

**Efektivitas *Mentimeter*  
sebagai Media  
Pembelajaran Interaktif di  
Kelas X IBB 1 SMAN 1  
Kintamani**

**Ni Nengah Mirayani**  
[mirayani1885@gmail.com](mailto:mirayani1885@gmail.com)  
Universitas Pendidikan Ganesha

**I Nyoman Yasa**  
[nyoman.yasa@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.yasa@undiksha.ac.id)  
Universitas Pendidikan Ganesha

**I Nyoman Sudiana**  
[nyoman.sudiana@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.sudiana@undiksha.ac.id)  
Universitas Pendidikan Ganesha

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani, (2) mendeskripsikan efektivitas penggunaan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani, (3) mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penghambat serta pendukung *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani, sedangkan objek penelitian ini adalah efektivitas *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1), *Mentimeter* sudah digunakan secara maksimal dan mendapat respon positif dari siswa (2), *Mentimeter* terbukti efektif dengan nilai rata-rata 80,00 dan (3) terdapat beberapa hambatan serta pendukung penggunaan *Mentimeter*. Berdasarkan simpulan saran disampaikan kepada peneliti lain diharapkan melakukan penelitian serupa namun dengan konsep yang berbeda sehingga teori yang ditemukan semakin banyak.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran Interaktif, *Mentimeter*

## Abstract

This study aims to (1) describe the implementation of the use of Mentimeter as an interactive learning medium in negotiating text material in class X IBB 1 SMAN 1 Kintamani, (2) describe the effectiveness of using Mentimeter as an interactive learning medium in negotiating text material in class X IBB 1 SMAN 1 Kintamani negotiating text material in class X IBB 1 SMAN 1 Kintamani, (3) describing the factors that inhibit and support Mentimeter as an interactive learning medium in negotiating text material in class X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. The data was collected using the methods of observation, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive-qualitative methods. The subjects of this study were students and teachers of class X IBB 1 SMAN 1 Kintamani, while the object of this study was the effectiveness of the Mentimeter as an interactive learning medium for negotiating text material in class X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. The results showed that (1), Mentimeter has been used optimally and received a positive response from students (2), Mentimeter proved to be effective with an average value of 80.00 and (3) there are several obstacles and supporters of the use of Mentimeter. Based on the conclusions, suggestions submitted to other researchers are expected to conduct similar research but with different concepts so that more theories are found.

**Keywords:** Indonesia Languages, interactive learning medium, Mentimeter

## Pendahuluan

Pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan setiap individu guna menghadapi tantangan masa depan yang penuh dengan persaingan. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana sebagai proses pendewasaan diri peserta didik. Dalam proses pendewasaan tersebut segala bakat, minat dan potensi akan dikembangkan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan didesain sedemikian rupa guna meningkatkan mutu serta prestasi peserta didik. Pendidikan akan tercermin melalui kualitas diri seseorang. Semakin baik pendidikan, semakin baik pula kualitas diri yang dipancarkan.

Dewasa ini perkembangan teknologi sudah sangat maju, begitu pula dengan perkembangan teknologi pendidikan. Berkembangnya teknologi pendidikan menjadi tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik. Tenaga

pendidik harus siap mengubah konsep berpikir dan mengikuti konsep perkembangan teknologi pendidikan. Guru harus siap mengubah konsep pendidikan konvensional ke dalam konsep pendidikan yang lebih modern.

Indonesia, bahkan dunia, saat ini sedang dilanda bencana dengan mewabahnya Virus Corona (Covid-19). Dengan adanya wabah tersebut, segala sektor, mulai dari pertanian, pariwisata hingga pendidikan merasakan dampak buruknya. Dengan adanya pandemi, pemerintah Indonesia meminta segala kegiatan formal yang biasanya dilakukan secara tatap muka, kini dilaksanakan dari rumah. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran dari rumah dikenal dengan pembelajaran daring (*E-Learning*) atau pembelajaran jarak jauh. Menurut Isman, (dalam Yolandasari, 2020: 2), Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nisam & Junaedi, (2020: 6) menyebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh secara daring adalah pembelajaran jarak jauh yang cara pengantaran bahan ajar dan interaksinya dilakukan dengan perantara teknologi internet. Oleh karena itu, keberlangsungan pembelajaran daring tidak dapat dilepaskan dari keberadaan infrastruktur internet sebagai teknologi utamanya. Jadi pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan

secara dalam jaringan, dengan memanfaatkan teknologi dan internet.

Berbagai tantangan bermunculan mengiringi pelaksanaan kegiatan belajar daring (belajar dalam jaringan), terutama dirasakan oleh pihak tenaga pendidik dan juga peserta didik. Dengan cara yang berubah total, tentunya dibutuhkan adaptasi lingkungan belajar untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, bahkan untuk mendapatkan cara paling efektif agar siswa dan guru merasakan manfaat pembelajaran yang lebih maksimal. Pembelajaran daring menjadi tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik. Tenaga pendidik perlu menyiapkan materi dan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Susanto & Akmal, 2019: 37), media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, buku, majalah, dan lain sebagainya. Media pembelajaran sangat berperan penting demi kelancaran keberlangsungan pembelajaran.

SMAN 1 Kintamani adalah salah satu SMA yang ada di Kabupaten Bangli, tepatnya di Kecamatan Kintamani. Semenjak adanya himbuan dari pemerintah untuk belajar dari rumah, SMAN 1 Kintamani juga menerapkan belajar dari rumah atau disebut dengan belajar daring. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, membutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran, yaitu siswa dituntut untuk mampu memahami materi bahasa Indonesia yang memiliki banyak aspek, mulai dari menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Pemilihan media yang kurang relevan akan menimbulkan ketidakpahaman siswa terhadap materi. Untuk itu, pemanfaatan media interaktif dirasa sangat mampu menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Di sinilah peran guru untuk lebih jeli memilih media pembelajaran *e-learning* yang interaktif. Sangat banyak media pembelajaran *e-learning* yang bisa dipilih oleh guru, namun tidak banyak media pembelajaran yang bersifat interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah *Mentimeter*.

Kelebihan dari media *Mentimeter* ialah pembelajaran akan lebih interaktif serta menarik bagi peserta didik, sehingga materi pembelajaran

dapat tersampaikan dengan baik. Selain dalam bentuk kuis, *Mentimeter* juga dapat digunakan untuk membuat sarana presentasi yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia.

Terdapat empat penelitian sejenis yang pernah diteliti sebelumnya. Keempat penelitian tersebut tentu saja memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dirancang oleh peneliti. Berlandaskan pemikiran dan sumber-sumber tersebut, penelitian dengan judul “Efektivitas *Mentimeter* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Negosiasi di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani” sangat menarik dan penting untuk dilakukan guna melengkapi penelitian yang sudah ada dan untuk kepentingan strategi pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran.

### **Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimanakah penggunaan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani?
2. Apakah *Mentimeter* terbukti lebih efektif sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani?
3. Apa saja faktor-faktor yang menjadi penghambat serta pendukung penggunaan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani?

### **Metode Penelitian**

- 1) Desain  
Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif.
- 2) Instrumen  
Dalam penelitian ini, digunakan tiga instrumen, yakni lembar observasi, pedoman wawancara, dan alat perekam.
- 3) Teknik Analisis Data  
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan prosedur dengan model analisis Miles dan Huberman (dalam Sugiyono,

2018:321). Analisis data dilakukan melalui tahapan: identifikasi data, reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan.

**Hasil dan Pembahasan**

**Pelaksanaan Penggunaan *Mentimeter* sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga tahapan penting, mulai dari pembuka, inti dan penutup pelajaran. Berikut adalah hasil penelitian terakit dengan pelaksanaan penggunaan *mentimeter* sebagai

media pembelajaran interaktif di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani.

**Efektivitas *Mentimeter* sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas — IBB 1 SMAN 1 Kintamani**

Pada pembelajaran teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani guru melaksanakan evaluasi dengan cara memberikan tugas menulis teks negosiasi bertema bebas secara berkelompok kepada siswa. Setelah siswa membuat dan mengumpulkan tugas, guru akan memeriksa keberadaan empat aspek penilaian.

Tabel 1. Aspek penilaian yang digunakan guru

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kelengkapan struktur teks negosiasi	20
2	Kelengkapan kaidah teks negosiasi	20
3	Isi	20
4	Penggunaan EYD	20
5	Kerapian tulisan	20

Jika dilihat dari kriteria keberhasilan pembelajaran menggunakan *Mentimeter* adalah tercapainya nilai siswa dengan rata-rata di atas 68, maka *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi tes negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani sudah dapat dikatakan efektif. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa yakni, 80,00 dan seluruh siswa mendapat nilai di atas KKM membuat *Mentimeter* menjadi efektif digunakan untuk media pembelajaran dan menmedia pembelajaran yang interaktif. Selain penelitian ini, terdapat penelitian lain yang tercantum dalam yang ditulis oleh Herlawati, dkk dengan judul Pelatihan *Mentimeter* Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan *Mentimeter* dapat dianggap sebagai sarana yang mempengaruhi *elearning* agar berkualitas dengan demikian *mentimeter* dapat digunakan sebagai aplikasi yang efektif untuk *elearning*. Penelitian selanjutnya dari Pri

Ariadi Cahya Dinata, dkk dengan judul Pelatihan *Blended Learning* Berbantuan *Webex meeting* dan *Mentimeter* untuk Mengefektifkan Kegiatan Belajar Mengajar. Hasil penelitian tersebut, yakni *Cisco Webex Meeting* dapat digunakan guru agar terhubung dengan siswa sedangkan *mentimeter* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dari penelitian ini menghasilkan 5 RPP yang dikerjakan secara berkelompok dengan menerapkan *Media Ciso Webex* dan *Mentimeter*.

Berdasarkan hasil penilaian di atas *Mentimeter* sudah dapat dikatakan efektif, siswa tidak ada yang mendapatkan nilai di bawah KKM, yaitu 68. Rohmawati (2015:17) efektivitas adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antarsiswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika dibandingkan dengan penelitian yang relevan dari Putti Larasati dengan judul skripsi Penggunaan *Powtoon* dalam

Pembelajaran Teks Persuasif di kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt. Penelitian ini dengan penelitian relevan tersebut sama-sama menggunakan media pembelajaran, untuk mengetahui keefektifan media kedua penelitian tersebut sama-sama memberikan tugas menulis setelah menggunakan media pada saat pembelajaran. Hasil penelitian dari Putti Larasati memperoleh rata-rata, 81,22 sedangkan penelitian ini memperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 80,00.

### Aktivitas Belajar Peserta Didik

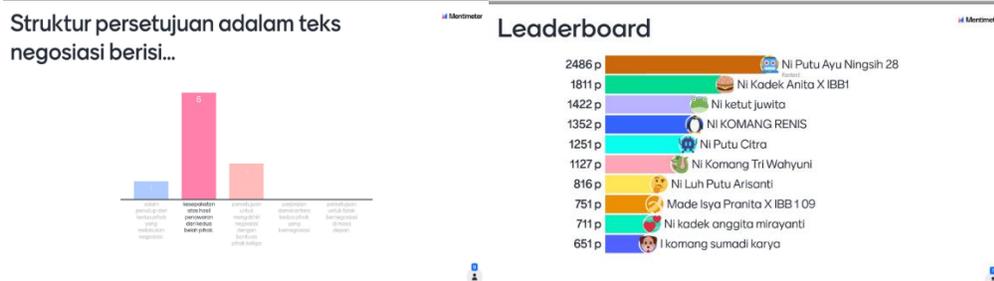
Berdasarkan hasil observasi dengan pedoman observasi siswa telah menunjukkan respon yang positif. Respon positif tersebut ditunjukkan melalui interaksi antar siswa dan guru saat pembelajaran berlangsung dan juga antusias siswa mengikuti kuis interaktif menggunakan *Mentimeter* diakhir pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik menggunakan *Mentimeter* dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Guru membagikan tayangan power point interaktif menggunakan *Mentimeter*.
- b. Sembari menjelaskan mengenai struktur dan kebahasaan siswa telah menunjukkan respon

yang positif dengan menjawab pertanyaan dari guru.

Salah satu contoh pertanyaannya adalah “Anak-anak, setelah ibu menjelaskan tadi, bagaimana struktur teks negosiasi?” Salah satu siswa yang bernama Renis langsung menjawab dengan mengaktifkan suara dan kamera pada saat pembelajaran berlangsung melalui *Zoom*.

Renis : “Orientasi pengajuan, penawaran dan persetujuan”. Setelah Renis selesai menjawab, terdapat beberapa siswa mencoba menjawab. Arah jawaban yang disampaikan siswa sama, namun dengan penyampaian yang berbeda. Dari semua jawaban yang muncul, guru meyakini bahwa materi yang disampaikan benar-benar disimak oleh siswa. Setelah pembelajaran berlangsung, guru memberikan kuis interaktif dengan menggunakan *Mentimeter*. Guru membagikan link *Mentimeter* pada grup *WhatsApp*. Siswa sangat antusias mengikuti kuis interaktif tersebut, walau masih ada beberapa siswa yang kesulitan mengakses link *Mentimeter*. Berikut adalah salah satu contoh kuis interaktif, di mana siswa dapat langsung melihat skor atas jawaban mereka.



### Tanggapan Guru dan siswa

Selain dilihat dari hasil belajar dan aktivitas peserta didik, efektivitas *Mentimeter* sebagai media pembelajaran juga dilihat dari tanggapan guru dan siswa. Data respon guru dan siswa didapatkan melalui wawancara. Berikut hasil wawancara akan dipaparkan secara deskriptif.

1. Proses pembelajaran menggunakan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Mentimeter* sudah baik.

Ketimbang sebelumnya yang hanya mengandalkan *Whatsapp Group* saja dirasa kurang efektif. Melalui media ini guru juga dapat belajar menggunakan teknologi dan aplikasi pembelajaran sehingga guru menjadi peka terhadap teknologi.

2. Persiapan dalam proses pembelajaran menggunakan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani

Persiapan yang perlu dilakukan melalui *Mentimeter* tentu diawali dengan menyiapkan muatan materi, selanjutnya akan

dikemas dalam bentuk power point menggunakan fitur *Mentimeter*. Materi dibuat semenarik mungkin agar siswa semangat belajar. Jika ada materi yang kurang dimengerti, siswa dapat bertanya di portal, grup *Whatsapp*, atau secara pribadi kepada guru.

3. Fitur yang ada dalam *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani sangat membantu proses pembelajaran

Fitur-fitur yang tersedia dalam portal sangat membantu apalagi dengan kebijakan pembelajaran daring ini. Banyak kemudahan yang diberikan dari fitur-fitur ini sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik dan efektif.

4. Media *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani sudah efektif dalam pembelajaran teks negosiasi.

*Mentimeter* sangat efektif digunakan. Media ini sudah dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa. Guru hanya perlu mengikuti bagaimana cara mengoperasikannya. Fitur-fiturnya yang ada sangat membantu. jika mengadakan kuis tinggal mencari menu kuis, dan lain sebagainya. Jadi sangat efektif digunakan untuk pembelajaran daring ini.

5. Siswa merasa senang dan terbantu dengan penggunaan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani

Berdasarkan pandangan Ibu Dra. Ni Ketut Bendesi, siswa merasa senang dan

terbantu dengan penggunaan *Mentimeter* ini karena sangat mudah digunakan. Siswa sudah mengetahui bagaimana cara mengoperasikan dan menggunakan media ini jadi sangat terbantu.

Berdasarkan hasil belajar, observasi, dan wawancara efektivitas *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani sudah dapat dikatakan efektif.

### **Kesimpulan**

Faktor-faktor penghambat penggunaan *Mentimeter* meliputi dua aspek, yakni aspek guru dan siswa. Faktor penghambat dari aspek guru ialah sistem belajar yang berbeda. Guru sudah terbiasa mengajar secara tatap muka, namun harus dihadapkan pada situasi mengajar daring. Pada situasi belajar daring, guru tidak bisa memastikan siswa belajar secara maksimal di rumah masing-masing. Faktor penghambat dari aspek siswa meliputi: siswa kesulitan mengakses media pembelajaran yang digunakan, kondisi sinyal yang kurang stabil, keterbatasan kuota internet, dan rendahnya kesadaran siswa. Selain faktor penghambat, terdapat pula faktor-faktor pendukung, seperti ketersediaan alat-alat teknologi, seperti laptop dan Hp. Teknologi berperan sangat penting dalam pembelajaran daring. Selain sarana pembelajaran, keberadaan kuota/*wifi* juga sangat penting guna keberlangsungan pembelajaran daring. *Wifi* sudah tersedia di SMAN 1 Kintamani sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Yogyakarta: C.V. Andi Offset (Penerbit Andi).

### **Daftar Pustaka**

- Agnesia, Ria. 2014. *Pembelajaran Memproduksi Teks Negosiasi dengan Menggunakan Model Modelling The Way pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2013/2014*. Tugas Akhir (tidak diterbitkan). FKIP Universitas.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang. 2005. *E-learning Konsep dan Aplikasi*.

Falasifah, Annisa. 2016. *Pengembangan Buku Cerita Rakyat Mitos Wali Gendon Sebagai Bahan Ajar Bahasa Jawa SMP Di Kabupaten Pekalongan*. Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Semarang.

Hidayat & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Buku Umum dan Perguruan Tinggi.

- Jannah, Rhodatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Paparan Mendikbud dalam Sosialisasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kemdikbud.
- Kokasih. 2014. *Jenis-Jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulिसannya)*. Bandung: Yrama Wisya.
- Kusumantara, Sabda, dkk. 2017. *Pengaruh E-Learning Schoology terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital dengan Model Pembelajaran SAVI*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol. 14. No 2 Juli 2017.
- Mahzanah, Nur Fitri. 2018. *Efektivitas Penerapan Pembelajaran Berbasis Audiovisual dalam Pembelajaran*
- Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas Xi Sma Negeri 3 Pangke*. Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Merdiyatna, Yang Yang. 2019. “Struktur, Konteks, dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan”. *Jurnal Salaka*. Volume 1 Nomor 2.
- Meriyanti. 2019. *Orientasi Bari Media Pembelajaran*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Nadillah, Hikmatun. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi*. Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Nizam & Junaedi. 2020. *Booklet Pembelajaran Daring*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI. Pasundan Bandung.