yang inovatif. Pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh pada peserta didik, hal ini terkait dengan motivasi peserta didik. Semakin monoton media pembelajaran yang diberikan pada peserta

didik, maka akan terdapat kecenderungan bagi mereka merasa jenuh dan juga kehilangan minat untuk belajar sosiologi.

Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian, yaitu **“Apakah Terdapat Peningkatan Pembelajaran Sosiologi Melalui Penerapan Kuis Interaktif Mentimeter Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 109 Jakarta?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penerapan kuis interaktif Mentimeter terhadap peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 109 Jakarta studi pada peserta didik kelas XI Sosiologi 2 dan XI Sosiologi 3 SMA Negeri 109 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan bukti empiris tentang pentingnya media pembelajaran interaktif dalam memotivasi peserta didik. Hal ini dapat memperkaya pemahaman mengenai kajian ilmu media pembelajaran sosiologi dan memberikan landasan teoritis bagi pengembangan pendekatan pembelajaran sosiologi yang lebih efektif.

1.4.2 Manfaat Akademis

Manfaat akademis dari penelitian ini diharap mampu memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penerapan kuis interaktif Mentimeter sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA pada mata pelajaran sosiologi. Hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pemanfaatan media dalam evaluasi pembelajaran.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Peneliti menggunakan beberapa literatur sebagai tujuan untuk memahami posisi penelitian diantara penelitian-penelitian sejenis. Dengan adanya penelitian sejenis ini akan membantu peneliti dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran kuis interaktif Mentimeter terhadap motivasi belajar sosiologi pada kurikulum merdeka. Berikut ini merupakan beberapa penelitian sejenis yang telah dirangkum oleh peneliti.

Pertama, Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditulis oleh Qodriani, Asrori, dan Rusman. Dengan dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI IPA, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis Mentimeter di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. Penelitian ini menfokuskan pada penggunaan media kuis interaktif Mentimeter. Berbeda dengan metode penelitian pada skripsi ini, penelitian Qodriani dan rekan-rekan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari satu pra-siklus dan dua siklus

tindakan, fokus penelitian ini juga lebih menfokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah pada siklus pertama dengan skor rata-rata 72,4, dan tingkat kelulusan peserta didik mencapai 38,1%, mengalami peningkatan secara signifikan pada siklus kedua menjadi 91,4, dengan tingkat kelulusan 100%, menunjukkan bahwa semua peserta didik memenuhi KKM 75, menunjukkan dampak positif dari metode pembelajaran kuis interaktif berbasis Mentimeter pada kinerja peserta didik.¹²

Kedua, literatur yang ditulis oleh Andrini dan Pratama dengan judul Implementasi Quiz Interaktif dengan *Software* Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Dengan kian berkembangnya teknologi semakin menjadi tantangan bagi tenaga pendidik yang dituntut untuk memiliki keterampilan lebih dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu penelitian ini menfokuskan pada Mentimeter yang digunakan dalam pembelajaran sebagai media kuis interaktif. Desain penelitian yang digunakan yakni desain penelitian komparatif, dengan fokus penelitian pada peningkatan hasil belajar.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah nilai rata-rata -1.000 dalam korelasi sampel berpasangan menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil pembelajaran

¹² Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, dan Rusman, Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 2022

setelah intervensi, dengan peningkatan rata-rata skor 1,00. Hasil tes n-gain menunjukkan nilai rata-rata 0,34, mengategorikan peningkatan hasil pembelajaran sebagai moderat, lebih lanjut mendukung efektivitas kuis interaktif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik.¹³

Ketiga, Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang oleh Furi & Saloko. Berangkat dari keresahan dimana penggunaan media digital seperti *Google Classroom*, *Edulogy*, atau *Google Meet* yang dirasa masih kurang efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran Mentimeter dalam upaya meningkatkan motivasi belajar. Fokus penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah rata-rata nilai *pre-test* yang dilakukan oleh 30 peserta didik kelas 11 SMA Plus Merdeka Soreang sebesar 46,87. Terjadi peningkatan hasil nilai pada *post-test* dengan rata-rata sebesar 70,62. Kenaikan yang terjadi dari hasil *pre-test* dan *post-test* ini sebesar 50,67% hasil ini menunjukkan kenaikan yang signifikan.¹⁴

Keempat, dalam jurnal internasional berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi yang

¹³ Vera Septi Andrini & Hendrik Pratama, Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *Mimbar Ilmu*, 26(2), 2021

¹⁴ Shafira Yolanda Furi & Angger Saloko, Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soerang, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 6(10), 2023

dirulis oleh Nasution & Anas. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran Mentimeter pada peserta didik SMA berdasarkan pada guru yang dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Sedangkan mata pelajaran yang difokuskan yakni mata pelajaran Biologi. Serupa dengan skripsi ini, metodologi yang dilakukan Nasution dan Anas adalah teknik kuantitatif yang membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan dengan pengukuran menggunakan hasil uji awal (*pre-test*) dan uji akhir (*post-test*).

Ditemukan hasil penelitian bahwa pada kelas kontrol yang memakai media *PowerPoint* memperoleh skor rerata *pre-test* 85,3 serta skor rerata *post-test* 84. Sementara itu pada kelas eksperimen yang memakai media Mentimeter memperoleh skor rerata *pre-test* 72 serta rerata skor *post-test* 76,3 yang menunjukkan bahwa terdapat kenaikan sebanyak 6% dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*.¹⁵

Kelima, literatur berjudul Penggunaan Aplikasi Mentimeter sebagai upaya motivasi belajar Taruna Teknik pada Materi Mekanika Terapan oleh Lusiani. Peserta didik melihat pembelajaran tidak menarik sehingga menyebabkan kurangnya motivasi untuk terlibat dalam materi pelajaran, sehingga penelitian ini ingin melihat pengaruh penerapan Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan fokus mata pelajarannya yakni materi mekanika terapan.

¹⁵ Muhammad Fahmi Nasution & Nirwana Anas, 2022, *Op.Cit*, hlm 296

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Mentimeter mendapat skor 77,5% dalam hal meningkatkan motivasi belajar taruna, yang menunjukkan potensinya sebagai alat yang berharga dalam hal ini. Selain itu, program ini memperoleh skor 75% dalam meningkatkan minat belajar, yang semakin menyoroti dampak positifnya terhadap motivasi peserta didik.¹⁶

Keenam, jurnal internasional dengan judul *The Use of Mentimeter to Improve Learning Interaction: a Classroom Action Research Study* ditulis oleh Wulan dan Sulisworo. Didasarkan pada ketidaksukaan peserta didik akan pembelajaran Fisika yang menuntut peserta didik untuk menghafal dan banyak mengandung angka dan perhitungan, peneliti mencoba untuk menggunakan media Mentimeter dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Classroom Action Research* (CAR).

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah peningkatan yang signifikan dalam kegiatan interaksi belajar di antara peserta didik, dengan peningkatan rata-rata dari 67% pada Siklus I menjadi 78% pada Siklus II, memenuhi kriteria yang baik dan menunjukkan peningkatan 11% menunjukkan dampak positif penggunaan Mentimeter sebagai media pembelajaran.¹⁷

Intelligentia - Dignitas

¹⁶ Lusiani, Penggunaan Aplikasi Mentimeter Sebagai Upaya Motivasi Belajar Taruna Teknik Pada Materi Mekanika Terapan, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 2021

¹⁷ Wawuk Retbi Wulan dan Dwi Sulisworo. The Use of Mentimeter to Improve Learning Interaction: A Classroom Action research Study, *Journal of Mathematics Science and Computer Education (JMSCEdu)*, 3(3), 2023

Tabel 1. 1 Tinjauan Penelitian Sejenis

No	Judul/Sumber Referensi	Permasalahan	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI IPA di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya dalam mata pelajaran PAI.	Pada siklus pertama dengan skor rata-rata 72,4, dan tingkat kelulusan peserta didik mencapai 38,1%, mengalami peningkatan secara signifikan pada siklus kedua menjadi 91,4, dengan tingkat kelulusan 100%, menunjukkan bahwa semua peserta didik memenuhi KKM 75.	Penggunaan media kuis interaktif berbasis Mentimeter.	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari satu pra-siklus dan dua siklus tindakan, fokus penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2	Implementasi Quiz Interaktif dengan <i>Software</i> Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar	Kemajuan teknologi sebagai tantangan bagi tenaga pendidik yang dituntut untuk memiliki keterampilan lebih dalam kegiatan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi.	Nilai rata-rata - 1.000 dalam korelasi sampel berpasangan menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil pembelajaran setelah intervensi, dengan peningkatan rata-rata skor 1,00. Hasil tes n-gain menunjukkan nilai rata-rata 0,34, mengategorikan peningkatan hasil pembelajaran	Mentimeter digunakan dalam pembelajaran sebagai media kuis interaktif.	Menggunakan desain penelitian komparatif dan fokusnya pada peningkatan hasil belajar.
3	Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran	Penggunaan media digital seperti <i>Google Classroom</i> , <i>Edulogy</i> , atau <i>Google Meet</i> dirasa masih kurang	Rata-rata nilai pretest yang dilakukan oleh 30 peserta didik kelas 11 SMA Plus Merdeka Soreang	Menggunakan media pembelajaran Mentimeter dalam	Berkokus pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

No	Judul/Sumber Referensi	Permasalahan	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang	efektif dalam proses pembelajaran.	sebesar 46,87. Terjadi peningkatan hasil nilai pada posttest dengan rata-rata sebesar 70,62. Kenaikan yang terjadi dari hasil pretest dan posttest ini sebesar 50,67% hasil ini menunjukkan kenaikan yang signifikan.	meningkatkan motivasi belajar.	
4	Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi	Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif.	Kelas kontrol yang memakai media <i>PowerPoint</i> memperoleh skor rerata pretest 85,3 serta skor rerata posttest 84. Sementara itu pada kelas eksperimental yang memakai media Mentimeter memperoleh skor rerata pretest 72 serta rerata skor posttest 76,3 yang menunjukkan bahwasanya naik 6% dari nilai pretest ke nilai posttest.	Penerapan media pembelajaran Mentimeter pada peserta didik SMA.	Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran biologi
5	Penggunaan Aplikasi Mentimeter sebagai upaya motivasi belajar Taruna Teknik pada Materi Mekanika Terapan	Peserta didik menganggap pembelajaran tidak menarik, menyebabkan kurangnya motivasi untuk terlibat dengan materi pelajaran.	Aplikasi Mentimeter mendapat skor 77,5% dalam hal meningkatkan motivasi belajar taruna, yang menunjukkan potensinya sebagai alat yang berharga dalam hal ini. Selain itu, program ini	Pengaruh Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar.	Penggunaan metode survey dan fokusnya pada materi mekanika terapan.

No	Judul/Sumber Referensi	Permasalahan	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			memperoleh skor 75% dalam meningkatkan minat belajar		
6	<i>The Use of Mentimeter to Improve Learning Interaction: a Classroom Action Research Study</i>	Ketidaksukaan peserta didik pada mata pelajaran fisika yang menuntut peserta didik untuk menghafal dan banyak mengandung unsur matematika.	Peningkatan rata-rata dari 67% pada Siklus I menjadi 78% pada Siklus II, memenuhi kriteria yang baik dan menunjukkan peningkatan 11% menunjukkan dampak positif penggunaan Mentimeter sebagai media pembelajaran.	Penggunaan Mentimeter sebagai media pembelajaran.	menggunakan pendekatan <i>Classroom Action Research (CAR)</i>

(Sumber : Analisis Peneliti, 2024)

1.6 Tinjauan Teoritik

1.6.1 Deskripsi Teoritik

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengkaji pengaruh antara dua variabel yang mengacu pada teori dan konsep media pembelajaran, kuis interaktif Mentimeter dan motivasi belajar peserta didik. Variabel utama dalam penelitian ini yaitu penerapan kuis interaktif Mentimeter dan motivasi belajar, kedua variabel tersebut akan dikategorikan kedalam indikator dalam kuesioner dan modul ajar.

1.6.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang berperan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pengetahuan, baik secara visual maupun verbal, dengan tujuan mendukung proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran adalah alat pendukung dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menstimulasi pikiran, emosi, konsentrasi, serta potensi dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat memfasilitasi terciptanya pengalaman belajar yang optimal dan efektif.¹⁸

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik, baik secara perseorangan maupun kelompok. Media ini mampu merangsang aspek kognitif, afektif, serta perhatian dan ketertarikan peserta didik sehingga proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dapat berlangsung dengan lebih optimal dan efisien.¹⁹ Media pembelajaran diuraikan sebagai alat yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi lebih baik melalui penyampaian informasi yang lebih efektif dan menarik.

Sumantri mengutip pengertian pembelajaran dari Gagne yang menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang mampu memicu peserta didik untuk melakukan proses belajar. Sejalan dengan pandangan tersebut, Miarso yang dikutip oleh Sugiyar dan rekan-rekan menyatakan bahwa media

¹⁸ Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Purwokerto: CV Pena Persada Redaksi, 2020), hlm 1

¹⁹ Nizwardi Janilus, & Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm 21

adalah segala sesuatu yang dapat memicu terjadinya proses pembelajaran dalam diri peserta didik. Di sisi lain, Briggs mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang berisi materi instruksional.²⁰

Pada abad ke-21 ini guru diharap mampu untuk memahami perubahan yang terjadi dalam konteks pendidikan. Abad ini ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat, sehingga sistem pendidikan harus beradaptasi untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global. Pendekatan pembelajaran tradisional mulai tergeser oleh model pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi.

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu merangsang aktivitas otak. Oleh sebab itu, terdapat beberapa ciri atau karakteristik media pembelajaran yang ideal. Salah satunya adalah sifatnya yang interaktif. Interaktivitas dalam proses pembelajaran berarti kemampuan siswa untuk memberikan reaksi atau respons dengan berbagai metode terhadap materi yang disampaikan oleh guru.²¹

Berdasarkan Hamalik dalam buku Indrawan (2020) penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan dapat menumbuhkan hasrat dan minat baru, memicu motivasi serta rangsangan untuk kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis positif pada peserta didik. Ibrahim selanjutnya menegaskan

²⁰ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm 303

²¹ Irjus Indrawan, dkk, 2020, *Op.Cit*, hlm 62

pentingnya media pembelajaran karena media tersebut mampu menghadirkan kegembiraan dan kesenangan bagi siswa, menyegarkan semangat mereka, memperkuat pemahaman dalam ingatan peserta didik, serta menghidupkan suasana pembelajaran²²

1.6.1.2 Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran

Mentimeter adalah sebuah aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang berasal dari Stockholm, Swedia. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi sekaligus menerima masukan dari *audiens* melalui berbagai fitur, seperti jajak pendapat, diagram, kuis, sesi tanya jawab, dan fitur interaktif lainnya.²³ Sebagai *software* untuk presentasi, Mentimeter mudah digunakan untuk pelatihan jarak jauh sehingga menghasilkan presentasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.²⁴ Mentimeter merupakan aplikasi yang berfokus pada kolaborasi *online* yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pengetahuan dan umpan balik dengan bertukar pendapat, presentasi, dan kegiatan lainnya. Mentimeter sudah banyak dipakai dalam sektor pendidikan di Indonesia, mulai sebagai media pelatihan guru hingga melatih kolaborasi antar peserta didik.²⁵ Maka dapat

²² *Ibid*, hlm 7

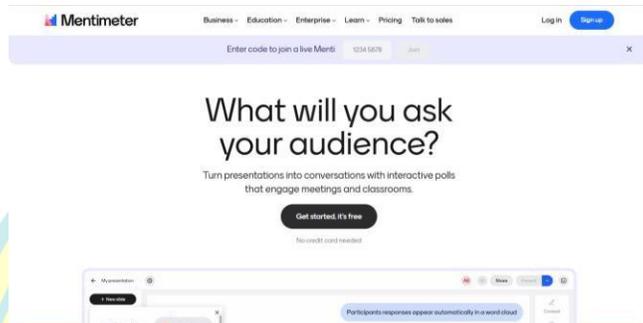
²³ Toad Isbani, & Richardus Eko I, *Guru Milenial Strategi Sukses Interaksi Online dengan (Vidcon, Mentimeter, Quizizz, dan Kahoot)*, (Yogyakarta : Andi, 2022), hlm 46

²⁴ Sri Sunarti, Kompetensi Widyaiswara Dalam Mengembangkan Presentasi Interaktif Online Dengan Aplikasi Mentimeter di Balai Diklat Keagamaan Palembang, *Jurnal Perspektif*, 14(2), 2021, hlm 285

²⁵ Jaka, Warsihna, dkk, Increaseing Students' Engagement in Learning through Mentimeter Platform, *Jurnal Teknodik*, 27(2), 2024, hlm 39

dikatakan bahwa *platform* Mentimeter dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Gambar 1. 1 Website Mentimeter



(Sumber: *Mentimeter.com*, 2025)

Seperti *platform* sejenis, pengguna perlu melakukan registrasi dan *login* terlebih dahulu untuk mengakses layanan Mentimeter. Setelah berhasil mendaftar dan masuk, pengguna akan diarahkan ke beranda yang menampilkan beragam fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Mentimeter dapat dianggap mirip dengan *PowerPoint*, namun lebih sederhana dan inovatif karena menyediakan fitur interaktif seperti *quick slide*, kuis, gambar, video, dan lainnya, yang dapat dimasukkan dalam berbagai slide.²⁶

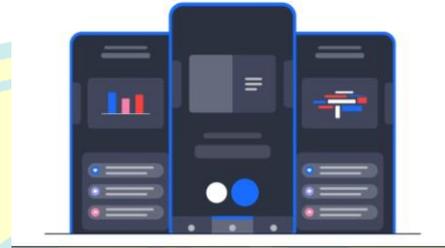
Berikut adalah fitur-fitur dari Mentimeter:

1. *Mentimeter*, fitur ini memungkinkan *smartphone* diubah menjadi perangkat untuk presentasi, sehingga seorang guru dapat lebih fokus

²⁶Muhammad Fahmi Nasution & Nirwana Anas, 2022, *Loc.Cit*, hlm 295

berinteraksi dengan peserta didiknya meskipun mereka berada di lokasi yang jauh.

Gambar 1. 2 Fitur Mentimote Mentimeter



(Sumber: *Mentimeter.com*, 2025)

2. *Word-cloud*, Merupakan visualisasi kata-kata yang menonjolkan istilah-istilah yang paling sering digunakan. *Word-cloud*, yang juga dikenal sebagai *wordle*, kolase kata, atau *tag cloud*, membantu guru mengumpulkan data secara cepat, menyoroti jawaban paling umum, dan menyajikannya dalam format yang mudah dipahami oleh semua orang.

Gambar 1. 3 Fitur Word-Cloud Mentimeter



(Sumber: *Mentimeter.com*, 2025)

3. *Export-data*, memungkinkan pengguna mengonversi data menjadi file *Excel* atau gambar.
4. *Translate*, fitur terjemahan ini memungkinkan instruksi voting dan tampilan *menti.com* untuk audiens disesuaikan ke dalam berbagai bahasa hanya dengan beberapa klik, sehingga meningkatkan efektivitas dan dampak presentasi.²⁷

Gambar 1. 4 Fitur Translate Mentimeter



(Sumber: *Mentimeter.com*, 2025)

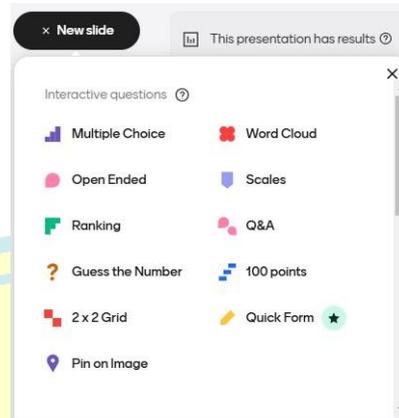
Mentimeter juga menyajikan tiga jenis *slide* yang dapat digunakan guru dalam presentasi interaktif sesuai kebutuhan. Diantaranya adalah:²⁸

1. *Popular Question Type*: Slide ini mencakup berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda (*multiple choice*), pilihan gambar (*image choice*), *word cloud*, skala (*scales*), isian terbuka (*open-ended*), peringkat (*ranking*), dan sesi tanya jawab (Q&A).

²⁷ Toad Isbani, & Richardus Eko I, 2022, *Op.Cit*, hlm 50

²⁸ *Ibid*, hlm 49

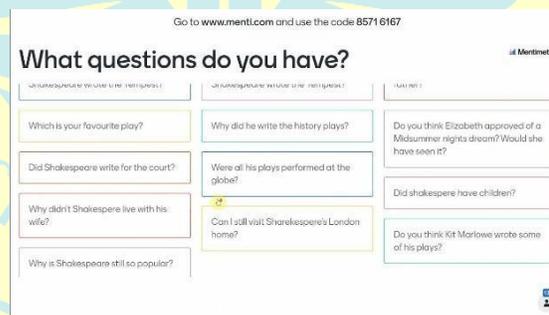
Gambar 1. 5 Slide Popular Question Type Mentimeter



(Sumber: Mentimeter.com, 2025)

Salah satu pertanyaan yang populer digunakan yakni isian terbuka (*open-ended*). Pada bagian ini, audiens dapat memberikan jawaban atas pertanyaan dalam jumlah kata yang lebih banyak.²⁹

Gambar 1. 6 Open-Ended Question Mentimeter



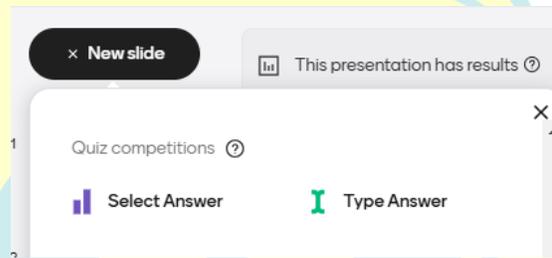
(Sumber: Mentimeter.com, 2025)

2. *Slide Quiz Competitions*: Dirancang sebagai pemanasan atau kegiatan *energizer*, di mana peserta didik dapat berkompetisi satu sama lain. Di

²⁹ Wawuk Retno Wulan dan Dwi Sulisworo, The Use of Mentimeter to Improve Learning Interactions: A Classroom Action Research Study, *Journal of Mathematics, Science, and Computer Education (JMSCEdu)*, Vol, 3, No, 3, 2024, hlm 58

akhir kuis, sistem akan otomatis membuat peringkat berdasarkan skor tertinggi yang diperoleh dari jawaban benar dan kecepatan menjawab.³⁰

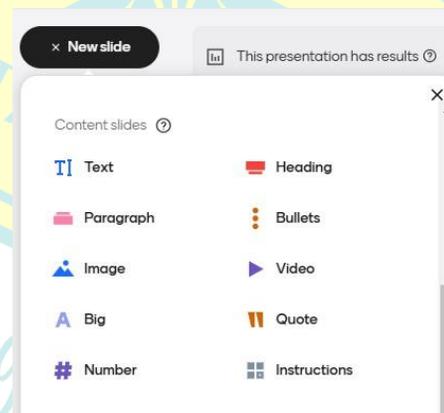
Gambar 1. 7 Slide Quiz Competitions Mentimeter



(Sumber: Mentimeter.com, 2025)

3. *Slide Quick*: Slide ini mirip dengan format yang tersedia di platform presentasi lain seperti *PowerPoint*, namun tetap dilengkapi fitur interaktif khas Mentimeter.³¹

Gambar 1. 8 Content Slide Quick Mentimeter



(Sumber: Mentimeter.com, 2025)

³⁰ Toad Isbani, & Richardus Eko I, 2022, *Loc.Cit*, hlm 49

³¹ *Ibid*, hlm 49

Setelah guru menyiapkan presentasi atau bahan ajar dalam bentuk *slide*, peserta didik diminta untuk menyiapkan perangkat pintar mereka dan mengakses tautan web [menti.com](https://www.menti.com) pada pencarian *google* guna berinteraksi secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk dapat berpartisipasi secara *real-time* dalam presentasi, peserta didik perlu memasukkan PIN atau kode angka yang diberikan oleh guru ke dalam kolom input di situs tersebut.³² Setelah kode berhasil dimasukkan, konten yang ditampilkan oleh guru melalui Mentimeter, seperti presentasi atau pertanyaan, akan secara otomatis muncul di perangkat peserta didik melalui [menti.com](https://www.menti.com).

Setelah peserta didik menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar perangkat melalui [menti.com](https://www.menti.com), maka interaksi antara guru dan *audiens* (peserta didik) telah berlangsung. Jawaban yang diberikan oleh peserta didik akan langsung muncul di layar guru, sedangkan di layar peserta didik akan muncul pesan seperti ucapan terima kasih, logo, atau stiker.³³ Proses umpan balik ini lah yang menciptakan pembelajaran interaktif antara guru dan peserta didik. Dengan terjalannya komunikasi dua arah tersebut, guru dapat mengukur berbagai aspek sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipastikan bahwa Mentimeter ialah salah satu *platform* inovatif yang mendukung interaksi antara guru dan peserta

³² Sri Sunarti, 2021, *Op.Cit, hlm*, 286

³³ Toad Isbani, & Richardus Eko I, 2022, *Op.Cit, hlm* 50-54

didik. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan guru untuk mempersiapkan, menyajikan, dan menganalisis presentasi, dan memungkinkan pembuatan presentasi interaktif. Dengan demikian Mentimeter memungkinkan untuk digunakan dalam pengumpulan data dan mengetahui lebih banyak tentang peserta didik.

1.6.1.3 Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Secara garis besar, motivasi dapat dipahami sebagai suatu semangat, rangsangan, ketertarikan, atau keinginan yang kuat dari seseorang, yang bisa berasal dari dalam diri sendiri maupun dari pengaruh luar.³⁴ Dapat dikatakan bahwa motivasi adalah alasan yang menjadi pendorong bagi individu untuk memulai, melaksanakan, dan menyelesaikan suatu aktivitas demi mencapai target atau tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan motivasi tersebut.

Menurut Donald yang dikutip dalam buku Sardiman (2014), motivasi merupakan transformasi energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya “*feeling*” dan diawali oleh respon terhadap adanya tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi adalah sesuatu yang bersifat kompleks. Motivasi memicu perubahan energi dalam individu, yang berkaitan erat dengan aspek psikologis, perasaan, serta

³⁴ Herwati, dkk, *Motivasi dalam Pendidikan: Konsep – Teori – Aplikasi*, (Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2007), hlm 12

emosi, sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan suatu kegiatan.³⁵

Motivasi belajar menurut Winkel memiliki peran krusial dalam menyalakan semangat dan gairah belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki energi besar untuk menjalani aktivitas pembelajaran. Salah satu tanda keberhasilan pendidikan pada tingkat mikro, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas, terlihat ketika guru berhasil membangkitkan motivasi belajar siswa. Apabila motivasi tersebut dapat dikembangkan dengan baik, maka meskipun materi pelajaran sulit atau proses pembelajaran menantang, siswa akan tetap menjalani dengan rasa senang dan antusias.³⁶

Motivasi belajar adalah faktor psikologis yang berperan penting dalam membangkitkan semangat, rasa senang, dan antusiasme dalam proses pembelajaran. Dalam konteks belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan kekuatan yang berasal dari dalam diri peserta didik yang memicu aktivitas belajar, menjaga kelangsungan proses tersebut, serta mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan oleh pelajar dapat tercapai. Peserta didik dengan motivasi yang tinggi cenderung memiliki energi lebih besar untuk menjalankan kegiatan belajar.³⁷

³⁵ Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm 74

³⁶ W, S, Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Cetakan ke-limabelas, (Yogyakarta: Media Abadi, 2020), hlm 169

³⁷ *Ibid*, hlm 169

Beberapa faktor menunjukkan kepada peserta didik sejauh mana efektivitas mereka dalam belajar sebagai cara untuk menilai kemampuan belajar mereka. Selain itu, menurut Winkel, motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.³⁸

- 1) Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang muncul dan berlanjut karena kebutuhan atau rangsangan dari luar yang tidak langsung terkait dengan proses belajar itu sendiri. Peserta didik melakukan aktivitas belajar untuk menghindari konsekuensi negatif atau meraih penghargaan dan ganjaran. Motivasi ekstrinsik ini sejalan dengan konsep bahwa suatu tugas belajar dapat memberikan manfaat guna memenuhi kebutuhan tertentu (*attainment value*) atau sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu (*instrumen value*).
- 2) Motivasi intrinsik adalah dorongan belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang dimulai dan berlanjut karena keinginan dan ketertarikan yang memang secara langsung berkaitan dengan proses belajar itu sendiri. Contohnya, peserta didik belajar karena ingin mendalami suatu topik secara menyeluruh, bercita-cita menjadi pribadi yang berpendidikan, atau ingin menguasai keahlian tertentu (*interest value*).

Berdasarkan konsep motivasi belajar yang dikemukakan oleh W.S. Winkel, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi dua bentuk utama, yaitu

³⁸ *Ibid*, hlm 195

motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik lebih berfokus pada faktor luar yang mendorong peserta didik untuk belajar, seperti imbalan atau hukuman, dan kebutuhan untuk berprestasi, sedangkan motivasi intrinsik berasal dari dorongan internal dalam diri individu untuk memahami suatu materi secara mendalam dan mencapai kepuasan pribadi, seperti ketekunan, keuletan serta minat peserta didik dalam belajar.

2. Fungsi motivasi belajar

Menurut Parnawi, motivasi belajar peserta didik dipengaruhi keberhasilan proses belajar, tiga fungsi motivasi belajar dapat dijelaskan yaitu:³⁹

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada awalnya, peserta didik tidak memiliki keinginan untuk belajar, namun karena adanya sesuatu yang ingin dicapai, timbul keinginan untuk belajar. Ketidaktahuan terhadap sesuatu dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dalam usaha mencari informasi, dan kadang-kadang mereka memilih untuk fokus pada objek yang menarik minat mereka. peserta didik memiliki keyakinan tentang apa yang harus dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang ingin mereka pelajari, dan sikap ini menjadi dasar serta pendorong bagi tindakan mereka dalam belajar.

³⁹ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), hlm 68 – 69

Motivasi berfungsi sebagai pendorong yang memengaruhi sikap peserta didik untuk melakukan upaya belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang membentuk sikap peserta didik adalah kekuatan yang tidak dapat ditahan, yang kemudian bertransformasi menjadi bentuk psikofisik. Pada titik ini, peserta didik mulai melakukan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh, dimana pikiran mereka berkembang seiring dengan sikap fisik yang mengikuti keinginan untuk belajar. Sikap yang didasarkan pada keyakinan dan pemikiran berusaha untuk menemukan nilai yang terkandung dalam teori, prinsip, atau hukum, hingga peserta didik benar-benar memahami isi yang dipelajari.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

peserta didik yang termotivasi dapat memilih tindakan yang perlu dilakukan atau dihindari. Melalui pelajaran tertentu, seorang peserta didik yang ingin mencapai tujuan tertentu tidak akan dipaksa untuk belajar mata pelajaran lain. Mereka akan lebih fokus pada pelajaran yang berhubungan dengan tujuan yang sedang mereka cari. Tujuan belajar yang ingin dicapai inilah yang menjadi pendorong dan pemberi arah bagi peserta didik dalam proses belajar.

Intelligentia - Dignitas

Hal ini dipertegas juga oleh Sardiman, terdapat tiga elemen motivasi, khususnya:⁴⁰

1. Mendorong individu untuk bertindak sebagai penggerak utama atau sumber energi. Dalam konteks ini, motivasi berperan sebagai dorongan fundamental yang menggerakkan setiap kemajuan.
2. Menetapkan jalur tindakan yang akan diambil, terutama yang mengarah pada pencapaian hasil ideal. Dengan demikian, motivasi mampu memberikan panduan dan aktivitas yang perlu dilaksanakan demi mencapai tujuan secara menyeluruh.
3. Memilih langkah-langkah yang menentukan latihan atau usaha apa yang harus dilakukan untuk meraih sasaran, sekaligus mengabaikan kegiatan yang tidak relevan atau kurang penting untuk tujuan tersebut.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong bagi usaha untuk mencapai prestasi, karena setiap individu membutuhkan dorongan untuk mengarahkan usahanya menuju tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, peserta didik dapat menentukan tindakan yang perlu diambil untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini menggunakan teori motivasi Winkel yang menjelaskan mengenai motivasi belajar terbagi menjadi dua yakni

⁴⁰ Sardiman, A.M, 2014, *Op.Cit*, hlm 85

motivasi ekstrinsik yakni tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar dan motivasi Intrinsik yakni penghayatan akan kebutuhan untuk belajar.

1.6.1.4 Materi Kelas XI Sosiologi : Membangun Harmoni Sosial

Harmoni sosial adalah suatu cita-cita yang dipahami secara kolektif dalam struktur kehidupan bermasyarakat, sehingga setiap kebutuhan individu atau kelompok dapat terpenuhi dengan optimal. Selain itu, harmoni sosial juga dapat diartikan sebagai situasi di mana berbagai elemen atau komponen masyarakat bersatu dan saling berkolaborasi. Bahkan ketika terjadi konflik, masyarakat mampu menyelesaikannya melalui prosedur yang telah disepakati tanpa mengganggu ketertiban umum maupun fungsi sosial yang berjalan.⁴¹

Dalam memahami harmoni sosial, integrasi sosial memegang peranan penting sebagai suatu proses. Integrasi ini tidak hanya diperlukan saat masyarakat menghadapi konflik sosial, tetapi juga dalam menangani beragam persoalan sosial yang ada. Contohnya, dalam merespons kesenjangan sosial, diskriminasi, eksklusivisme, primordialisme, intoleransi, politik identitas, serta berbagai masalah sosial lain yang berpotensi memicu disintegrasi bangsa.⁴²

Terciptanya peluang yang merata bagi seluruh lapisan masyarakat sesungguhnya merupakan bentuk pembangunan inklusi sosial dalam komunitas.

⁴¹ Joan, H, G, Purwasih dan Seli, S, Pratiwi, *Sosiologi untuk SMA Kelas XI*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2021), hlm 158

⁴² Joan, H, G, Purwasih dan Seli, S, Pratiwi, 2021, *Op.Cit*, hlm 161

Menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (1995), inklusi sosial diartikan sebagai sebuah visi masyarakat yang inklusif bagi semua orang (*a society for all*), di mana setiap individu, dengan hak dan kewajibannya, turut aktif berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Konsep inklusi sosial menjadi jalan alternatif dalam mewujudkan keadilan sosial di tengah masyarakat.⁴³ Inklusi sosial menekankan pentingnya distribusi sumber daya yang adil tanpa membedakan perbedaan usia, jenis kelamin, ras, suku, agama, ataupun status ekonomi. Secara mendasar, inklusi sosial adalah upaya membangun kesadaran kolektif agar setiap hak individu dihargai dan dihormati dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu cara untuk mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap inklusi sosial adalah melalui penerapan pendidikan inklusif, sebagaimana tergambar pada ilustrasi berikut.

Integrasi dan inklusi sosial berperan penting dalam memperkuat kohesi sosial di dalam masyarakat. Kedua konsep ini memiliki tujuan yang serupa, yaitu menciptakan ikatan sosial yang erat di antara anggota masyarakat. Masyarakat yang memiliki kohesi sosial ditandai dengan adanya rasa kepemilikan bersama, kepercayaan, serta penghormatan terhadap hak setiap individu. Hubungan antara integrasi, inklusi, dan kohesi sosial dapat kalian pahami lebih jelas melalui ilustrasi berikut ini.

⁴³ Joan, H, G, Purwasih dan Seli, S, Pratiwi, 2021, *Op.Cit*, hlm 163

Gambar 1. 9 Inklusi, integrasi dan kohesi sosial



(Sumber: United Nations Department of Economic and Social Affairs, 2016)

Berbagai perspektif digunakan untuk mendefinisikan kohesi sosial, mulai dari tingkat individu, kelompok, hingga institusi sosial. Contohnya, Durkheim mengartikan kohesi sosial sebagai ciri khas suatu masyarakat yang mencerminkan adanya ketergantungan satu sama lain.⁴⁴ Esensi dari kohesi sosial terletak pada ketiadaan konflik sosial yang tersembunyi (seperti yang berakar dari perbedaan kekayaan, etnis, ras, dan gender) serta keberadaan ikatan sosial yang kuat, contohnya dalam bentuk masyarakat sipil, demokrasi yang responsif, dan sistem penegakan hukum yang adil dan tidak memihak.⁴⁵

Intelligentia - Dignitas

⁴⁴ James, M, Henslin, *Sosiologi Dengan Pendekatan Membumi*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2007)

⁴⁵ Kamanto, Sunarto, *Pengantar Sosiologi*, (Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004), hlm 219

Kohesi sosial bukan hanya terdapat pada masyarakat yang seragam, tetapi juga bisa terwujud dalam komunitas yang beragam seperti Indonesia. Masyarakat mampu menciptakan kohesi sosial apabila mengutamakan sikap saling menghargai dan melihat keberagaman sebagai sebuah kekayaan yang dapat dikembangkan. Dengan begitu, ketegangan dan konflik yang merugikan dapat diminimalisir serta dikelola secara efektif.

1.6.2 Kerangka Teoritik

Skema 1.1 Model Skema Analisis



(Sumber : Analisis Peneliti, 2024)

1.6.3 Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini hipotesis yang digunakan oleh peneliti terdiri dari dua bagian yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis kerja (H_a). Hipotesis nol, yang sering disebut sebagai hipotesis statistik, berfungsi dalam analisis data sampel dan biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistik. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan adanya hubungan antara variabel Y dan variabel X.⁴⁶ Artinya adalah pada hipotesis nol (H_0) diterima jika dinyatakan variabel Y tidak dipengaruhi oleh variabel X, dan untuk hipotesis kerja (H_a) diterima jika dinyatakan variabel Y dipengaruhi oleh variabel X.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 96

H₀ : Tidak terdapat peningkatan pembelajaran sosiologi melalui penerapan kuis interaktif Mentimeter terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 109 Jakarta.

H_a : Terdapat peningkatan pembelajaran sosiologi melalui penerapan kuis interaktif Mentimeter terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 109 Jakarta.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan.⁴⁷ Penelitian ini menerapkan metode kuasi-eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap peningkatan motivasi peserta didik.

Metode kuasi-eksperimen dipilih oleh peneliti untuk menilai pengaruh suatu perlakuan khusus dalam kondisi yang dapat dikontrol. Dalam penerapan metode ini, seluruh subjek yang telah ditentukan akan menerima perlakuan, tanpa dilakukan pengambilan sampel secara acak. Kuasi-eksperimen adalah bentuk penelitian eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol tanpa

⁴⁷ *Ibid*, hlm 285

proses pengacakan (*non-random assignment*).⁴⁸ Sehingga akan terdapat dua kelas yang dibandingkan pada penelitian ini yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif Mentimeter, sementara kelas kontrol berfungsi sebagai pembanding dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kedua kelas tersebut guna menentukan apakah media pembelajaran interaktif Mentimeter berpengaruh terhadap peningkatan motivasi peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi dan survei di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Langkah ini bertujuan untuk menentukan sampel yang akan digunakan, memahami proses pembelajaran sosiologi yang sedang berlangsung, serta berdiskusi dengan guru mengenai permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran sosiologi. Setelah itu, peneliti menyiapkan instrumen dan perangkat yang diperlukan untuk penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pengamatan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol (XI Sosiologi 2) dan kelas eksperimen (XI Sosiologi 3), kemudian melaksanakan *pre-test* untuk

⁴⁸ *Ibid*, hlm 77

mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi sosiologi yang telah diajarkan.

- b. Melaksanakan proses pembelajaran dan penilaian dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif Mentimeter pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Quizizz.
- c. Melakukan *post-test* pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, untuk mengevaluasi tingkat motivasi peserta didik setelah perlakuan diberikan sehingga dapat diperoleh perbedaan hasil antara kedua kelas tersebut.

Penelitian ini mengadopsi desain *Pre-test* dan *Post-test Control Group* dengan tujuan untuk melihat perbedaan tingkat motivasi peserta didik sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Desain ini merupakan metode eksperimen yang melibatkan pelaksanaan *pre-test* sebelum perlakuan diberikan, dan *post-test* setelah perlakuan dilakukan. Dalam penelitian ini, digunakan dua kelompok kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Mentimeter pada kelas XI Sosiologi 3, sedangkan kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran Quizizz yang diterapkan pada kelas XI Sosiologi 2. Desain penelitian dapat dilihat pada diagram berikut.

Tabel 1. 2 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-----	O ₂

(Sumber: Sugiyono, 2013)⁴⁹

Keterangan:

O₁ : Hasil *pre-test* (tes awal)

X : Perlakuan media pembelajaran interaktif Mentimeter

O₂ : Hasil *post-test* (tes akhir)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa terdapat dua kelas setara yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI Sosiologi 3 akan menjadi kelas eksperimen dan kelas XI Sosiologi 2 akan menjadi kelas kontrol. Pada tahapan pertama, dilakukan *pre-test* sebagai tes awal kepada dua kelas ini sebelum diberlakukannya perlakuan baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahapan berikutnya, adanya perlakuan khusus pada kelas eksperimen dimana kelas ini menggunakan media pembelajaran Quiz interaktif Mentimeter dan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran Quizizz. Tahapan akhir adanya *post-test* sebagai tes akhir untuk melihat perkembangan peserta didik saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

⁴⁹ *Ibid*, hlm 79

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 109 Jakarta yang berlokasi di Jalan Gardu No. 31 Srengseng Sawah, Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Waktu penelitian dilakukan kurang lebih tiga bulan dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juni 2025 yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1.7.3 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah lingkup generalisasi yang meliputi objek atau subjek yang memiliki ciri dan sifat khusus yang sudah ditetapkan oleh peneliti.⁵⁰ Populasi target pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 109 Jakarta tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 251 orang dari 7 kelas. Populasi terjangkaunya adalah kelas XI yang memilih peminatan sosiologi dengan jumlah 147 orang dari 4 kelas.

Tabel 1. 3 Jumlah Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 109 Jakarta Tahun 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	XI-1	37
2	XI-2	36

⁵⁰ *Ibid*, hlm 117

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
3	XI-3	38
4	XI-4	36

(Sumber : Dokumen Arsip Tata Usaha, 2024/2025)

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik yang sama dengan populasi tersebut.⁵¹ Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas XI-2 dan XI-3 yang berjumlah 36 dan 38 dengan total keseluruhan 74 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Non-probability sampling* adalah metode pemilihan sampel yang tidak memberikan peluang yang setara kepada setiap anggota atau elemen dalam populasi untuk terpilih. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian.⁵² Artinya, peserta didik kelas XI Sosiologi 2 dan XI Sosiologi 3 merupakan ciri dari tujuan penelitian ini dibuat.

Alasan peneliti menggunakan kelas XI Sosiologi 2 dan XI Sosiologi 3 adalah berdasarkan hasil observasi dan diskusi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran sosiologi SMA Negeri 109 Jakarta, bahwa dua kelas tersebut memiliki motivasi yang seimbang saat belajar di kelas, terdapat sebagian peserta didik yang

⁵¹ *Ibid*, hlm 118

⁵² *Ibid*, hlm 124

masih tidak mendengarkan guru saat belajar dan terlihat acuh tak acuh ketika guru menjelaskan materi. Hal tersebut yang membuat peneliti dan guru memutuskan untuk menggunakan kelas XI Sosiologi 2 dan XI Sosiologi 3 sebagai sampel penelitian.

1.7.4 Instrumen Penelitian

1.7.4.1 Instrumen Variabel Motivasi Belajar Sosiologi (Y)

1. Definisi Konseptual

Winkel menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan kekuatan psikologis yang ada dalam diri peserta didik yang mendorong terjadinya aktivitas belajar, memastikan keberlanjutan proses pembelajaran, serta mengarahkan kegiatan belajar tersebut agar tujuan dapat tercapai.⁵³

2. Definisi Operasional

Motivasi belajar diklasifikasikan menjadi dua oleh Winkel yang secara lazim dibedakan, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 1. 4 Operasionalisasi Konsep Variabel Motivasi Belajar Sosiologi (Y)

Variabel	Teori/Konsep	Dimensi	Indikator	Skala
	Teori Motivasi (W.S Winkel)	Ketekunan dalam belajar	1. Kehadiran di sekolah 2. Mengikuti KBM di kelas	Skala Likert

⁵³ W, S, Winkel, 2020, Cetakan ke-*limabelas*, *Loc.Cit*, hlm 169

Variabel	Teori/Konsep	Dimensi	Indikator	Skala
Motivasi Belajar Sosiologi			3. Aktif menjawab pertanyaan guru	
		Ulet dalam menghadapi kesulitan	1. Tidak mudah putus asa ketika mendapat nilai jelek 2. Berusaha memperbaiki nilai 3. Belajar dari kesalahan sebelumnya	
		Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	1. Memiliki rasa ingin tahu lebih 2. Semangat dalam mengikuti KBM 3. Memperhatikan guru dalam pembelajaran	
		Berprestasi dalam belajar	1. Memiliki antusiasme untuk mendapatkan nilai tinggi 2. Nilai tugas dan ulangan diatas KKM 3. Tingkat pemahaman materi yang dipelajari	
		Penghargaan dalam belajar	1. Adanya penghargaan ketika mendapatkan prestasi 2. Adanya <i>punishment</i> ketika gagal dalam hal belajar 3. Mendapatkan apresiasi dari orang tua	

(Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Tabel 1. 5 Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar Sosiologi (Y)

Dimensi	No	Item Pertanyaan
Ketekunan dalam belajar	1	Saya selalu hadir di sekolah setiap hari tanpa absen yang tidak perlu
	2	Saya selalu mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas dengan penuh perhatian
	3	Saya sering menjawab pertanyaan yang diajukan guru
	4	Saat pembelajaran sosiologi, saya bersungguh-sungguh memperhatikan materi dari guru
	5	Saya merasa termotivasi untuk mampu menguasai materi sosiologi dengan baik

Dimensi	No	Item Pertanyaan
Ulet dalam menghadapi kesulitan	6	Saya tetap berusaha belajar meskipun pernah mendapat nilai yang kurang memuaskan
	7	Saya berusaha memperbaiki nilai dengan mengulangi pelajaran yang dipelajari
	8	Saya seringkali kehilangan semangat ketika mendapat nilai jelek
	9	Saya berusaha memperbaiki nilai dengan bertanya kepada guru atau teman sebaya
	10	Saya sering melakukan evaluasi diri dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan dalam belajar
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	11	Saya merasa ingin tahu lebih dalam tentang materi yang sedang dipelajari
	12	Saya merasa semangat saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas
	13	Saya memperhatikan guru dengan fokus saat pembelajaran berlangsung
	14	Saya kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung
	15	Saya selalu terlibat aktif selama proses belajar di kelas
Berprestasi dalam belajar	16	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam setiap evaluasi
	17	Saya biasa mendapatkan nilai tugas dan ulangan di atas KKM
	18	Saya biasa mendapatkan nilai tugas dan ulangan di dibawah KKM
	19	Saya merasa sudah memahami dengan baik materi yang dipelajari di kelas
	20	Saya merasa belum memahami dengan baik materi yang dipelajari di kelas
Penghargaan dalam belajar	21	Saya merasa senang dan bangga ketika mendapat pujian dari guru
	22	Saya sudah merasa puas dengan prestasi saya dalam mata pelajaran sosiologi
	23	Saya mendapatkan <i>punishment</i> dari orang tua/guru ketika mendapat nilai di bawah KKM
	24	Saya tidak mendapatkan <i>punishment</i> dari orang tua/guru ketika mendapat nilai di bawah KKM

Dimensi	No	Item Pertanyaan
	25	Saya merasa diapresiasi oleh orang tua saya ketika mendapat nilai di atas KKM

(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

4. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji coba instrumen penelitian dilakukan pada tanggal 24 Januari 2025, diberikan kepada peserta didik kelas XI Sosiologi 1 yang memiliki tingkat motivasi belajar relatif lebih tinggi di SMA negeri 109 Jakarta dengan jumlah 30 orang. Uji coba instrumen ini berisikan total 25 item yang terdiri dari variabel motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan skala likert dengan pengukuran dari 1 sampai 4.

a. Uji Validitas

Peneliti akan mengukur data yang diperoleh dari responden dengan pengambilan uji validitas pearson yang dapat dilihat sebagai berikut;

Perbandingan nilai Rhitung dengan Rtabel

1. Jika nilai Rhitung $>$ Rtabel maka data bersifat valid
2. Jika nilai Rhitung $<$ Rtabel maka data bersifat tidak valid

Perbandingan nilai signifikansi (Sig) dengan nilai Alpha 0.05

1. Jika nilai Signifikansi (Sig.) $<$ 0.05 maka terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan.
2. Jika nilai Signifikansi (Sig.) $>$ 0.05 maka tidak terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan

Berdasarkan uji validitas pearson, nilai Rtabel penelitian ini sebesar 0.361 (N=30). Hasil uji validitas menyatakan data valid sebanyak **21** butir pernyataan dan terdapat **4** butir pernyataan yang tidak valid. Adapun hasil data uji validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. 6 Uji Coba Intrumen Validitas

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,362	0,361	Valid
2	0,395	0,361	Valid
3	0,482	0,361	Valid
4	0,515	0,361	Valid
5	0,510	0,361	Valid
6	0,573	0,361	Valid
7	0,606	0,361	Valid
8	0,117	0,361	Tidak Valid
9	0,728	0,361	Valid
10	0,610	0,361	Valid
11	0,559	0,361	Valid
12	0,692	0,361	Valid
13	0,600	0,361	Valid
14	0,241	0,361	Tidak Valid
15	0,454	0,361	Valid
16	0,722	0,361	Valid
17	0,559	0,361	Valid
18	0,335	0,361	Tidak Valid
19	0,780	0,361	Valid

20	0,526	0,361	Valid
21	0,501	0,361	Valid
22	0,565	0,361	Valid
23	0,161	0,361	Tidak Valid
24	0,363	0,361	Valid
25	0,614	0,361	Valid

(Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, 4 data dari pernyataan yang tidak valid peneliti putuskan untuk dihapuskan. Keputusan tersebut didasarkan pertimbangan peneliti bahwa pernyataan-pernyataan tersebut memiliki keterwakilan yang cukup melalui butir pernyataan lain yang relevan dengan indikator yang sama. Dengan demikian, pernyataan yang dibuang dianggap tidak memberikan kontribusi terhadap pengukuran variabel. Langkah ini diambil peneliti guna menjaga efisiensi instrumen tanpa mengurangi validitas dan reliabilitas yang data diperoleh.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan ketika item kuesioner sudah dinyatakan valid. Pada uji reliabilitas, data dapat dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach alpha* > 0.6. Data uji reliabilitas yang dilakukan peneliti dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 1. 7 Uji Coba Intrumen Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.852	25

(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

Dari data uji reliabilitas diatas, diketahui bahwa nilai *Cronbach alpha* sebesar 0.852 yang berarti nilai tersebut lebih besar daripada 0.6. Sehingga dapat disimpulkan uji reliabilitas diatas dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

1.7.4.2 Intrumen Variabel Kuis Interaktif Mentimeter (X)

1. Definisi Konseptual

Mentimeter adalah sebuah aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang berasal dari Stockholm, Swedia. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi sekaligus menerima masukan dari *audiens* melalui berbagai fitur, seperti jajak pendapat, diagram, kuis, sesi tanya jawab, dan fitur interaktif lainnya.⁵⁴

2. Definisi Operasional

Mentimeter sebagai *platform* interaktif yang dapat dipresentasikan dalam bentuk *slide*, memiliki berbagai tipe kuis interaktif diantaranya: *Popular Question Type*, *Slide Quiz Competitions*, *Slide Quick*. Penggunaan kuis Mentimeter memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Intelligentia - Dignitas

⁵⁴Toad Isbani, & Richardus Eko I, 2022, *Loc.Cit*, hlm 46

3. Kisi-Kisi Instrumen

1. Kisi-kisi instrumen yang digunakan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol
2. Penggunaan media pembelajaran Mentimeter di kelas eksperimen
Penggunaan media pembelajaran Mentimeter di kelas eksperimen dengan memanfaatkan *slide* presentasi dengan memasukkan tipe kuis *Popular Question Type, Slide Quiz Competitions, Slide Quick* dan dikaitkan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

1.7.5 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merujuk pada data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti. Melalui metode survei yang digunakan, data primer akan dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada responden. Penyebaran kuesioner dilakukan secara langsung melalui platform digital, yaitu *Google Forms*. Kuesioner tersebut disusun menggunakan skala Likert sebagai alat ukur respon peserta.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner dan studi keputusan, berikut penjelasan :

Intelligentia - Dignitas

1. Observasi

Observasi dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen (XI Sosiologi 3) dan kelas kontrol (XI Sosiologi 2). Observasi ini berupa pengamatan yang dilakukan peneliti selama penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran sosiologi.

2. Wawancara

Wawancara dipilih sebagai metode pengumpulan data saat peneliti hendak melakukan studi awal guna mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, di mana peneliti tidak memakai panduan wawancara yang disusun secara sistematis.⁵⁵

Pedoman wawancara yang diterapkan hanya berupa pokok-pokok permasalahan yang ingin diajukan.

Wawancara tidak terstruktur dalam konteks penelitian ini memiliki keunggulan karena memungkinkan peneliti mempelajari lebih lanjut tentang pengalaman, pendapat, dan perasaan peserta didik selama proses belajar menggunakan media pembelajaran Mentimeter.

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden guna memperoleh informasi atau data dari sumber yang dituju.⁵⁶ Dalam kuesioner yang dibuat

⁵⁵ Sugiyono, 2013, *Op.Cit*, hlm 197

⁵⁶ Syahrudin dan Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm 135

oleh peneliti merujuk pada operasionalisasi konsep antar variabel untuk menyusun pertanyaan. Dalam penelitian ini, responden yang diberikan kuesioner sebanyak 74 orang yang merupakan peserta didik kelas XI Sosiologi 3 dan kelas XI Sosiologi 2 SMA Negeri 109 Jakarta.

4. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan sumber data pendukung dalam penelitian dengan menggunakan literatur yang relevan, dapat berupa buku, jurnal, tesis/disertasi, dan lainnya.

Studi kepustakaan sebagai sumber data pendukung sangat penting untuk penelitian tentang pengaruh penggunaan Mentimeter sebagai media kuis interaktif terhadap motivasi belajar sosiologi. Dengan menggunakan studi kepustakaan, penelitian ini tidak hanya melihat pengaruh penggunaan Mentimeter secara empiris, tetapi juga memperkuat dasar ilmiah dan relevansi.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai adalah statistik deskriptif, yaitu jenis statistik yang berfungsi untuk mengolah data dengan cara menggambarkan atau memaparkan informasi dari data yang sudah dikumpulkan, tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum atau melakukan generalisasi.⁵⁷ Data yang telah didapatkan oleh peneliti akan dianalisis menggunakan *software Statistical Package*

⁵⁷ *Ibid*, hlm 208

for Social Science (SPSS) 26 dan bantuan *Microsoft Excel*. Kemudian data diolah melalui uji validitas, uji reabilitas, uji normalisasi, uji homogenitas dan uji t.

Dalam menentukan jawaban dari data yang diperoleh melalui kuesioner, dapat dianalisis menggunakan skala likert dengan bobot nilai sebagai berikut :

A. Untuk pernyataan bersifat positif variabel Motivasi Belajar

Sosiologi :

- 1) Untuk jawaban Sangat Setuju (SS) memiliki bobot nilai 4.
- 2) Untuk jawaban Setuju (S) memiliki bobot nilai 3.
- 3) Untuk jawaban Tidak Setuju (TS) memiliki bobot nilai 2.
- 4) Untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki bobot nilai 1.

B. Untuk pernyataan bersifat negatif variabel Motivasi Belajar

Sosiologi :

- 1) Untuk jawaban Sangat Setuju (SS) memiliki bobot nilai 1.
- 2) Untuk jawaban Setuju (S) memiliki bobot nilai 2.
- 3) Untuk jawaban Tidak Setuju (TS) memiliki bobot nilai 3.
- 4) Untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki bobot nilai 4.

1.7.7 Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik pada penelitian ini adalah :

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 =$ Tidak terdapat peningkatan pembelajaran sosiologi melalui penerapan kuis interaktif Mentimeter terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 109 Jakarta.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$ = peningkatan pembelajaran sosiologi melalui penerapan kuis interaktif Mentimeter terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 109 Jakarta.

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil motivasi belajar sosiologi peserta didik di kelas eksperimen yang diberi media pembelajaran kuis interaktif Mentimeter.

μ_2 : Rata-rata hasil motivasi belajar sosiologi peserta didik di kelas kontrol yang diberi media pembelajaran Quizizz.

1.7.8 Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang meliputi Bab I sebagai pendahuluan, Bab II sebagai deskripsi lokasi penelitian, Bab III sebagai hasil uji hipotesis, Bab IV sebagai pembahasan hasil penelitian dan Bab V sebagai penutup. Pada setiap bab memiliki sub bab masing-masing yang merupakan turunan dari bab utama.

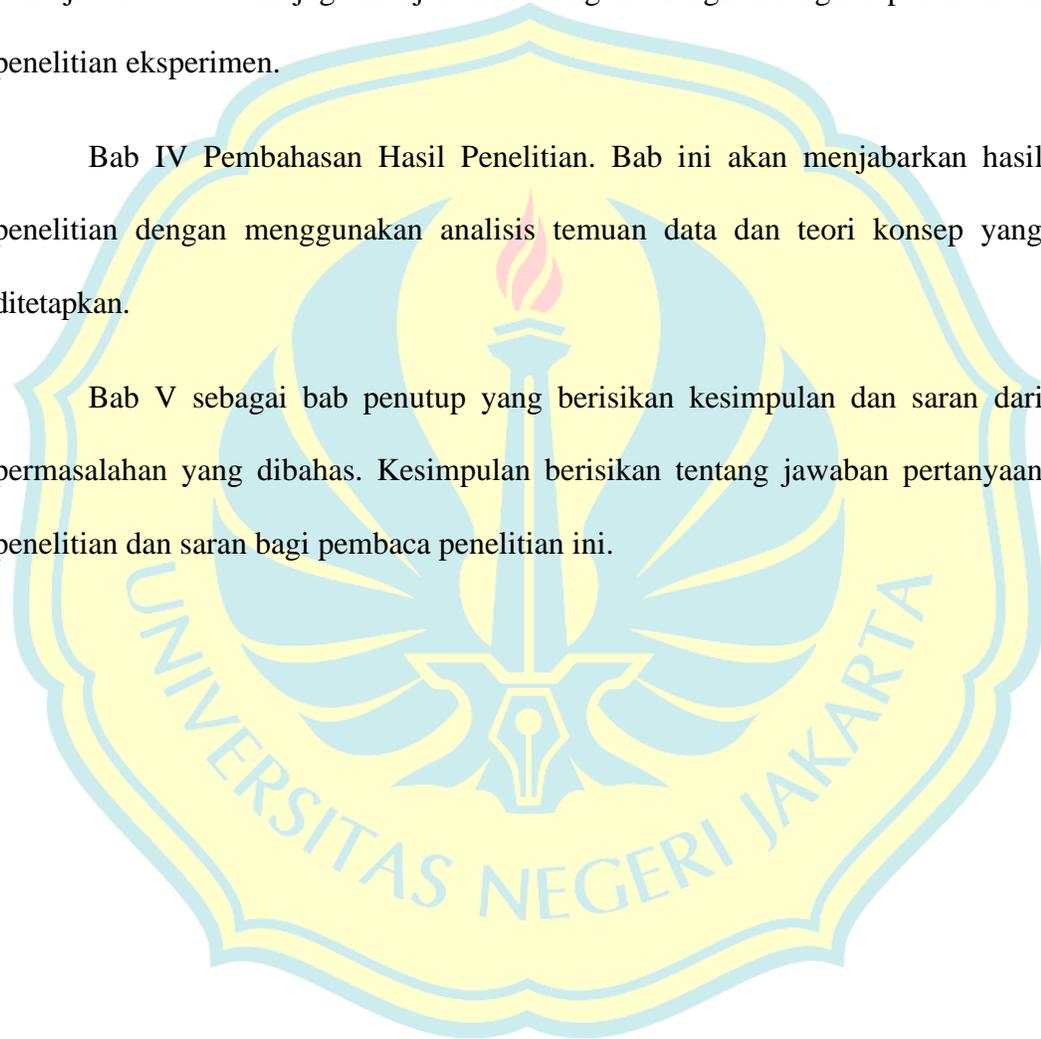
Bab I Pendahuluan. Bab ini mendeskripsikan tentang latar belakang yang diambil, permasalahan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka teori, hipotesis penelitian, dan metodologi penelitian.

Bab II Gambaran Lokasi Penelitian. Bab ini menggambarkan mengenai lokasi umum penelitian, yaitu SMA Negeri 109 Jakarta.

Bab III Hasil Uji Hipotesis. Bab ini mendeskripsikan hasil penelitian dan data yang di dapat dari kuesioner sebagai data primer akan dianalisis menggunakan SPSS 26 yang meliputi uji validitas, uji reabilitas, uji normalisasi, uji homogenitas dan uji t. Pada bab ini juga menjelaskan mengenai langkah-langkah pelaksanaan penelitian eksperimen.

Bab IV Pembahasan Hasil Penelitian. Bab ini akan menjabarkan hasil penelitian dengan menggunakan analisis temuan data dan teori konsep yang ditetapkan.

Bab V sebagai bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari permasalahan yang dibahas. Kesimpulan berisikan tentang jawaban pertanyaan penelitian dan saran bagi pembaca penelitian ini.



Intelligentia - Dignitas