

# Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Ekonomi

Handika Madya Ramadhani Putra<sup>1\*</sup>, Eka Hendi Andriansyah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, Surabaya - Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 28, 2022

Received in revised form

June 1, 2022

Accepted June 6, 2022

Available online June 28, 2022

### Kata Kunci:

Ekonomi, mentimeter, media pembelajaran interaktif, hasil belajar.

### Keywords:

Economics, interactive learning media, learning outcomes, mentimeter.

## ABSTRAK

Adanya kegiatan pembelajaran jarak jauh menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sekaligus mengetahui proses pengembangan media itu sendiri, menggambarkan kelayakan media, serta untuk mendeskripsikan respons dari peserta didik, dan hasil pembelajaran peserta didik setelah penggunaan media Mentimeter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan subjek yang dipelajari adalah siswa kelas XI IPS SMA Labschool Unesa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengembangan media mentimeter menunjukkan umpan balik positif dari peserta didik. Peserta didik terangsang oleh minat dan motivasi mereka dalam belajar Ekonomi berkat kemudahan penggunaan dan konten yang terdapat dalam media. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dibantu dengan pendekatan kontekstual juga cukup efektif dalam pembelajaran dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan.

## ABSTRACT

The existence of distance learning activities causes the learning process to be obstructed. Less appropriate use of media will be able to impact on the learning outcomes of learners due to the lack of optimal level of availability of learning materials. The purpose of this study is to know the process of media development itself, describe the feasibility of the media, as well as the response of learners, and the learning outcomes of learners after the use of Mentimeter. This study uses a type of research and development research with the subjects studied are students of XI IPS SMA Labschool Unesa. Results showed that development results of using Mentimeter generated positive feedback from learners. Learners are aroused by their interest and motivation in learning Economics thanks to the ease of use and content listed in the media. Utilization of contextually assisted contextual learning media Mentimeter is also fairly effective in learning seen from the significant improvement of learners' learning outcomes.

\* Corresponding author.

E-mail: [handika.18042@mhs.unesa.ac.id](mailto:handika.18042@mhs.unesa.ac.id) (Handika Madya Ramadhani Putra)

## **1. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi telah menerpa berbagai sektor kehidupan, tak terkecuali sektor pendidikan. Dalam pendidikan era saat ini, guru sudah tak lagi menjadi sosok penceramah. Saat ini guru tidak lagi relevan sebagai sumber ilmu utama, melainkan berperan sebagai fasilitator, motivator, sekaligus mediator yang mengutamakan penggunaan media interaktif untuk menumbuhkan keaktifan, imajinasi, dan kreativitas peserta didik (Hasnawati, 2006; Kurniawan, 2016). Pendidikan di masa pandemi terus berkembang, berinovasi, dan terus membawa dampak positif, salah satunya adalah suasana pembelajaran baru yang lebih luwes menurut (Ahmadi & Khoiriyah, 2020). Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan platform digital maupun sosial media yang ada. Di sisi lain, terdapat pula hal-hal negatif yang membayangi, seperti kurang meratanya infrastruktur penunjang khususnya jaringan internet yang lambat (Pujiasih, 2020). Tak hanya itu, ketika nantinya pembelajaran tatap muka (PTM) mulai dilaksanakan, euforia pembelajaran daring masih akan terasa. Peserta didik cenderung terlena dengan sistem ini dan akan menjadikan guru sebagai sumber informasi utama. Hal tersebut tentu saja menurunkan motivasi peserta didik dalam menggali informasi secara mandiri sehingga memaksa guru untuk menyampaikan materi menggunakan metode ceramah konvensional yang membosankan.

Pertanyaan akan senantiasa muncul dalam setiap kegiatan pembelajaran, apakah proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran telah sinkron, seberapa paham peserta didik terhadap materi yang diberikan, hingga seberapa efektif dan efisien proses pembelajaran yang telah dilewati. Untuk menjawab berbagai pertanyaan di atas maka diperlukan kegiatan asesmen pembelajaran (Poerwanti, 2015). Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti bersama guru mata pelajaran Ekonomi beserta peserta didik kelas XI IPS SMA Labschool Unesa, terdapat evaluasi kegiatan pembelajaran hibrida selama masa pandemi. Kebanyakan peserta didik mengalami kendala terkait internet yang memerlukan paket data yang besar, khususnya ketika menggunakan aplikasi video konferensi semacam Zoom atau Meet ketika melaksanakan kegiatan belajar dari rumah. Sehingga diperlukan tambahan pengembangan media pembelajaran baru yang dapat menunjang pembelajaran agar dapat lebih menjangkau peserta didik.

Kendala lain yang muncul ialah penyampaian materi pembelajaran Ekonomi yang sebagian besar disampaikan menggunakan media PowerPoint masih didominasi oleh banyak teks. Hal tersebut kurang bisa menghadirkan pengalaman visual yang menarik bagi peserta didik dan terbilang jauh dari pembelajaran efektif. Sementara itu, penggunaan PowerPoint juga memiliki kekurangan seperti materi pembelajaran yang kurang tersampaikan secara maksimal (Ziveria & Purwandari, 2020). Materi pada Kompetensi Dasar (KD) 3.3 dipilih atas dasar hasil pengamatan peneliti. Ditemukan fakta bahwa 35% peserta didik kelas XI IPS belum berhasil memenuhi Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) dalam penilaian harian yang telah ditetapkan oleh sekolah sebesar 77 akibat dari beberapa kendala yang telah dijelaskan. Kompetensi dasar yang dimaksud menuntut peserta didik untuk dapat menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi beserta cara mengatasinya hal ini tentu memerlukan pemahaman tingkat lanjut. Jika tidak diimbangi dengan serapan pemahaman yang maksimal oleh peserta didik akibat penyampaian yang monoton satu arah, maka akan berimbas pada hasil belajar yang kurang baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikaji peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukan media pembelajaran baru yang lebih interaktif, berbasis kontekstual, inovatif, serta menyajikan visualisasi menarik dan informatif agar dapat menarik minat belajar peserta didik serta tidak membutuhkan jaringan internet yang begitu besar. Selain mengatasi kebosanan di kelas, media yang disebutkan di atas juga dapat menjadi sarana penyampaian informasi yang komprehensif, efektif, dan efisien (Laksmi, 2019; Tafonao, 2018). Media yang interaktif sendiri dirancang untuk menyampaikan pesan maupun informasi secara lebih jelas yang dapat disajikan dalam bentuk gambar, slide, maupun video. (Zulhelmi, Adlim, & Mahidin, 2017) dalam penelitiannya menyimpulkan ketika media yang interaktif digunakan, muncul perbedaan signifikan terkait kenaikan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Lalu (Trianto, 2014) juga menyebut bahwa media interaktif dapat memupuk kemampuan analisis, kritik, dan pengambilan kesimpulan berdasar pertimbangan yang seksama yang dikatakan sebagai keterampilan berpikir kritis (KBK).

Demi mendorong keterampilan berpikir kritis peserta didik guru juga berperan untuk senantiasa memfasilitasi peserta didik dengan menyediakan lingkungan belajar yang memacu mereka untuk aktif dalam menggunakan keterampilan berpikir. Dalam berpikir kritis (Paul & Elder, 2006) mengemukakan bahwa di dalamnya terdapat keterampilan untuk menerapkan, menganalisis, menyintesis, mengevaluasi informasi yang didapatkan, dan menggeneralisasikan hasil yang diperoleh dari pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi. Oleh sebab itu, perlu diterapkan kegiatan pembelajaran yang memacu peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritis mereka perlu diterapkan secara konsisten agar membawa dampak positif bagi hasil belajar mereka, hal ini sejalan dengan kesimpulan dari penelitian (Komariyah, 2018) bahwa dengan mengasah keterampilan tersebut, hasil belajar peserta didik dapat

meningkat. Menurut (Facione & Facione, 2013) 6 indikator dari kemampuan berpikir kritis itu sendiri, yaitu, interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, regulasi diri.

Dorongan peserta didik untuk belajar diharapkan bisa meningkat seiring digunakannya media interaktif, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik tertarik untuk secara mandiri belajar sesuai dengan kemampuannya untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil dari pembelajaran peserta didik hakikatnya ialah berubahnya perilaku mereka setelah melewati proses pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut tercermin dari kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar (Sudjana, 2013) yang salah satunya bisa berupa nilai atau skor sebagai indikatornya. Selain pengaruh dari dalam diri, pengaruh dari lingkungan luar diri juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Sedangkan untuk basis kontekstual akan membantu guru untuk menyusun konsep pembelajaran dan menemukan hubungan subjek yang dipelajari peserta didik dengan kondisi kehidupan nyata, serta memicu peserta didik untuk menemukan sendiri relevansi pelajaran yang mereka peroleh dengan bagaimana cara menerapkannya di kehidupan nyata. Penerapan pendekatan kontekstual pun dapat mendorong peserta didik untuk membuahkan hasil belajar yang lebih baik dibanding menggunakan model pembelajaran yang konvensional (Asriyeni & Tanjung, 2019). Dalam pembelajaran kontekstual terdapat 7 komponen utama yang menurut (Nurhadi & Senduk, 2003) ke tujuh komponen utama tersebut diterapkan dalam sebuah kelas, dapat dikatakan sebuah kelas tersebut sedang menerapkan pembelajaran kontekstual, yakni 1) komponen konstruktivistik, 2) inkuiri, 3) menanya, 4) *learning community*, 5) melakukan permodelan, 6) refleksi, dan 7) penilaian yang otentik. Ketika melaksanakan pembelajaran kontekstual, guru dapat menerapkan kegiatan pembimbingan menuju pemikiran kritis dan logis. Hal tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan penelitian atau pemecahan masalah secara mandiri, pemberian kebebasan peserta didik untuk bertanya, dan penggunaan komunitas belajar (*learning community*) yang mendukung pembelajaran secara bekerja sama, bertukar pikiran, berbagi pengalaman dan pengetahuan, serta saling komunikasi agar memunculkan interaksi positif dan aktif antar peserta didik (Hasnawati, 2006). Selain peningkatan pemahaman yang signifikan penggunaan pendekatan kontekstual juga membawa pengaruh yang positif terhadap sikap mereka (Andriansyah, 2020).

Berdasarkan telaah peneliti dan wawancara kebutuhan guru, diperlukan pengembangan media interaktif berbasis kontekstual berbantuan aplikasi berbasis web bernama Mentimeter. Guru memerlukan media tambahan untuk menstimulasi proses pembelajaran agar lebih interaktif yang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik agar kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran sebelum penggunaan Mentimeter dapat terselesaikan. Penggunaan Mentimeter dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dalam kelas (Little, 2016). Mentimeter juga memiliki fitur yang cukup lengkap, mulai dari presentasi interaktif, fitur pemberian reaksi langsung oleh siswa, kuis interaktif, hingga pengumpulan data secara langsung dari kuis yang telah dibuat. Mentimeter dapat membantu penggunanya untuk menjelaskan konsep-konsep dasar pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi lebih konstruktif (Kuritzza, Cibich, & Ahmad, 2020). Terdapat potensi dalam peningkatan kepuasan peserta didik dan keterikatan guru dengan peserta didik dalam pembelajaran setelah penggunaan Mentimeter, pun berpotensi menciptakan proses belajar yang lebih dinamis bagi guru (Mayhew, Davies, Millmore, Thompson, & Bizama, 2020). Berdasarkan (Arsyad, 2017) terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai kepuasan peserta didik terhadap media antara lain, 1) kemudahan penggunaan media 2) keterbacaan konten, 3) manfaat dalam membantu pembelajaran, 4) kelengkapan konten, 5) motivasi pembelajaran, 6) dampak setelah pembelajaran, 7) urgensi penggunaan, 8) serta tampilan media itu sendiri. Delapan Indikator tersebut digunakan sebagai dasar oleh penulis untuk mengembangkan pertanyaan terkait respons kepuasan peserta didik. Selain itu, Mentimeter juga berguna sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik untuk melakukan presentasi materi, brainstorming, maupun kuis penilaian untuk peserta didik sebagai refleksi pembelajaran (Razif, 2018). Penggunaan media dengan bantuan Mentimeter menurut (Zulfa & Huda, 2021), tingkat pemahaman materi peserta didik akan berbeda antara kelas pengguna media konvensional dengan kelas pengguna media Mentimeter. Penggunaan Mentimeter juga akan didukung fasilitas SMA Labschool Unesa yang memadai dan dapat memaksimalkan penggunaan gawai yang sehari-hari digunakan oleh peserta didik sekaligus mengeksplorasi cara baru untuk memberikan respons terhadap materi yang mereka pelajari sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka (Mayhew, 2018).

## **2. Metode**

Penelitian pengembangan, yang digunakan oleh peneliti, memiliki tujuan untuk membuat produk baru untuk diuji efektivitasnya (Sugiyono, 2016). Produk yang dikembangkan ialah sarana asesmen dalam

bentuk presentasi interaktif dengan menggunakan Mentimeter. Untuk mengetahui hubungan variabel peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif guna mendeskripsikan terbentuknya critical thinking peserta didik melalui pendekatan kontekstual berbantuan media presentasi interaktif Mentimeter. Teori dari Thiagarajan (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974) diambil peneliti sebagai dasar dalam model pengembangan produk. (Trianto, 2010) menunjukkan bahwa model pengembangan Thiagarajan terdiri dari bagian yang meliputi *define* (mendefinisikan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan di tahap terakhir ada tahap *dissiminate* (diseminasi). Sebagai subjek uji coba, dipilih peserta didik dari SMA Labschool Unesa 1 Surabaya kelas XI IPS yang terdiri dari 29 anak dalam satu kelas.

Pengujian produk akan dibagi menjadi dua tahap yakni yang pertama melakukan uji validasi media pembelajaran dengan satu ahli media dan dua ahli materi yang untuk menguji kelayakan media terpilih. Tahap uji kedua, berupa *pretest* dan *posttest*, dilakukan terhadap seluruh peserta didik kelas XI IPS yang berjumlah 29 peserta didik yang telah mendapatkan materi dalam bab ketenagakerjaan guna mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Mentimeter sekaligus menguji hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.

Data yang peneliti butuhkan dikumpulkan menggunakan instrumen campuran, yakni instrumen kuantitatif juga instrumen kualitatif. Sebagai dasar untuk perbaikan media, data kualitatif yang digunakan adalah berupa hasil telaah ahli. Serta data yang bersifat kuantitatif berupa hasil belajar dan respons peserta didik dipungut menggunakan Google Form. Data yang dikumpulkan dari kedua uji coba yang dilakukan yaitu, (1) hasil observasi bahan ajar dari ahli media dan ahli materi, (2) respons peserta didik kelas XI IPS setelah melakukan pembelajaran menggunakan Mentimeter (3) hasil peningkatan hasil belajar yang didapat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang ditempuh peserta didik.

Guna melakukan analisis terhadap hasil telaah dari validator dan respons peserta didik, digunakan teknik analisis sebagai berikut:

**Tabel 1.** Persentase kriteria validitas

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Sumber: (Riduwan, 2015)

Tabel 1. merupakan tabel presentase kategori validitas yang digunakan sebagai dasar interpretasi skor yang diperoleh dari hasil uji. Media dikategorikan sangat tidak layak ketika mendapat capaian sebesar 0% sampai 20%, ketika media mendapatkan capaian sebesar 21% sampai dengan 40% dikategorikan sebagai media yang tidak layak, capaian 41% sampai 60% dikategorikan media yang cukup layak, sedangkan ketika memperoleh capaian 61% sampai dengan 80% media sudah dapat dikatakan layak digunakan, dan ketika mencapai 8% sampai 100% media tersebut dikatakan sangat layak untuk digunakan. Dengan begitu, media yang digunakan dapat dikatakan layak ketika berhasil mendapatkan capaian presentase lebih dari 61%.

Kemudian digunakan kriteria ketuntasan klasikan untuk menganalisis data hasil belajar peserta didik.

**Tabel 2.** Kriteria ketuntasan klasikal

Presentase	Kriteria
$\geq 75\%$	Tuntas
$\leq 75\%$	Tidak tuntas

Sumber: (Hafidh Syifaunnur, 2015)

Tabel yang tersaji merupakan tabel kriteria ketuntasan klasikal yang digunakan untuk menganalisa perolehan data hasil belajar peserta didik. Perhitungan di atas menunjukkan bahwa suatu pembelajaran tidak tuntas ketika peserta didik yang berhasil memperoleh nilai ketuntasan belajar minimal tidak sampai menyentuh angka 75% dari total peserta, sedangkan dapat dikatakan tuntas ketika lebih dari 75% peserta didik berhasil memenuhi perolehan nilai ketuntasan belajar minimal (KBM).

### 3. Hasil dan pembahasan

#### Hasil

Tahap *Define* (mendefinisikan) berlangsung kegiatan untuk memetakan dan menganalisis kebutuhan dalam suatu pelajaran. Pada tahap *Define* peneliti melakukan analisis guna menentukan akar masalah yang akan dihadapi, dalam analisa awal menunjukkan perlunya mengembangkan media interaktif berbantuan Mentimeter pada pembelajaran hibrida. Selain analisis awal, peneliti juga melakukan analisis karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik yang menjadi subyek dalam penelitian termasuk usia, pengalaman, hingga pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya dilakukan analisis tugas peserta didik yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu studi kasus dan pertanyaan singkat yang yang kemudian dijawab oleh peserta didik. Bagian kedua adalah pemberian tes sebelum dan sesudah penggunaan media Mentimeter yang berbentuk pilihan ganda berdasarkan dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik. Lalu dilanjutkan dengan menyusun konsep pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi dasar (KD) 3.3 yang berisikan materi ketenagakerjaan. Dan yang terakhir dalam tahap *Define* adalah menganalisis tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan indikator pembelajaran.

Tahap *Design* (perancangan) dilakukan penyusunan soal tes, peneliti menyusun soal pilihan ganda yang akan digunakan dalam *pretest* dan *posttest*. Sebelum itu, kisi-kisi disusun terlebih dahulu sebagai dasar dalam pembuatan soal. Kedua, penentuan media, yaitu menggunakan bantuan Mentimeter yang disusun secara daring yang mana di dalamnya tersedia beragam fitur yang variatif dan menarik serta mudah dikreasikan oleh guru. Kemudian memilih format media, format yang dipilih ini adalah platform presentasi interaktif yang berisi materi pembelajaran, studi kasus, dan pertanyaan singkat yang telah disesuaikan dengan kondisi dunia nyata yang relevan dengan berbasiskan pendekatan kontekstual. Tahap awal penyusunan desain dilakukan dengan merancang tampilan awal dan isi media, berikutnya tampilan awal tersebut ditelaah oleh para ahli untuk menyempurnakan media Interaktif Mentimeter.

Tahap *Develop* (pengembangan) merupakan tahap di mana peneliti menyerahkan hasil rancangan desain awal media yang kemudian dilakukan telaah oleh dosen ahli media sekaligus materi guna mendapatkan masukan dan saran yang akan digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk perbaikan media Mentimeter. Beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan pada media pembelajaran Mentimeter yakni memperjelas instruksi, penggantian studi kasus menjadi cuplikan berita, penambahan contoh yang relevan dengan dunia peserta didik, dan ejaan yang salah ketik dalam soal. Setelahnya melalui proses revisi, para ahli akan terlebih dahulu melakukan validasi media Mentimeter sebelum diuji coba kepada peserta didik. Data perolehan hasil validasi dapat disimak melalui tabel berikut:

**Tabel 3.** Data perolehan validator

Aspek	Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	93%	Sangat layak
Ahli Media	93%	Sangat layak
Rata-rata	93%	Sangat layak

Sumber: data diolah 2022

Tabel di atas berisi rata-rata dari hasil perolehan validasi media dan materi. Hasil rata-rata perolehan validasi media menunjukkan angka 93% yang berarti media termasuk kategori media yang sangat layak untuk dimanfaatkan, sedangkan perolehan rata-rata dari hasil validasi materi adalah sebesar 93% yang menunjukkan bahwa materi yang tercantum masuk dalam kriteria sangat layak. Hingga kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa media interaktif Mentimeter berbasis kontekstual valid dan sangat layak untuk dimanfaatkan pembelajaran dengan perolehan nilai 93%. Tampilan final konten media Mentimeter dapat disimak melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4. Tampilan final media Mentimeter

Nomor	Elemen	Tampilan	Keterangan
1	Tampilan judul materi		Pada tampilan awal berisi judul dan instruksi penggunaan media
2	Instruksi		Berisi instruksi penggunaan media
3	Studi kasus		Berisi studi kasus berupa cuplikan berita yang relevan dengan materi dan kehidupan nyata
4	Tanggapan peserta didik		Berisi tanggapan peserta didik terkait studi kasus yang tersaji
5	Materi		Berisi materi definisi ketenagakerjaan

6 Materi



Berisi materi mengenai jenis tenaga kerja

7 Materi



Berisi materi perhitungan tingkat partisipasi angkatan kerja, *dependency ratio*, dan tingkat pengangguran

8 Materi



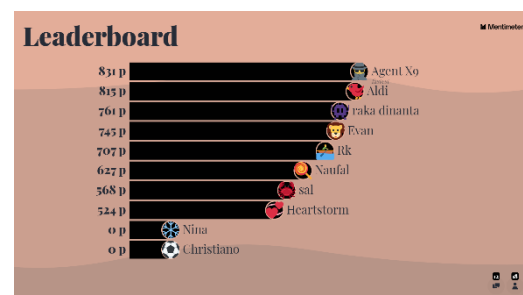
Berisi materi mengenai upah

9 Soal



Pada bagian ini berisi soal untuk menguji pemahaman peserta didik

10 Leader board peserta didik



Menunjukkan tangga peringkat peserta didik yang menjawab dengan tepat

11 Materi



Berisi materi tentang jenis pengangguran

12 Materi



Berisi materi mengenai dampak pengangguran bagi individu

13 Materi



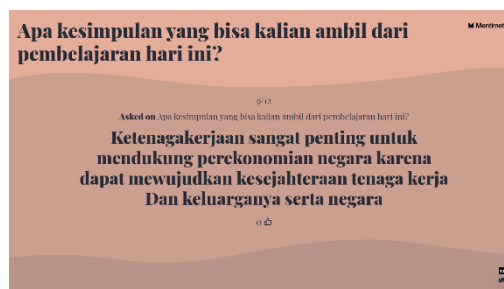
Berisi materi tentang dampak pengangguran bagi negara

14 Tanggapan peserta didik



Tanggapan peserta didik mengaitkan materi yang didapat dengan permasalahan di dunia nyata

15 Bagian akhir



Penarikan kesimpulan

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak dan valid menurut hasil telaah validator, selanjutnya dilakukan uji coba media pembelajaran interaktif Mentimeter. Pengujian produk dilaksanakan dalam dua



tahap, tahap pertama adalah sebelum penggunaan Mentimeter. Peserta didik diberikan soal pilihan ganda dalam tahap *pretest*. Tabel berikut ini merupakan hasil *pretest* peserta didik.

**Tabel 5.** Hasil *pretest*

<b>Rentang nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kriteria</b>
<b>0-10</b>	0	Tidak tuntas
<b>11-20</b>	0	Tidak tuntas
<b>21-30</b>	0	Tidak tuntas
<b>31-40</b>	0	Tidak tuntas
<b>41-50</b>	3	Tidak tuntas
<b>51-60</b>	4	Tidak tuntas
<b>61-70</b>	2	Tidak tuntas
<b>71-80</b>	9	Tuntas
<b>81-90</b>	8	Tuntas
<b>91-100</b>	3	Tuntas
<b>Presentase ketuntasan</b>	<b>65%</b>	<b>Tidak tuntas</b>

Sumber: data diolah 2022

Dari tabel 5 terlihat bahwa terdapat 65% atau 18 peserta didik yang tuntas ketika dilaksanakan *pretest*, dengan nilai paling rendah yang didapatkan ialah 43 dan nilai paling tinggi yang didapatkan oleh peserta didik adalah 94.

Selanjutnya adalah tahap ketika media pembelajaran Mentimeter telah digunakan dalam pembelajaran. Setelah menggunakan media Mentimeter, peserta didik didorong untuk menyelesaikan soal *posttest* yang telah disediakan dalam bentuk pilihan ganda. Data hasil *posttest* dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 6.** Hasil *posttest*

<b>Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kriteria</b>
<b>0-10</b>	0	Tidak tuntas
<b>11-20</b>	0	Tidak tuntas
<b>21-30</b>	0	Tidak tuntas
<b>31-40</b>	0	Tidak tuntas
<b>41-50</b>	0	Tidak tuntas
<b>51-60</b>	0	Tidak tuntas
<b>61-70</b>	3	Tidak tuntas
<b>71-80</b>	10	Tuntas
<b>81-90</b>	10	Tuntas
<b>91-100</b>	6	Tuntas
<b>Presentase ketuntasan</b>	<b>89%</b>	<b>Tuntas</b>

Sumber: data diolah 2022

Terdapat 89% atau sebanyak 26 peserta didik berhasil melewati kriteria ketuntasan dalam *posttest* yang ditunjukkan dalam tabel. Nilai terendah yang didapatkan peserta didik dalam *posttest* adalah 66 dan untuk perolehan nilai tertingginya adalah 93. Setelah *posttest* tuntas dikerjakan, kemudian peserta didik mengisi angket respons yang telah dibagikan untuk mengetahui pengalaman penggunaan media pembelajaran Mentimeter.

Selanjutnya respons dari peserta didik dianalisis menggunakan dasar skala *Guttman*. Jawaban Ya diinterpretasi dengan skor 1 dan skor 0 untuk pilihan jawaban Tidak. Berikut merupakan data yang berhasil dikumpulkan dari respons peserta didik terhadap media:

**Tabel 7.** Hasil respons peserta didik

Indikator	Aspek pertanyaan	Presentase	Kriteria
1	1	100	Sangat layak
2	2	100	Sangat layak
3	3	100	Sangat layak
4	4	100	Sangat layak
5	5	96	Sangat layak
	6	93	Sangat layak
	7	96	Sangat layak
6	8	89	Sangat layak
	9	96	Sangat layak
7	10	86	Sangat layak
	11	96	Sangat layak
	12	96	Sangat layak
8	13	93	Sangat layak
	14	100	Sangat layak
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>95,7%</b>	<b>Sangat layak</b>

Sumber: data diolah peneliti 2022

Merujuk pada tabel 7, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan dari angket respons peserta didik SMA Labschool Unesa 1 Surabaya kelas XI IPS yakni sebesar 95,7% yang berarti tergolong dalam kategori sangat layak. Maka kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa respons yang ditunjukkan peserta didik terhadap hadirnya media pembelajaran Mentimeter adalah sangat baik.

### Pembahasan

#### Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter Pada Pembelajaran Daring

Media dapat dikatakan layak dengan merujuk hasil dari telaah validator. Media yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata setelah melewati proses validasi materi sebesar 93% yakni termasuk dalam kriteria media yang layak, jika media termasuk kriteria sangat layak dapat dikatakan bila media tersebut telah valid dan layak dimanfaatkan dalam pembelajaran (Astuti, Sumarni, & Saraswati, 2017).

Penilaian dari ahli materi menjelaskan bahwa terdapat bagian materi yang perlu perbaikan yakni 1) Memperjelas instruksi yang ditampilkan dalam media 2) penggantian studi kasus dari infografis menjadi cuplikan berita. Berdasarkan hasil telaah oleh ahli materi menunjukkan bahwa perolehan skor untuk aspek kualitas materi Media Mentimeter memperoleh 100%, skor yang diperoleh untuk aspek kemanfaatan materi adalah 92%, dan perolehan skor untuk aspek pembelajaran dan kualitas soal masing-masing sebesar 88%. Maka merujuk pada total rata-rata nilai yang diperoleh atas telaah keseluruhan aspek materi adalah 93% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis data telaah materi menunjukkan bahwa materi yang tersusun dalam media interaktif Mentimeter sangat layak untuk diterapkan.

Kemudian menurut evaluasi dari ahli media terdapat bagian media yang perlu diperbaiki seperti, 1) menguatkan sisi kontekstual dalam penyajian materi dan contoh soal, 2) Perbaikan susunan kata dan ejaan dalam materi. Menurut hasil telaah dari ahli media dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh untuk aspek bahasa sebesar 100%, aspek kemanfaatan bagi strategi pembelajaran sebesar 88%, aspek perangkat lunak sebesar 100%, dan aspek tampilan visual sebesar 93%. Sehingga didapatkan rerata nilai untuk seluruh aspek media adalah 93% yang dapat dikategorikan sangat layak.

Sehingga menurut kumpulan data validasi yang telah dinilai validator, dan berdasarkan hasil yang tertera bisa disimpulkan jika media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berbantuan Mentimeter.

#### Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter Pada Pembelajaran Daring

Respons dan pengalaman penggunaan oleh peserta didik dapat digunakan untuk melihat kepraktisan suatu media. Respons tersebut dikumpulkan melalui uji coba produk dengan objek 29 peserta didik kelas XI IPS SMA Labschool Unesa 1 Surabaya. Mula-mula peserta didik diinstruksikan untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media Mentimeter, kemudian untuk mengetahui kesan dan pengalaman penggunaan media dari peserta didik dilakukan dengan mengisi angket respons yang telah diberikan. Selanjutnya dilakukan analisis atas hasil respons tersebut menggunakan dasar skala Guttman. Alhasil diperoleh rata-rata keseluruhan aspek respons sebesar 95,7% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Dengan ini dapat disimpulkan jika peserta didik memberikan respons sangat baik atas penggunaan media pembelajaran Mentimeter.

Respons yang telah diberikan oleh peserta didik menunjukkan jika motivasi dan ketertarikan peserta didik meningkat dalam mempelajari Ekonomi khususnya pada materi ketenagakerjaan. Penggunaan media mentimeter juga meminimalisasi rasa kebosanan selama belajar di kelas. Proses belajar di kelas menjadi lebih aktif, serta peserta didik lebih mudah untuk memahami isi materi, bertanya, serta menjawab pertanyaan melalui media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berbantuan Mentimeter.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Wong & Yunus, 2020) bahwa penggunaan media Mentimeter dapat memberikan respons yang positif bagi peserta didik. Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil analisis respons peserta didik adalah dengan pemanfaatan media interaktif berbasis kontekstual berbantuan Mentimeter keterlibatan aktif peserta didik meningkat selama berlangsungnya proses pembelajaran, dari sebelumnya yang kurang fokus terhadap materi yang dijelaskan namun dengan penggunaan Mentimeter, semangat peserta didik dan motivasi mereka untuk mempelajari lebih lagi mata pelajaran Ekonomi meningkat khususnya pada materi ketenagakerjaan yang sejalan dengan (Valley & Gibson, 2021) yang juga menyebut bahwa peserta didik terbantu oleh penggunaan Mentimeter dalam hal meningkatkan perhatian mereka dalam pembelajaran sehingga dapat memberi dampak yang positif pada hasil belajar peserta didik.

### **Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter Pada Pembelajaran Daring**

Hasil belajar dapat mencerminkan efektifitas media dalam membantu menyampaikan materi dalam pembelajaran. Jika nilai ketuntasan klasikal dicapai oleh  $\geq 75\%$  dari total peserta didik, pembelajaran sudah dapat disebut pembelajaran yang efektif. Nilai KBM yang ditetapkan dalam SMA Labschool 1 Unesa Surabaya adalah sebesar  $\geq 77$ . Peserta didik diberikan soal *pretest* sebelum media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter digunakan. Dari hasil analisis yang didapat setelah melaksanakan *pretest* memperlihatkan sebanyak 65% atau 19 anak yang berhasil melewati kriteria belajar minimum, dengan rincian nilai paling rendah yang diperoleh adalah 43, sedangkan untuk nilai paling tingginya menyentuh angka 94. Setelah penggunaan media interaktif berbasis kontekstual berbantuan Mentimeter digunakan, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Hasil yang tersaji setelah dilakukan tahapan *posttest* menampilkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas dalam meningkat menjadi 26 anak, dengan perolehan nilai terendah 66 dan tertinggi yang diperoleh adalah 93. Hal ini didukung oleh temuan (Wong & Yunus, 2020) yang menemukan bahwa hasil yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan Mentimeter menunjukkan perbedaan signifikan.

Berdasarkan analisis soal *posttest* diperoleh temuan bahwa peserta didik dapat menjawab rata-rata soal dengan tepat, hasil juga menunjukkan bahwa pemahaman materi oleh peserta didik yang semakin membaik. Sehingga melalui analisis data tersebut bisa dibuktikan bahwa media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran efektif untuk digunakan serta layak dipakai dalam pembelajaran.

## **4. Simpulan dan saran**

### **Simpulan**

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan proses pengembangan mulai dari *define, design, develop*, hingga *dissiminate* telah berhasil dilakukan dan layak untuk digunakan. Penggunaan media interaktif yang berbasis kontekstual dengan bantuan Mentimeter yang diterapkan pada pembelajaran Ekonomi khususnya dalam materi ketenagakerjaan memiliki penilaian kelayakan yang tinggi berdasarkan hasil telaah ahli media dan ahli materi sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran Ekonomi di SMA. Selanjutnya, respons yang diberikan oleh peserta didik juga menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari Ekonomi khususnya pada materi ketenagakerjaan. Penggunaan media Mentimeter juga meminimalisasi rasa kebosanan selama belajar di kelas. Proses belajar di kelas menjadi lebih aktif, serta peserta didik lebih mudah untuk memahami isi materi, bertanya, serta menjawab pertanyaan. Terkait hasil pembelajaran, setelah penggunaan media Mentimeter menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan menunjukkan hasil yang signifikan. Peserta didik dapat menjawab soal dengan tepat, hal ini mencerminkan bahwa pemahaman peserta didik membaik setelah media pembelajaran Mentimeter diterapkan.

## Saran

Perlu dilakukan pengembangan oleh peneliti lain pada media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berbantuan Mentimeter untuk materi dan mata pelajaran yang lain. Kedua, dalam pembuatan media pembelajaran ini guru harus menguasai gawai (ponsel, laptop, atau tablet) dan memerlukan koneksi internet. Selain itu guru juga harus pandai mengkreasikan konten dalam media agar peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran.

## Daftar Rujukan

- Ahmadi, F., & Khoiriyah, E. S. (2020). Inovasi Pendidikan di Era Milenial. *Inovasi Pendidikan*.
- Andriansyah, E. H. (2020). Mengembangkan Sikap Positif dan Pemahaman Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Metode Demonstrasi atau Field Trip. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 81–89. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v9i1.270>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (20th ed.; A. Rahman, Ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asriyeni, & Tanjung, S. (2019). PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS BERPIKIR KRITIS TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DI SMK NEGERI 1 LUBUK PAKAM. 1(2), 39–47.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Facione, P., & Facione, N. (2013). Critical Thinking for Life: Valuing, Measuring, and Training Critical Thinking in All Its Forms. *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*. <https://doi.org/10.5840/inquiryct20132812>
- Hafidh Syifaunnur. (2015). Pengembangan Dan Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif “Smart Chemist” Berbasis Intertekstual Sebagai Media Pembelajaran Kimia Sma. In *UNNES Repository*.
- Hasnawati. (2006). PENDEKATAN KONTEKSTUAL TEACHING LEARNING HUBUNGANNYA DENGAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3, 53–62.
- Komariyah, S. dan A. F. N. L. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*.
- Kuritzza, V. C., Cibich, D. P., & Ahmad, K. A. (2020). Interactive presentation digital tool Mentimeter perceived as accessible and beneficial for exam preparation by medical students. *Advances in Educational Research and Evaluation*. <https://doi.org/10.25082/aere.2020.02.002>
- Kurniawan, R. Y. (2016). Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (KONASPI) VIII Tahun*.
- Laksmi, R. (2019). Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Kontekstual dengan Model Learning Community. 3(2), 167–172.
- Little, C. (2016). Technological Review: Mentimeter Smartphone Student Response System. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 9(13), 1–3.
- Mayhew, E. (2018). No Longer a Silent Partner: How Mentimeter Can Enhance Teaching and Learning Within Political Science. *Journal of Political Science Education*. <https://doi.org/10.1080/15512169.2018.1538882>
- Mayhew, E., Davies, M., Millmore, A., Thompson, L., & Bizama, A. P. (2020). The impact of audience response platform mentimeter on the student and staff learning experience. *Research in Learning Technology*, 28(1063519). <https://doi.org/10.25304/RLT.V28.2397>
- Nurhadi, A., & Senduk, A. G. (2003). Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi. In *Malang: Universitas Negeri Malang*.
- Paul, D. R., & Elder, D. L. (2006). *The Miniature Guide to Critical Thinking Concepts and Tools*. <https://doi.org/10.1002/pfi.4170340606>
- Poerwanti, E. (2015). Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran. *Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran*.
- Pujiasih, E. (2020). MEMBANGUN GENERASI EMAS DENGAN VARIASI PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Razif. (2018). Bagaimana menggunakan aplikasi Mentimeter dalam pengajaran.
- Riduwan. (2015). Metode dan Teknik Menyusun Skripsi dan Tesis. *Bandung: Alfabeta*.
- Sudjana, N. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Cetakan ketujuh belas. In *Penilaian dan Hasil Belajar Mengajar*.
- Sugiyono, P. D. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta, cv*.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. 2(2).
- Thiagarajan, Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of

- Exceptional Children. In *University of Minnesota*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education: University of Minnesota.
- Trianto. (2010). Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan. In *Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan*.
- Trianto. (2014). Media Pembelajaran Terpadu: dalam teori praktek. In *Jakarta, Prestasi Pustaka*.
- Valley, K., & Gibson, P. (2021). *Engaging students on their devices with Mentimeter*. (December 2018). <https://doi.org/10.21100/compass.v11i2.843>
- Wong, P. M., & Yunus, M. (2020). *Enhancing Writing Vocabulary Using Mentimeter*. 19(3), 106–122.
- Ziveria, M., & Purwandari, N. (2020). Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. In *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). *Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19*. 2(1).
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA*. 05(01), 72–80.