

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini semakin cepat, dan berdampak signifikan pada banyak bidang, termasuk pendidikan. Sistem pendidikan akan berubah seiring kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi berdampak pada banyak aspek kehidupan, termasuk yang berkaitan dengan ekonomi, politik, budaya, seni, dan pendidikan. Salah satu inovasi yang harus dapat diterapkan oleh dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran.

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Guru tidak lagi menjadi pembicara di lingkungan pendidikan modern. Guru sekarang berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan mediator yang menekankan penggunaan teknologi interaktif untuk merangsang aktivitas, imajinasi, dan kreativitas siswa daripada berfungsi sebagai sumber utama pengetahuan.

Saat guru mengajar tetap menggunakan metode ceramah dan tetap membiarkan peserta didik hanya sebagai penerima maka dengan teknik ini, siswa lebih cenderung tertidur dan sangat bergantung pada guru untuk mendapatkan informasi. Hal ini tentu saja menurunkan dorongan siswa untuk belajar mandiri dan memaksa guru untuk menyajikan materi dengan metode ceramah tradisional yang membosankan.

Permasalahan yang sering dijumpai dari sisi guru adalah kurang siapnya guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik. Hal

ini bisa disebabkan karena ketidaktahuan media apa yang akan digunakan atau kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk mengkomunikasikan ide atau fakta kepada siswa guna mempercepat proses pembelajaran. (Suparlan, 2020) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk mempercepat proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan pendidik untuk menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran, menurut (Nuretha, 2023) media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan efektif. Atrinya, melalui penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan diharapkan menjadi lebih kreatif dari sebelumnya karena untuk zaman yang serba menggunakan teknologi ini pendidik diminta harus mengenal dan memahami teknologi agar pembelajaran tercipta secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun menurut (Nuretha, 2023) bahwa manfaat dari pembelajaran sendiri adalah sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi menarik, interaktif serta efektif. Salah satu hal yang paling diutamakan ialah berkaitan dengan kualitas pendidik dalam memberikan pembelajaran yang berkualitas salah satunya pendidik harus menciptakan pembelajaran yang

berkesan dan tidak membosankan, hal ini sangat cocok sekali dengan media pembelajaran mentimeter.

Mentimeter sendiri merupakan sebuah media pembelajaran berbasis online yang mudah digunakan praktis dan efisien. Didukung oleh hal ini biasanya kita hanya mengenal media berbentuk *powerpoint* tapi ternyata terdapat media mentimeter yang lebih menarik untuk kita gunakan atau terapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengakses media pembelajaran mentimeter sendiri bisa dibuka pada laman www.menti.com.

Mentimeter merupakan aplikasi berbasis situs web untuk melakukan tugas survei selama seminar atau dalam kegiatan pendidikan. Mentimeter merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi secara daring melalui *smartphone*, *laptop*, ataupun *tablet*. Media mentimeter sendiri merupakan media yang dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh serta membantu presentasi dan pembelajaran yang diberikan seorang pendidik menjadi lebih menarik dan aplikasi ini juga memudahkan pengguna untuk membuat presentasi dan menerima masukan dari audiens melalui *polling*, *grafik*, *quiz*, *tanya jawab* dan fitur interaktif lainnya. Mentimeter ini terdapat pada *google*. Media ini dapat diakses secara gratis pada www.menti.com kemudian bisa kita masukkan kode atau link web yang telah diberikan oleh pendidik dan media ini dapat diakses ketika pendidik membuka webnya terlebih dahulu sehingga pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik secara

tidak langsung terlaksana dengan adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Melalui observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, saat guru melakukan pembelajaran, peneliti menemukan kenyataannya yang saat melakukan observasi di sekolah SMP Swasta Talita Kum Medan dalam proses pembelajaran pendidik lebih banyak menggunakan metode mengajar dengan metode ceramah dimana saat observasi peneliti dapat melihat saat pembelajaran berlangsung peneliti menemukan bahwa ada beberapa siswa berisik di kelas, bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran pendidik menyadari hal tersebut maka saat melihat beberapa murid sudah tidak terlalu fokus lagi pendidik akan memberikan sedikit selingan pertanyaan yang dapat mengambil kembali atensi para siswa dan setelahnya pendidik akan melanjutkan pembelajaran, pada saat penulis masuk ke dalam kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan pembelajaran yang penulis bawa pada awalnya berjalan dengan baik dan atensi siswa masih baik dalam pembelajaran, sampai pada akhirnya penulis menemukan dan melihat siswa kelas IX ribut, mengantuk dan terkadang kurang fokus dalam pembelajaran hanya beberapa siswa yang tetap fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran tetap berlangsung hingga akhir, dan peneliti menyadari bahwa pembelajaran yang telah dilakukan peneliti tidak sesuai dengan yang peneliti harapkan.

Media pembelajaran mentimeter sangat membantu dalam proses pembelajaran karena sangat efektif, memiliki fitur yang beragam, dan

yang paling penting memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan pendidik. Untuk penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran mentimeter karena memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan pendidik dan karena sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Selain baru media mentimeter sendiri sangat efektif dan efisien diterapkan untuk melatih sikap kritis pada peserta didik. Dimana peserta didik saat ini kebanyakan bersikap kurang kritis dalam bertindak seperti pada proses pembelajaran yang dilakukan ketika berada dalam kelas pendidik sedang memaparkan materi pembelajaran akan tetapi peserta didik hanya menerima saja tanpa bertanya kepada pendidik mengenai materi pembelajaran yang telah dipaparkan. Sikap kritis sangat diperlukan untuk menunjang hasil belajar dan kreativitas peserta didik menjadi lebih baik.

Media kreatif dapat membantu guru mengkomunikasikan pelajaran dengan cara yang dapat dipahami siswa, yang akan membuat lingkungan belajar lebih menarik dan antusias. Kreativitas dalam media memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran karena materi pendidikan yang diproduksi secara artistik oleh guru dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, antusias, dan aktif. Sementara itu, Menurut Ummah dalam (Nuretha, 2023) materi pembelajaran yang kreatif dari pendidik dapat membuat peserta didik senang dan bersemangat dalam setiap proses pembelajaran yang terjadi, dan peserta didik juga

bersemangat dalam menyelesaikan semua tugas yang dibebankan kepadanya.

Media efektif dan efisien adalah suatu media yang diterapkan untuk mempersingkat waktu dalam proses belajar dan pembelajaran. Dimana dalam proses belajar dan pembelajaran memiliki batasan waktu yang telah dituangkan kedalam rencana pelaksanaan pembelajaran, setiap pertemuan dalam kegiatan belajar dengan media yang dibuat kreatif, efektif dan efisien dapat membantu kegiatan belajar antara pendidik dan peserta didik berjalan sesuai rencana yang telah disusun oleh pendidik pada rencana pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan. Selain efektif dan efisien media mentimeter yang diterapkan oleh pendidik sangat praktis digunakan salah satunya mentimeter dapat diakses dengan menggunakan *handphone, tablet, dan laptop*.

Menurut Mushliha dalam (Nuretha, 2023) mengemukakan bahwa kelebihan mentimeter adalah aplikasi yang mudah digunakan dan dapat diakses dengan menggunakan *handphone, tablet, dan laptop*. dari pernyataan para ahli diatas (Kusumaningrum et al., 2023) Musliha dan Purnawarman mengenai kelebihan dari mentimeter ini bahwa media ini sangat menarik digunakan untuk proses pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien.

Sehingga penelitian ini di lakukan di SMP Swasta Talita Kum Medan dengan menggunakan media mentimeter. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

**“Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud)
Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan
Agama Kristen di kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas.
2. Penggunaan aplikasi mentimeter di dalam kelas
3. Pembelajaran Agama Kristen yang dianggap membosankan
4. Kegiatan pertama kali di sekolah yakni Penerapan pembelajaran mentimeter dalam pembelajaran
5. Ketercapaian penggunaan media mentimeter yang berpengaruh pada kreativitas belajar siswa

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan adapun yang menjadi pokok masalah penelitian yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas IX di SMP Swasta Talita Kum Medan”. Yaitu dapat dilihat dari dua variabel sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Mentimeter (Variabel X)

Menurut Latuheru, definisi media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya.

Mentimeter adalah perusahaan milik Swedia dengan kantor pusatnya di Stockholm yang terlibat dalam pembuatan dan pemeliharaan aplikasi dengan nama yang sama yang digunakan untuk membuat presentasi dengan tanggapan langsung. Menurut (Manshur & Rosdiana, 2022) Mentimeter adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk melakukan survei atau refleksi pendapat dan pemikiran siswa melalui telepon pintar atau komputer yang terhubung ke jaringan (Pengastulan & Bali, 2021) menegaskan bahwa aplikasi mentimer merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam bentuk presentasi yang sangat familiar bagi pengguna dan mudah digunakan. Siswa yang memiliki sifat pasif dan rasa malu yang tinggi dapat berinteraksi secara aktif karena setiap informasi pribadi yang dimilikinya tidak ditampilkan di layar sistem. Pengguna dapat menjelaskan dasar-dasar pembelajaran dengan bantuan mentimeter, yang juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Kuritza et al., 2020)

2. Kreativitas Siswa (Variabel Y)

Munandar dalam (Ninda Beny Asfuri 2020: 29) mencantumkan sifat-sifat kreativitas dalam pembelajaran berikut ini:

1. Berpikir cepat dan kreatif

Seperti yang dikemukakan oleh Harriman (2017, p. 120) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah pemikiran yang berusaha untuk mengembangkan ide-ide baru, pada hakikatnya berpikir kreatif sangat terikat pada penemuan sesuatu yang baru. Namun, untuk mencapai orisinalitasnya, pemikiran kreatif juga menggunakan pendekatan metodis, atau secara singkat dapat menghasilkan berbagai solusi untuk masalah dan tantangan.

2. Fleksibilitas dalam berpikir

Refleksivitas seseorang yang cepat bergantung pada kemampuannya untuk fleksibilitas berpikir, yang membuatnya mudah untuk menghasilkan jawaban baru dan orisinal atas masalah. Kemampuan untuk menggunakan sumber daya (materi, informasi) secara bebas, mengenali pola, mengembangkan asosiasi, dan berpikir serta bertindak dalam berbagai situasi di mana peluang terlihat. Kapasitas untuk mengantisipasi

bagaimana suatu situasi akan berubah di masa depan dikenal sebagai keluwesan pikiran. Seseorang dengan bakat ini dapat memecah suatu situasi menjadi bagian-bagian komponennya, mengevaluasinya, dan mempertimbangkannya dari beberapa aspek. Pada akhirnya, seseorang akan dapat memperkirakan setiap hasil dari situasi tertentu dan solusi potensialnya.

3. Keaslian

Rahasia untuk membangun lingkungan belajar yang baik dan efektif adalah dengan memberikan pengalaman belajar yang memuaskan dan berkesan bagi siswa. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah menumbuhkan lingkungan asli di kelas. Dalam konteks pembelajaran, keaslian dapat berhubungan dengan berbagai faktor, termasuk keaslian siswa, keaslian materi pelajaran, dan hubungan yang lebih tulus antara guru dan siswa. Dalam esai ini, kita akan membahas pentingnya membina lingkungan belajar yang otentik serta beberapa taktik yang dapat dilakukan yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa di kelas.

4. Elaborasi

Proses atau teknik elaborasi digunakan untuk mengembangkan konsep atau informasi secara lebih mendalam atau detail. Ada banyak cara berbeda untuk menguraikan, termasuk menyajikan contoh, memberikan penjelasan yang lebih mendalam, menggunakan perumpamaan atau analogi, atau membuat visualisasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah diatas, maka penulis merumuskan bahwa ada rumusan yang akan diteliti yaitu:

Sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud) dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Bagaimana penggunaan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran pendidikan agama kristen di kelas IX SMP Swasta

Talita

Kum

Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis serta praktis pada bidang pendidikan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menyumbangkan teori pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media mentimeter dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa, selaku solusi dari kendala pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama kristen. Diharapkan pula, penelitian ini dapat membangkitkan semangat dan fokus siswa.
- b. Untuk guru, dapat membantu untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan agama kristen yang lebih interaktif dan efektif dengan menggunakan media E- Learning Mentimeter.
- c. Untuk sekolah, selaku bahan pertimbangan guna memberi peningkatan efektifitas pembelajaran di dalam kelas serta cara belajar yang interaktif dengan pemanfaatan media mentimeter.
- d. Untuk peneliti lainnya, selaku sumber tambahan untuk penelitian- penelitian serupa di kemudian hari. Ditemukannya

teori terkait penelitian ini diharapkan mengembangkan minat peneliti lainya untuk meneliti hal serupa dengan konsep yang berbeda sesuai fenomena di lapangan agar mendapatkan teori yang lebih mendalam.

- e. Untuk kampus, sebagai bahan referensi atau sumbangan bahan perpustakaan untuk para pembaca dan sebagai bahan masukan yang positif bagi calon guru pendidikan agama kristen dalam memotivasi dan meningkatkan kreativitas belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

Kajian teoritis ini akan membahas beberapa aspek yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Adapun aspek yang dibahas adalah penggunaan media mentimeter sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan agama kristen.

1. Teknologi Pendidikan

Memasuki era modern, kemajuan teknologi global berdampak pada semua aspek masyarakat, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan bahkan pendidikan. perkembangan teknologi di zaman modern adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam hidup karena pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan seiring. Dalam bidang Pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia menggunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut (Rahadian, 2017)

Teknologi Pendidikan berperan utama sebagai disiplin ilmu yang memfasilitasi pembelajaran agar terjadi secara efektif dan efisien. *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* telah mengkaji dan mengembangkan definisi Teknologi Pendidikan seiring perkembangan paradigma belajar dan kemajuan teknologi itu sendiri.

Teknologi Pendidikan telah berkembang dari anggapan sebagai keterampilan menjadi profesi dan bidang kajian (Pratama & Haryanto, 2018)

Teknologi Pendidikan dapat beroperasi dimana belajar itu diperlukan, baik oleh perorangan, kelompok, maupun organisasi (Rahadian, 2017). Menurut (Pratama & Haryanto, 2018) melalui AECT 1994 Teknologi Pembelajaran sebagai “teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar.

Teknologi pendidikan yaitu studi dan praktik secara beretika untuk memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan dan pengelolaan sumber teknologi secara tepat. Teknologi pendidikan adalah bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dan peningkatan kinerja melalui perancangan, dan pengelolaan sumber teknologi secara baik.

Teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang menggabungkan secara sinergis beberapa disiplin ilmu dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar, meningkatkan mutu pembelajaran, dan meningkatkan kinerja.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nunu Mahnun dalam (Tafonao, 2018) menyebut “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut *National*

Education Association (NEA) yang dikutip oleh (Basyaruddin,2002) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Heinich dalam (Singgih Prihadi, S.Pd, 2007) istilah media sebagai *“the term refer to anything that carries information between asource and receiver”*. Dan kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach dan Ely dalam (Suhendar & Mustofa, 2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik untuk mengkomunikasikan pesan dan substansi materi pembelajaran kepada peserta didik akan selalu menjadi hal yang krusial (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan maksudnya kepada siswa dan membantu mereka belajar. Menurut (Mustofa, 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat menggugah minat siswa dan mendorong berkembangnya suatu proses pembelajaran untuk memberikan pengetahuan baru kepada mereka agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Suparlan, 2020) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk memudahkan proses pembelajaran dengan

kata lain media yaitu sesuatu benda yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Menurut Hasanmdalam (Nuretha et al., 2023) media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.

Sedangkan menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan RPP karena memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Mustofa dalam (Arsyad A, 2011), beberapa manfaat dari media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.
2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik

meningkat, serta interaktif antara pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.

3. Dapat mengatasi ketersediaan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

Wibawanto mengemukakan (1017:6-7) bahwa manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata- kata tertulis atau kata lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu,dan daya indra.
3. Dengan menggunakan media, secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Menurut (Satrianawati, 2018) manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
3. Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.
4. Lebih efektif dan efisien.

Menurut Arif dan Makalalang dalam (Nuretha, 2023) manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.
2. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

3. Jangka waktu pembelajaran efektif.

Dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh Mustofa, Wibawanto, Satrianawati, Arif dan Makalalang. Terdapat persamaan mengenai manfaat dari media pembelajaran dapat diketahui ialah:

1. Dapat mengatasi ketersediaan ruang, waktu dan daya indra.
2. Pembelajaran lebih interaktif.
3. Lebih efektif.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Mustofa, Wibawanto, Satrianawati, Arif dan Makalalag. Dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran sendiri yaitu:

1. Dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.
2. Dapat mengatasi ketersediaan ruang, waktu, tenaga dan daya ingat.
3. Pembelajaran lebih interaktif.
4. Dapat memperjelas suatu pesan agar pembelajaran tidak terpaku dalam bentuk kata- kata maupun lisan.
5. Dapat mengatasi sikap pasif peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.
6. Dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
7. Materi yang abstrak menjadi konkret.
8. Lebih efektif dan efisien.

b. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada. Keadaan tersebut, mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi pembelajaran dan penambahan baru pada media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya.

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut Oemar Hamalik dalam (Tafonao, 2018) adalah: Pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata "*raga*", artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.

Keempat, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, Media pembelajaran merupakan suatu "perantara" (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. Keenam, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya

dengan metode belajar. Ketujuh, Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”. Selain ciri-ciri di atas, lalu apa saja yang termasuk dalam media pembelajaran.

Menurut (Satrianawati, 2018) mengemukakan bahwa jenis- jenis media pembelajaran sebagai berikut: (1) Media Visual ; (2) Media Audio ; (3) Media Audio Visual ; (4) Multimedia. Menurut Supralan (2020) bahwa jenis- jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Media Grafis; (2) Media Audio ; (3) Media Proyeksi Diam.

Sejalan dengan Pribadi (2017:18-20) bahwa jenis- jenis media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu: (1) Media Grafis dan Pameran ; (2) Media Audio ; (3) Media Bergerak ; (4) Multimedia.

Begitu juga dengan Ismail (2020:49) bahwa jenis- jenis media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu: (1) Media Audio; (2) Media Visual; (3) Media Audio Visual.

Berdasarkan keempat pendapat yang dikemukakan oleh Satrianawati, Supralan, Pribadi, dan Ismail. Terdapat perbedaan mengenai jenis- jenis media sebagai berikut: (1) Media Proyeksi Diam ; (2) Media Grafis dan Pameran ; (3) Media Bergerak ; (4) Gambar Bergerak.

Dari pernyataan Satrianawati, Supralan, Pribadi, dan Ismail. Dapat disimpulkan bahwa jenis- jenis media terdiri dari: (1) Media Visual; (2) Media Audio ; (3) Media Audio Visual ; (4) Multimedia ; (5) Media Grafis ; (6) Media Proyeksi Diam ; (7) Media Grafis dan Pameran ; (8) Media Bergerak ; (9) Gambar Bergerak.

Dari pernyataan diatas bahwa mentimeter ini termasuk kedalam media multimedia yang merupakan suatu media pembelajaran dengan kombinasi suara, teks gambar, dan animasi.

3. Pengertian Mentimeter

Alat online yang disebut Mentimeter memungkinkan pengguna menampilkan diagram berbeda yang menunjukkan hasil interaksi sosial antar kelompok individu. Misalnya, survei atau pendapat yang diungkapkan secara singkat dan terbuka. Bahkan ketika kelas tidak diadakan secara tatap muka, Mentimeter memiliki kemampuan untuk melanjutkan interaksi kelas (Mentimeter, 2020).

Mentimeter merupakan salah satu aplikasi berbasis website yang dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan survey dalam suatu kegiatan seminar atau pembelajaran. Beberapa manfaat dari aplikasi Mentimeter, diantaranya sebagai media yang dapat memberikan efek ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar, sebagai media yang dapat digunakan untuk pengumpul data, sebagai media yang dapat digunakan untuk mengemukakan pendapat dan sebagai media yang dapat dijadikan sebagai sarana refleksi untuk mengukur dari kegiatan pembelajaran (Herlawati et al., 2021)

Mentimeter merupakan aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang memiliki lebih dari 30 juta pengguna di lebih dari 120 negara. Mentimeter merupakan aplikasi perancangan presentasi interaktif agar presentasi menjadi menarik dan menghibur. Selain itu mentimeter juga

dapat digunakan untuk survey, kuis, word cloud, presentasi gambar dan grafik. Dengan mentimeter, interaksi antara presenter dan (Mentimeter , 2020).

Cara kerja mentimeter adalah apabila presenter atau instruktur mempublikasikan presentasi melalui www.mentimeter.com sistem mentimeter menghasilkan kode pin, dan tidak ada informasi lain dari pelajar yang dimasukkan ke dalam sistem. Setelah pelajar masuk ke sistem, jawaban yang mereka berikan ke aplikasi segera dijangkau dan dihasilkan secara langsung (real-time) oleh guru dan teman-teman mereka. Sementara informasi pribadi apapun dari siswa tidak tercermin di layar sistem, sehingga siswa yang memiliki kemampuan pasif dan rasa malu pada teman sebaya di kelas dapat berpartisipasi aktif dan termotivasi karena turut berkesempatan berpartisipasi aktif di kelas.

Mentimeter merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dilakukan secara daring. Mentimeter dapat digunakan sebagai media presentasi online, bermain games cerdas cermat serta dapat disajikan dalam bentuk quiz untuk menilai seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan backsound serta latar yang menarik, media ini telah banyak menarik minat peserta didik di hampir semua tingkatan Pendidikan sehingga antusiasme peserta didik terhadap proses pembelajaran pun semakin meningkat.

Mentimeter adalah salah satu software presentasi yang mudah digunakan untuk pelatihan jarak jauh sehingga hasil presentasi menjadi

lebih interaktif, berkesan dan menyenangkan. Mentimeter juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pelatihan untuk membuat quiz, polling, voting, soal baik pilihan ganda, esai, memasang sebagai brainstorming sebelum materi, tanya jawab dan sharing. Selain itu, mentimeter dapat digunakan juga melalui smartphone jawaban peserta dapat terhubung langsung dengan narasumber dalam tampilan yang menarik dan interaktif. Selain itu, hasil peserta dapat dianalisa secara langsung dan digunakan untuk mengukur program pelatihan yang telah dilaksanakan.

Menurut Rosidah dalam (Sunarti, 2021) bahwa mentimeter merupakan sebuah software dalam bentuk presentasi yang digunakan dalam pembelajaran, pelatihan, ceramah atau polling yang mudah, menarik dan cepat untuk digunakan. Aplikasi mentimeter memiliki tiga jenis slide yaitu pertama, Tipe pertanyaan populer (popular question types) yaitu slide yang berbentuk pertanyaan sehingga dapat dijadikan alat ukur untuk mengukur hasil belajar peserta dan mengumpulkan nilai serta tanggapan peserta pelatihan saat pembelajaran secara langsung ataupun dapat melempar pertanyaan ke peserta yang ditampilkan di slide materi widyaiswara.

Yang kedua adalah jenis slide quiz competitions, jenis slide ini digunakan untuk menghidupkan suasana pelatihan, dimana widyaiswara dapat membuat kuis ke peserta pelatihan sehingga dapat dijadikan semacam *energizer* atau *warming up* sebelum memulai materi atau saat

ingin menghilangkan kebosanan saat belajar. Selain itu, saat di akhir slide mentimeternya akan ada rangking otomatis atau menampilkan skor tertinggi berdasarkan jawaban yang benar dan kecepatan peserta dalam mengerjakan kuis.

Ketiga, jenis slide quick slide yang berbentuk seperti powerpoint biasa dalam bentuk seperti paragraf, poin-poin, serta dapat mengunggah gambar atau video sehingga tampilan materi pembelajaran menjadi lebih mini.

Media pembelajaran Interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran online maupun secara tatap muka salah satunya yaitu media Mentimeter. Dikutip dalam website <https://www.mentimeter.com> menyatakan “...Build interactive presentations with the easy-to-use online editor. Add questions, polls, quizzes, slides, images, gifs and more to your presentation to create fun and engaging presentations”. Yang artinya “Buat presentasi interaktif dengan editor online yang mudah digunakan. Tambahkan pertanyaan, polling, kuis, slide, gambar, gif, dan lainnya ke presentasi Anda untuk membuat presentasi yang menyenangkan dan menarik”.

Menurut (Putri et al., 2021) Mentimeter adalah suatu aplikasi berbasis website yang dapat dipergunakan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran atau seminar. Sedangkan menurut Razif dalam (Andani & Lutfi, 2020) mengatakan bahwa “Manfaat dari Mentimeter, yaitu merupakan media yang bisa memberi efek ketertarikan peserta didik dalam

belajar, sebagai media yang bisa dipergunakan untuk pengumpulan data, dan sebagai untuk mengemukakan pendapat.

Mentimeter merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis online. Menurut Fadhyallah dalam (Nuretha et al., 2023) mentimeter merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi secara daring melalui *smartphone*, *laptop*, ataupun *tablet*. Adapun dengan (Putri et al., 2021) berpendapat bahwa mentimeter adalah suatu aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran ataupun seminar.

Menurut (Zulfa & Huda, 2021) mentimeter merupakan salah satu alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara online. Ini dapat digunakan untuk presentasi online, permainan interaktif, dan quiz untuk mengukur seberapa baik siswa memahami pelajaran yang telah diajarkan kepada mereka. Mentimeter, menurut Antariksawan dalam (Nuretha, 2023) , merupakan sarana pembelajaran atau pelatihan daring yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian presentasi yang lebih interaktif dengan cara memeriksa pendapat siswa secara langsung.

Dari pernyataan diatas bahwa terdapat persamaan mengenai pengertian dari mentimeter bahwa mentimeter merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk melakukan presentasi secara daring atau online. Berdasarkan pendapat di atas Bahwa mentimeter merupakan media pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui *laptop*, *smartphone*, ataupun *tablet* serta aplikasi berbasis web yang digunakan

untuk melaksanakan presentasi online, bermain games cerdas cermat, survei secara interaktif dan dapat menggali pendapat peserta didik secara langsung agar dapat menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidikan.

3.1. Indikator aplikasi mentimeter

Menurut Rosidah dalam (Sunarti, 2021) Dalam kegiatan pembelajaran atau presentasi baik secara tatap muka atau pembelajaran jarak jauh, seringkali kita ingin menggali pemahaman, pendapat, pengalaman atau kesan peserta terhadap materi yang sedang kita sampaikan. Respon dari peserta tentu kita inginkan langsung diperoleh dalam waktu yang singkat. Untuk kondisi seperti ini kita membutuhkan suatu aplikasi online yang kita gunakan, salah satunya aplikasi online mentimeter. Adapun manfaat penggunaan aplikasi mentimeter yaitu sebagai berikut:

a. Interaksi dalam Pembelajaran

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, interaksi artinya adalah hal yang saling melakukan aksi; berhubungan; mempengaruhi; antar hubungan; mempengaruhi antar hubungan. Dalam kamus ilmiah populer, interaksi artinya pengaruh timbal balik, saling mempengaruhi satu sama lain.

Dalam dunia pendidikan pola-pola interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar itu sangatlah penting untuk menciptakan apa yang diinginkan sekolah. Dengan demikian akan menciptakan

dorongan dari guru terhadap siswa akan timbul sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari interaksi, tanpa adanya interaksi di dalamnya proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Interaksi ini akan terlaksana jika ada hubungan yang baik antara guru dengan siswanya. Semua komponen dalam sistem pembelajaran haruslah saling berhubungan satu sama lain Mahmud dalam (Roestiyah, 1994). Untuk menciptakan hubungan yang baik antara guru dengan siswa, maka seorang guru hendaknya dalam berinteraksi menggunakan pola interaksi yang bisa membuat siswa lebih aktif, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Menurut Lestari dalam (Eni, 1967) peningkatan suatu pendidikan tentunya dipengaruhi oleh interaksi belajar mengajar pada saat proses pembelajaran itu berlangsung. Interaksi yang dimaksudkan tersebut merupakan hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Idi dalam (Sunoto, 2022) Interaksi edukatif adalah suatu aktivitas relasi berbagai elemen edukatif, baik pendidik, staf administrasi, maupun anak didik, mereka bersama-sama memiliki kesadaran dalam menciptakan iklim pendidikan dan pembelajaran di sekolah untuk menghasilkan sumber daya manusia (anak didik) yang berkualitas dan handal sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut Lindgren dalam (Huriaty Dina, 2010) mengemukakan 4 (empat) kemungkinan interaksi dalam pembelajaran, yakni:

a. Pola guru – Siswa

Interaksi satu arah, di mana guru bertindak sebagai penyampai pesan dan siswa penerima pesan.

b. Pola guru – Siswa – Guru

Interaksi dua arah, antara guru – siswa, di mana guru memperoleh balikan dari siswa.

c. Pola guru – Siswa – Guru

Interaksi dua arah antara guru – siswa, di mana guru mendapat balikan dari siswa. Selain itu, siswa saling berinteraksi atau saling belajar satu dengan yang lain.

d. Pola guru – siswa, siswa – guru, siswa – siswa

Interaksi optimal antara guru – siswa, dan antara siswa dengan siswa.

e. Pola melingkar

Setiap siswa mendapat giliran untuk mengemukakan sambutan atau jawaban, tidak diperkenankan berbicara dua kali apabila setiap siswa belum mendapat giliran.

Menurut (Eni, 1967) interaksi belajar mengajar memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan dengan bentuk interaksi yang lain. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tujuan dari interaksi belajar-mengajar adalah untuk membantu anak-anak dalam pertumbuhan mereka. Inilah yang dimaksud dengan interaksi belajar mengajar yang disengaja, yang

menempatkan fokus pada murid. Siswa memiliki tujuan serta aspek pendukung dan pengenalan.

2. Ada proses (arah interaksi) yang telah ditentukan sebelumnya dan dimaksudkan untuk mencapai tujuan. Prosedur, atau tahapan metodis dan relevan, diperlukan saat melakukan interaksi untuk mencapai tujuan seefisien mungkin. Itu juga bisa menuntut teknik dan desain yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran. Latihan jelas tidak tepat jika siswa diminta membaca dengan suara keras, misalnya jika salah satu tujuan pembelajaran adalah membantu siswa menemukan kota New York.
3. Kontak antara guru dan siswa dibedakan oleh kultivasi yang unik. Dalam hal ini, konten harus dibuat sedemikian rupa sehingga ideal untuk mencapai tujuan. Tentunya komponen lain dalam situasi ini juga harus diperhatikan, tidak terkecuali komponen siswa yang sangat penting. Sebelum kegiatan belajar mengajar, materi harus direncanakan dan disiapkan.
4. dibedakan dengan adanya aktivitas siswa. Karena keterlibatan siswa sangat penting, maka partisipasi siswa adalah sine qua non untuk interaksi belajar mengajar yang efektif. Aktivitas fisik dan mental pada bagian dari siswa. Oleh karena itu, jika siswa hanya pasif, guru tidak dapat mengambil manfaat dari terlibat dalam

kegiatan interaksi belajar-mengajar. Siswa diharuskan melakukannya karena merekalah yang belajar.

5. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam hubungan antara pengajaran dan pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa membutuhkan disiplin. disiplin yang kuat Interaksi belajar mengajar ini digambarkan sebagai suatu pola tingkah laku yang terorganisasi sesuai dengan aturan-aturan yang telah diikuti secara sadar oleh semua pihak, termasuk instruktur dan peserta didik.
6. Waktu adalah esensi. Pembatasan waktu merupakan salah satu kriteria yang tidak boleh ditinggalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem classy (kelompok siswa). Setiap tujuan akan memiliki tenggat waktu yang harus diselesaikan.

b. Mendapatkan Umpan Balik

Hattie and Timperley dalam (Sofyatiningrum et al., 2019) mengatakan bahwa umpan balik terkait dengan tindakan atau informasi yang diberikan oleh guru yang memberikan informasi mengenai aspek kinerja atau pemahaman seseorang. Umpan balik adalah informasi tentang kesenjangan antara apa yang sudah dipahami dan apa yang dimaksudkan untuk dipahami, serta bagaimana tindakan selanjutnya yang harus dilakukan.

Umpan balik menurut Arikunto dalam (Seruni & Hikmah, 2015) merupakan segala informasi baik yang menyangkut output maupun transformasi. Transformasi di sini merupakan mesin yang bertugas mengubah bahan mentah menjadi bahan jadi. Dengan kata lain, umpan balik adalah proses penyediaan informasi yang berguna bagi peserta didik untuk memeriksa kemampuan yang berkaitan dengan penampilan mereka dan memonitor kemajuan belajar mereka sendiri.

Berkaitan dengan umpan balik tes, Hostetter yang dikutip oleh Herman dalam (Febriyanti, 2015) mendefinisikannya sebagai pengulangan yang dibuat berdasarkan hasil yang diperoleh untuk dikembalikan pada prosesnya. Dengan kata lain, umpan balik merupakan informasi yang bersifat timbal balik antara pengajar dan peserta didik. Menurut Cole dan Chan dalam (Febriyanti, 2015) umpan balik tiada lain merupakan informasi yang diberikan kepada individu atas aksinya atau aktivitasnya yang berbentuk skor dari suatu hasil ujian, komentar dalam tugas, dan jawaban atas pertanyaan.

c. Partisipasi

Menurut Willie Wijaya dalam (Sugiyah, 2001) Partisipasi berasal dari bahasa Inggris *participate* yang artinya mengikutsertakan, ikut mengambil bagian. Pengertian yang sederhana tentang partisipasi dikemukakan oleh Fasli Menurut Djalal dan Dedi Supriadi (Guhuhuku et al., 2019) partisipasi dapat juga berarti bahwa pembuat keputusan menyarankan kelompok atau masyarakat ikut terlibat dalam bentuk

penyampaian saran dan pendapat, barang, keterampilan, bahan dan jasa. Partisipasi juga berarti bahwa kelompok mengenal masalah mereka sendiri, mengkaji pilihan mereka, membuat keputusan, dan memecahkan masalahnya.

Menurut pendapat Tjokrowinoto dalam Suryosbroto (Pahrin, 2021) partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi terciptanya tujuan-tujuan bersama tanggung jawab terhadap tujuan tersebut.

Menurut Jerold dalam (Yeni Herawati,2008) berpendapat bahwa partisipasi tersebut dapat diwujudkan dengan berbagai hal, diantaranya:

- a. Keaktifan siswa di dalam kelas Misalnya aktif mengikuti pelajaran, memahami penjelasan guru, bertanya kepada guru, mampu menjawab pertanyaan dari guru dan sebagainya.
- b. Kepatuhan terhadap norma belajar.
Misalnya mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru, datang tepat waktu, memakai pakaian sesuai dengan ketentuan, dan sebagainya.

Dari uraian yang disampaikan oleh Jerold dalam (Yeni Herawati,2008) (Eni, 1967) partisipasi tersebut dapat dikembangkan lagi menjadi beberapa jenjang, yaitu :

- a. Menerima, secara khusus keinginan siswa untuk fokus pada suatu peristiwa atau kegiatan acara.
- b. Menanggapi, terutama ketika siswa berkeinginan untuk terlibat dalam suatu kejadian.

- c. Kesiediaan siswa untuk menerima atau menolak suatu situasi dievaluasi menggunakan pernyataan sikap afirmatif atau negatif.
- d. Menulis, atau ketika dihadapkan pada keadaan dengan banyak nilai, anak-anak dengan senang hati mengumpulkan nilai-nilai tersebut, mencari tahu bagaimana mereka berhubungan satu sama lain, dan mengakui bahwa beberapa nilai lebih penting daripada yang lain.
- e. Kenali ciri-ciri nilai kompleks, yaitu bahwa siswa secara konsisten bertindak sesuai dengan nilai-nilai dominan dan menganggap perilaku ini sebagai ekspresi kepribadian mereka.

3.2 Langkah- Langkah Penggunaan Mentimeter

Mentimeter dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring ataupun secara tatap muka, hingga pendidik dapat memberikan presentasi secara daring dengan peserta didik. Selain itu, mentimeter juga dapat digunakan juga dalam penilaian pendidik berupa quiz. Berikut ini merupakan langkah-langkah untuk menggunakan mentimeter.

Menurut Fidhyallah dalam (Nuretha et al., 2023) bahwa langkah-langkah penggunaan mentimeter sebagai berikut:

1. Membuat Akun
 - a. Buka browser/ google chrome lalu cari www.mentimeter.com, klik *sign up*
 - b. Daftar jika belum memiliki akun
 - c. Silahkan daftar menggunakan akun *google, facebook* atau membuat akun baru dengan *email*
 - d. Klik *get started*
2. Membuat *Powerpoint*
 - a. Klik pada *new presentation* dan *new folder* untuk membuat *folder*.

- b. Klik add slide
 - c. Ketik dan isi kolom pada heading dan sub- heading untuk mengisi powerpoint
 - d. Untuk menambahkan quiz, klik select answer atau type answer pada tipe slide.
 - e. Isi kolom your question untuk menuliskan pertanyaan dan isi kolom option untuk menuliskan jawaban
 - f. Klik ceklis box lalu pilih jawaban sebagai penanda jawaban yang benar.
3. Presentasi
- a. Buka browser lalu cari www.menti.com
 - b. Klik present yang di pojok kanan atas lalu ikuti instruksi
 - c. Peserta didik membuka www.menti.com pada browser mereka dan isi kolom kode presentasi yang diberikan oleh pendidik
 - d. Peserta didik dapat secara langsung mengakses materi pembelajaran

Menurut Daryono dalam (Nuretha, 2023) mengemukakan bahwa langkah- langkah Penggunaan mentimeter sebagai berikut:

- a. Log in dapat menggunakan akun google ataupun facebook
- b. Setelah log in klik get started
- c. Klik new presentation

- d. Pilih tipe presentasi (word cloud, multiple choice atau yang lain)
- e. Jika sudah selesai klik tombol share yang terletak di kanan atas
- f. Klik link, lalu download Qr codenya dan masukkan dalam presentasi
- g. Uji mentimeter dan masukan kode lalu kirim jawaban

Menurut Kapastra dalam (Safitri et al., 2020) bahwa langkah-langkah penggunaan mentimeter sebagai berikut:

- a. Ketik alamat domain <https://www.mentimeter.com/>. Jika ingin membuat presentasi silahkan pilih fitur log in pada pojok kanan atau sign up jika pengguna belum mempunyai akun
- b. Klik fitur new presentation
- c. Klik fitur new presentation pengguna dapat memilih tipe atau bentuk presentasi sesuai kebutuhannya. Beberapa contoh tipe presentasi yang dapat dipilih adalah quiz berisi pilihan ganda (multiple choice), word cloud yang dapat digunakan untuk memperoleh jawaban singkat, question and answer, dan lain- lain
- d. Pengguna dapat mengatur apakah audiens presentasi/ pengisi jawaban dapat mengirim lebih dari satu jawaban. Caranya

adalah dengan menggeser fitur extras hingga menjadi berwarna biru.

- e. Setelah selesai membuat isi presentasi/ pertanyaan, pengguna dapat membagikannya dengan cara menekan fitur share
- f. Jika ingin menampilkan pertanyaan/ presentasinya pengguna dapat memilih fitur present

Dari pendapat yang tertera di atas bahwa langkah- langkah dalam penggunaan mentimeter terdapat persamaan yaitu:

- a. Kunjungi halaman websait www.mentimeter.com
- b. Klik log in
- c. Klik new presentation
- d. Pengguna pilih tipe atau bentuk presentasi word cloud dan multiple choice
- e. Klik tombol shared
- f. Klik link, lalu download QR code dan masukkan didalam presentasi
- g. Peserta didik membuka www.menti.com pada browser mereka dan isi kolom kode dengan kode presentasi yang diberikan oleh pendidik
- h. Peserta didik dapat secara langsung mengakses materi pembelajaran.

3.3 Kelebihan Mentimeter

Mentimeter adalah alat pembelajaran yang berguna dan dinamis, namun memiliki beberapa kelebihan. kelebihan lainnya, berikut ini:

Menurut (Andrini & Pratama, 2021) mengemukakan beberapa kelebihan dari aplikasi mentimeter yaitu:

- a. Mentimeter tidak menghabiskan memori perangkat karena aplikasi ini digunakan secara online dan tersimpan di aplikasi online sehingga tidak perlu takut file hilang
- b. Mentimeter dapat diakses melalui smartphone ataupun android sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun
- c. Dengan aplikasi mentimeter narasumber dapat berinteraksi langsung dengan peserta dengan memberikan slide khusus untuk diskusi dan tanya jawab selama pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memantau secara langsung peserta yang ikut kegiatan pembelajaran karena adanya interaksi antara narasumber dan peserta

Adapun menurut Daryono dalam (Nuretha, 2023) kelebihan dari mentimeter terdiri dari beberapa hal yaitu:

- a. Mentimeter merupakan *software* yang mudah digunakan.
- b. Mentimeter sendiri secara langsung dapat membentuk interaksi antara peserta didik dan pendidik.

- c. Peserta didik juga dapat secara langsung memberikan masukan melalui aplikasi mentimeter ini.

Mushila dan Purnawarman dalam (Nuretha, 2023) mengemukakan bahwa kelebihan mentimeter yaitu:

- a. Mentimeter aplikasi yang mudah digunakan.
- b. Mentimeter dapat diakses dengan menggunakan handphone, tablet dan laptop.
- c. Pada media mentimeter ini pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung.
- d. Pada media mentimeter pendidik dan peserta didik dapat juga melakukan sesi tanya jawab.

Fidhyallah dalam (Nuretha et al., 2023) mengemukakan bahwa kelebihan mentimeter adalah:

- a. Instrumen dari mentimeter sendiri mudah digunakan.
- b. Dapat membantu pendidik dalam memulai pembelajaran secara online.
- c. Mentimeter sendiri tidak perlu install atau download.
- d. Mentimeter dapat diakses secara gratis dengan menggunakan handphone, laptop dan tablet.

Berdasarkan pernyataan diatas, Mengenai kelebihan dari mentimeter sendiri dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan mentimeter terdiri dari:

- a. Aplikasi ini juga tidak akan menghabiskan memori perangkat karena aplikasi digunakan secara online dan

tersimpan di aplikasi online tersebut hingga tidak perlu takut penuh atau hilang file yang telah kita buat.

- b. Mentimeter dapat diakses melalui smartphone ataupun android, sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun
- c. Mentimeter aplikasi yang mudah digunakan.

3.4 Kekurangan Mentimeter

Mentimeter merupakan media pembelajaran daring yang interaktif yang memiliki kekurangan. Menurut Alfian dalam (Nuretha et al., 2023) kekurangan dari mentimeter adalah:

- a. Mentimeter hanya dapat digunakan secara online.
- b. Bahasa yang digunakan dalam mentimeter menggunakan bahasa inggris.

Menurut Musliha dalam (Nuretha et al., 2023) mengemukakan bahwa kekurangan dari mentimeter adalah:

- a. Aplikasi mentimeter hanya dapat diakses secara online.
- b. Bahasa yang digunakan mentimeter adalah bahasa inggris.

Menurut Fidhyallah dalam (Nuretha et al., 2023) mengemukakan bahwa kekurangan mentimeter yaitu:

- a. Mentimeter diakses secara online.
- b. Bahasa yang digunakan mentimeter adalah bahasa inggris

Adapun kekurangan mentimeter sendiri berdasarkan pernyataan diatas terdapat persamaan yaitu:

- a. Mentimeter hanya dapat diakses secara online

- b. Bahasa dalam aplikasi mentimeter sendiri menggunakan bahasa inggris.

3.5 Fitur- Fitur Mentimeter

Mentimeter merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki banyak fitur dan jenis fitur tersebut terdiri atas beberapa hal seperti type, Question, Survey dan Polling. Menurut (Herlawati et al., 2021) fitur- fitur yang terdapat dalam mentimeter sendiri terdiri pada menu utama yaitu: Type, content dan customize, yang pada masing- masing submenu tersebut untuk pemilihan menu type terdapat pilihan untuk memodifikasi tampilan slide yaitu:

1. Popular question types, terdapat penyajian yaitu multiple choice, word cloud, open eden, scale, ranking dan Q & A (question and answer).
2. Content slide, terdapat pilihan penyajian yaitu heading, paragraph, bullets, image, video, quote, dan number.
3. Advanced questions, terdapat beberapa pilihan yaitu: 100 points, 2x2 grid, quick form, dan who will win?

Fidhyallah dalam (Nuretha et al., 2023) mengemukakan bahwa fitur- fitur mentimeter terdiri dari tiga menu utama yaitu: *Type*, *content* dan *customize*. Ketiga menu utama ini memiliki submenu masing- masing menu Type terdapat pilihan untuk memodifikasi tampilan slide yaitu:

1. Popular question type, terdapat beberapa pilihan penyajian berupa multiple choice, word cloud, open eden, scale, ranking

dan Q & A (question and answer), quiz competition, terdapat beberapa pilihan cara menjawab quiz yaitu select answer dan type answer.

2. Content slide, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu heading, paragraph, bullets, image, video, big quote dan number.
3. Advanced question, terdapat beberapa pilihan yaitu: 100 points, 2x2 grid, quick form, dan who will win?

Adapun menurut Destrianto dalam (Nuretha, 2023) bahwa fitur-fitur mentimeter terdiri dari tiga jenis yaitu: pertama, tipe pertanyaan populer yaitu slide yang berbentuk pertanyaan yang dijadikan alat ukur hasil belajar siswa, yang kedua slide quiz yang digunakan untuk menghidupkan suasana, yang ketiga slide quick yang berbentuk powerpoint biasa dalam bentuk seperti paragraph, point-point beserta gambar dan video sehingga tampilan pembelajaran lebih minimalis dan simpel. Ada satu jenis slide yang kompleks yaitu *slide advances*. Jenis ini untuk menilai dan memberi rating dengan 100 point, 2x2 grid, who will win, quick from. Pada menu content berisi tentang fitur setting antara lain setting slide yang berisi pilihan pengaturan close voting, hide instructions bar, hide result : layout, image, advanced layout dan advanced color.

Menurut Daryono dalam (Nuretha, 2023) bahwa mentimeter memiliki fitur yang terdiri dari:

1. Multiple choice
2. Image
3. Word cloud
4. Quiz
5. Scales
6. Question
7. Who will win?
8. Word cloud, open eden, scale, ranking quick slide

Dari pendapat diatas bahwa fitur- fitur mentimeter sendiri dapat disimpulkan bahwa mentimeter sendiri terdiri pada menu utama yaitu: Type content dan customize, yang pada masing- masing submenu tersebut untuk pemilihan menu tye terdapat pilihan untuk memodifikasi tampilan slide yaitu:

- a. Popular question types, terdapat pemilihan penyajian berupa multiple choice, dan Q & A (question and answer).
- b. Content slide, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu heading, paragraph, bullets, image, video, big quote, dan number.
- c. Advanced questions, terdapat beberapa penyajian yaitu: 100 points, 2x2 grid, quick form, dan who will win?

4. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi, berkarya untuk menciptakan sesuatu yang dapat perhatian atau menimbulkan minat siswa. Sejalan dengan itu Menurut Munandar dalam (Muqodas, 2015) mengatakan Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atas melihat hubungan antar unsur data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya kreativitas terletak kepada kemampuan untuk melihat antara asosiasi dengan hal-hal yang sebelumnya dan tidak ada tampak hubungannya.

Slameto dalam (Sugiyana, 2018) mengemukakan Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. (Mulyasa, 2008) mengemukakan berdasarkan berbagai penelitiannya menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Maka dalam hal ini proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Hal yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kreativitas belajar adalah keterampilan anak dalam mengkombinasi, memecahkan, menjawab masalah dalam hal belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar dalam (Muqodas, 2015) kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah.

b. Ciri- Ciri Kreativitas Belajar siswa

Menurut Utami Munandar dalam (Sembiring, 2022) mengemukakan bahwa ciri- ciri kreativitas belajar siswa yaitu:

1. Minat yang luas dan intens.
2. sering mengajukan pertanyaan lain.
3. Menawarkan banyak solusi atau ide untuk suatu masalah.
4. Kebebasan berpendapat.
5. Memiliki apresiasi yang tajam terhadap keindahan.
6. Memberikan kontribusi khusus pada seni.
7. Mampu melihat suatu keadaan dari berbagai sudut atau sudut pandang.
8. Memiliki berbagai macam humor.
9. Memiliki daya imajinasi.
10. Menjadi orisinal dalam cara mengekspresikan diri dan cara memecahkan masalah.

Menurut Munandar dalam (Muqodas, 2015) kreativitas belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mampu menghasilkan beberapa ide adalah tanda memiliki proses berpikir yang lancar. Misalnya, siswa menawarkan berbagai solusi untuk kesulitan.
2. Fleksibilitas berpikir, atau kapasitas untuk memunculkan beragam ide, tanggapan, atau pertanyaan, serta untuk mendekati masalah dari berbagai sudut. Misalnya, anak-anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan strategi atau gaya berpikir mereka, mencari banyak pilihan, atau menggunakan pendekatan yang berbeda dalam pemecahan masalah.
3. Keaslian, atau kapasitas untuk menghasilkan pemikiran yang unik sebagai gagasan sendiri dan memberikan tanggapan yang berbeda dari orang lain. Siswa dapat menemukan cara baru untuk berkomunikasi, misalnya, dan dapat menemukan istilah baru.
4. Menambah, mendeskripsikan secara detail, dan memperluas ide adalah contoh elaborasi. Misalnya, siswa dapat berkontribusi atau mengelaborasi situasi atau ide untuk membuatnya lebih menarik, siswa dapat meningkatkan dan mengembangkan ide, dan siswa lebih memilih untuk menemukan strategi pembelajaran praktis.

c. Faktor- Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Belajar

Menurut Oci dalam (Sembiring, 2022) faktor- faktor yang mendukung kreativitas belajar siswa yaitu:

1. Rangsangan

Siswa yang memiliki pengalaman merangsang mental yang membantu mereka dapat menjadi terstimulasi. Siswa termotivasi untuk menyumbangkan semua yang diperlukan untuk kegiatan belajar pada unsur kognitif. Siswa didorong untuk mengembangkan berbagai jenis potensi pribadi sehubungan dengan faktor kepribadian, seperti percaya diri, daya tahan dan keberanian. Fitur ini mendorong lingkungan psikologis untuk memberi anak rasa aman, cinta, dan penerimaan. Siswa yang menerima diri sendiri kelebihan dan kekurangannya akan lebih bersedia mencoba hal-hal baru, berinisiatif, dan bertindak impulsif. Pengembangan kreativitas belajar membutuhkan mentalitas ini.

2. Lingkungan

Lingkungan terdekat siswa memiliki dampak besar pada seberapa kreatif mereka. Suasana yang penuh sesak, tidak nyaman, dan tidak ramah akan menyebabkan siswa tidak bersemangat, kurang fokus, dan tidak sepenuhnya memunculkan keterampilan terbaik setiap siswa. Oleh

karena itu, diperlukan suatu setting yang mendorong daya cipta siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pendidik

Kontribusi guru terhadap pengembangan kreativitas belajar siswa memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan individu siswa.

Adapun hal-hal yang menjadi faktor penghambat dalam kreativitas belajar siswa yaitu:

1. Tidak berani mencoba, yang menunjukkan bahwa siswa terus-menerus menyatakan ketidakmampuannya dan kurang percaya diri pada bakatnya sendiri.
2. Sikap orang tua terhadap anak-anak mereka terlalu memonopoli, yang berarti mereka terlalu banyak mencampuri cara mereka belajar dan tidak memberi mereka fleksibilitas untuk mengejar pembelajaran mandiri.
3. Kecenderungan orang tua dan orang-orang di sekitarnya untuk mengkritik, membedakan siswa dengan saudara kandungnya, dan terlibat dalam bentuk perbandingan teman sebaya lainnya.

4.1 Indikator Kreativitas

Menurut Karmila dalam (Kusumaningrum et al., 2023) bahwa bentuk kreativitas dapat dilihat dari indikator yang diamati, meliputi *aptitude* terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi

sedangkan indikator *non-aptitude* meliputi rasa ingin tahu, dan merasa tertantang. Keluwesan atau fleksibilitas, memiliki daya imajinasi yang kuat, kerumitan pola hiasan, sensitivitas terhadap nilai estetika, kerapian dan kebersihan, keaslian, kelancaran, dan keunikan.

Ada pun menurut Karmila dalam (Kusumaningrum et al., 2023) Kreativitas yang meliputi *Aptitude* yaitu:

1. Ketangkasan/ berpikir kreatif

Kreatif merupakan proses berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara serta hasil yang baru dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Kurniawati dalam (Villega, 2013) Kreatif bisa juga diartikan sebagai proses mental dalam menemukan ide-ide atau gagasan-gagasan baru dalam menyelesaikan masalah.

Menurut (Mahmudi, 2010) kreatif merupakan proses mental, maka berpikir kreatif merupakan salah satu berpikir yang menghasilkan gagasan baru pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu.

Menurut Usman dalam (Utami et al., 2020) berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuat sudut pandang yang menakutkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

Menurut Crow & Crow dalam (Mardiyana & Sejati, 2016) bahwa berpikir kreatif melibatkan diri dalam proses yang sama yang

digunakan dalam bentuk berpikir lain yang meliputi penalaran, asosiasi, dan pengungkapan kembali. Proses dalam hal ini adalah menerima, mengingat, memberi analisa kritik, dan menggunakan hasilnya dalam pemecahan masalah. Sementara Santrock dalam (Wininger et al., 2019) mendefinisikan kreatif sebagai kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah.

Menurut Park & Seung dalam (Mardhiyana & Sejati, 2016) kreativitas dapat menjadi karakteristik bawaan, tetapi juga dapat ditingkatkan melalui berbagai cara di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus memasukkan kegiatan yang mendorong munculnya kreativitas siswa. Hal tersebut sejalan dengan yang dinyatakan Davis dalam (Mardhiyana & Sejati, 2016) bahwa untuk memperkuat pemikiran kreatif, guru bisa (a) menghasilkan banyak ide dan pemikiran tentang topik atau masalah; (b) melibatkan siswa dalam mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda, lalu membentuk ulang atau menyederhanakan ide; (c) meningkatkan keterbukaan pikiran dan toleransi untuk ide yang imajinatif dan menyenangkan; serta (d) memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan dan menggabungkan ide mereka.

2. Fleksibilitas

Fleksibilitas yaitu kemampuan untuk mengubah perangkat mentalnya ketika keadaan memerlukan untuk itu, atau cenderung memandang suatu masalah secara instan dari berbagai perspektif (Agustina & Noor, 2016).

Fleksibilitas yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu kepada jenis pemikiran lainnya.

Menurut Guilford dalam (Fatmawati, 2018) fleksibel yaitu seseorang yang memiliki fleksibilitas dalam berpikir. Misalnya membuat banyak kategori terhadap ide-ide yang sudah dimunculkan, atau dalam menciptakan ide-ide baru seseorang perlu berpikir fleksibel dalam mencari jalan keluar fleksibiliti atau keluwesan keluwesan mengacu pada produksi gagasan yang menunjukkan berbagai kemungkinan. Keluwesan melibatkan kemampuan untuk melihat berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda serta menggunakan banyak strategi atau pendekatan yang berbeda.

Menurut Munandar dalam (Fatmawati, 2018) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel), yaitu seseorang yang kreatif mampu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi; mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; mampu mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-

beda; dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikirannya.

3. Orisinalitas

Orisinalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain (Amtiningsih et al., 2016).

Menurut Boden dalam (Fatmawati, 2018) Orisinalitas merupakan suatu pemikiran secara intrinsic yang pemikirannya tidak tetap, memiliki perspektif pemikiran baru dalam sudut pandang untuk mengamati suatu persoalan

Originalitas ini merupakan kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran- pemikiran jenius yang lebih banyak daripada pemikiran yang telah jelas diketahui.

Menurut Torrance dalam (Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, 2016) Kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

4. Elaborasi

Elaborasi yaitu kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu, ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa

dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks. Kelancaran ditunjukkan dengan kemampuan menciptakan segudang ide (Agustina & Noor, 2016)

Menurut Munandar dalam (Fatmawati, 2018) elaborasi mengacu pada proses peningkatan gagasan dengan membuatnya lebih detail. Detail tambahan akan meningkatkan minat dan pemahaman akan suatu topik. Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, yakni individu yang kreatif memiliki karakteristik mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; serta menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

Menurut Munandar dalam (Mardhiyana & Sejati, 2016) ciri-ciri elaboration adalah (a) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; dan (b) menambah atau memperinci detil-detil atau menguraikan secara runtut dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Menurut Torrance dalam (Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, 2016) Yaitu kemampuan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

5. Pendidikan Agama Kristen

Menurut Warner C. Graedorff dalam (Nainggolan, 2019) PAK adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan alkitab, berpusat pada Kristus dan bergantung pada Roh Kudus yang membimbing setiap pribadi pada semua tingkat pertumbuhan melalui pengajaran masa kini ke arah pengenalan- pengenalan dan rencana Allah melalui Kristus dan melalui aspek kehidupan dalam meneguhkan iman.

Warner dalam (Mukrimaa et al., 2016) juga mendefenisikan secara rinci bahwa: 1) Pendidikan merupakan proses pembentukan dan pengetahuan dalam bentuk pengajaran, 2) Agama (A: tidak, Gama: Kacau) yang bearti tidak kacau dan 3) sedangkan Kristen adalah pengikut Kristus.

Dan berikut juga PAK menurut beberapa para ahli yang dirangkum oleh buku Paulus Lilik Kristanto:

a. Hieronimus (345-430)

Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang tujuannya mendidik jiwa menjadi bait Tuhan (Mat 5:48).

b. Martin Luther(1483-1548)

PAK adalah pendidikan yang melibatkan warga jemaat untuk belajar teratur dan tertib agar semakin menyadari dosa mereka serta bersukacita dalam Firman Yesus Kristus yang memerdekakan.

c. Menurut Calvin (2011:45)

Pendidikan Agama Kristen merupakan pemupukan akal orang-orang percaya dan anak-anak mereka dengan firman Allah di bawah bimbingan Roh Kudus melalui sejumlah pengalaman belajar yang dilaksanakan gereja, sehingga dalam diri manusia pertumbuhan rohani yang berkesinambungan dan semakin mendalam melalui pengabdian diri kepada Allah Bapa Tuhan Yesus Kristus berupa tindakan-tindakan kasih terhadap sesamanya.

Jadi dapat dikatakan bahwa Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang berpangkal kepada persekutuan umat Tuhan dalam Perjanjian Lama (PL). Pendidikan Agama Kristen (PAK) dimulai dengan terpenggilnya Abraham menjadi nenek moyang umat pilihan Tuhan (Kej. 12:1-9), bahkan PAK berpokok kepada Allah sendiri, karena Allahlah yang menjadi Pendidik Agung bagi umat-Nya. Allah yang menyatakan diri-Nya di dalam Yesus Kristus yang dipandang sebagai guru, baik oleh murid-muridNya maupun orang-orang lain pada masa hidupNya di dunia.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekaligus dijadikan sebagai bahan rujukan antara lain:

1. Desi Rahmania dan Nurul Huda (2021) dengan judul “Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid- 19” dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil dari penelitian bahwa ada perbedaan

pemahaman materi bahasa arab antara kelas yang menggunakan media mentimeter dan kelas yang menggunakan media konvensional. Karena adanya perbedaan yang signifikan maka hipotesis penilaian dapat terjawab yaitu “adanya korelasi positif antara penggunaan media mentimeter dengan pemahaman materi bahasa arab siswa kelas IX MTs N 9 Bantul”.

2. Arlian Fachrul Syaputra (2020) dengan judul “*Web-Based Mentimeter Learning Media In Learning German Writing Skills*” dalam penelitiannya setelah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t untuk keterampilan menulis bahasa jerman, diperoleh nilai hitung t sebesar 3,15. Harga t hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel dengan $dk= 55$ pada taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh t tabel 2,004. Ternyata nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel dengan demikian hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis web atau mentimeter efektif dalam keterampilan berbicara bahasa jerman siswa kelas X IPA SMA N 1 Makassar.
3. Abdul Wahib Bunawi, dkk., (2020) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Mentimeter Pada Siswa Kelas III SDN Selomoyo Magelang T/A 2020/2021”, dalam penelitian aktivitas guru pada saat pembelajaran terjadi

peningkatan dibuktikan dengan persentase kenaikan pada siklus II- seterusnya. Keterampilan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa selama proses pembelajaran sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran kemandirian siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru mengerjakan LKPD, kepercayaan diri siswa dalam mengikuti diskusi bersama pasangan dan saat mempresentasikan hasil diskusi melalui rekam video.

4. Herlawati, dkk., (2021) dengan judul “Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi”, dalam penelitiannya menggunakan mentimeter dapat dianggap sebagai sarana yang mempengaruhi e learning agar berkualitas dengan demikian mentimeter dapat digunakan sebagai aplikasi efektif untuk e learning.
5. Arif Istiandaru & Anggit Prabowo (2020) dengan judul “Pelatihan Pembelajaran Inovasi Berbasis Mentimeter” dalam penelitiannya, peserta didik memberi respon positif terhadap materi mentimeter. Dampak kegiatan ini sangat baik ditunjukkan dengan pengukuran dampak melampaui skor 4 dari skala 1-5.

C. Kerangka Konseptual

Kreativitas belajar siswa merupakan faktor signifikan yang berdampak pada kualitas pendidikan. Kreativitas sangat penting untuk

pembelajaran PAK karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pemikiran dan teori mereka serta mengidentifikasi dan mencoba memecahkan kesulitan.

Guru merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya memelihara, mendukung, dan meningkatkan perkembangan kreativitas siswa; Akibatnya, seorang guru perlu memahami kebutuhan siswa dalam setiap proses pembelajaran, mampu menginspirasi dan menciptakan semangat bagi siswa untuk berpartisipasi dalam seluruh proses pembelajaran. Guru harus mampu merancang dan menerapkan berbagai taktik pembelajaran, termasuk penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran, untuk menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran akan lebih maksimal dan efektif apabila di kolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran, baik berupa media sederhana maupun berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran akan menentukan keberhasilan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

Pengusaha Johnny Warström dan Niklas Ingvar dari Swedia menciptakan aplikasi Mentimeter, yang berbasis di Stockholm, sebagai solusi rapat yang tidak efektif.

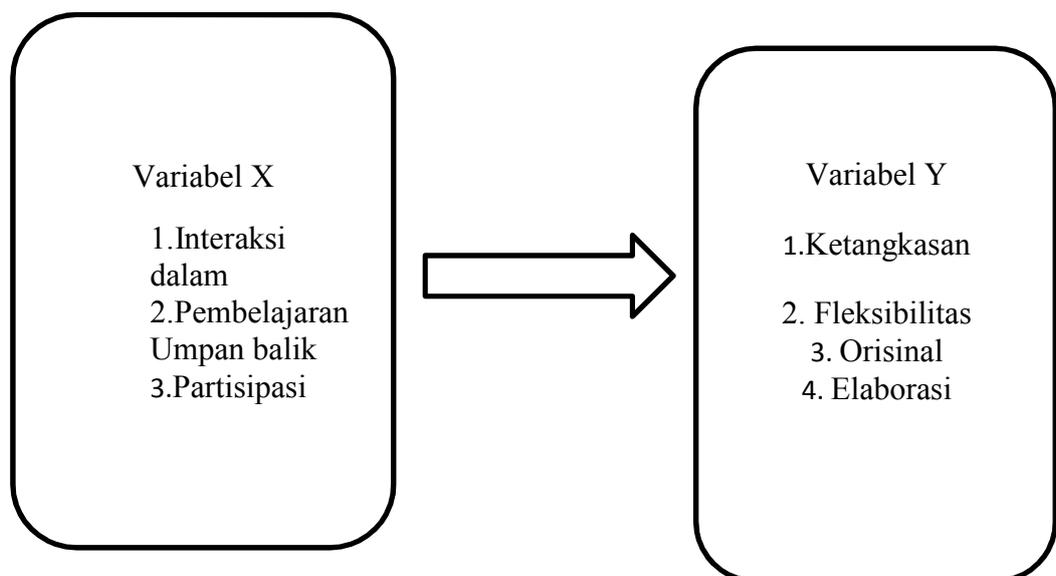
Dalam buku *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial* (Yuniastuti et al., 2021) mengklaim bahwa mentimeter adalah platform yang dapat membantu kita dalam membuat presentasi interaktif. Platform ini pada dasarnya mirip dengan PowerPoint yang sering kita gunakan di

laptop kita. Kita mungkin juga dimanjakan dengan Mentimeter, karena memiliki fungsi yang tidak ditawarkan PowerPoint.

Misalnya, pengguna dapat membuat infografis interaktif, kuis, atau survey. Dengan menggunakan platform ini, pengguna dapat membuat presentasi interaktif dengan berbagai fitur, seperti: 1) Pilihan ganda; 2) Word cloud; 3) Skala; 4) Paragraf; 5) Peringkat; dan banyak lagi.

Menurut penelitian Abdul Wahib Bunawi, dkk (2020) keterampilan dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif, dapat dilihat dari antusiasme para peserta yang memberikan pertanyaan aktif para siswa, siswa yang biasanya pasif dalam kelas dapat memberikan pendapatnya secara anonim dalam word cloud mentimeter dan siswa percaya diri saat melakukan presentasi dengan pasangan kelompok dan saat melakukan presentasi hasil diskusi melalui rekaman video.

Dengan demikian, diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran mentimeter dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.



D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2018:96), menyatakan bahwa Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual maka hipotesis yang akan diuji yaitu:

Ha : terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama kristen di SMP Swasta Talita Kum Medan.

Ho : tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama kristen di SMP Swasta Talita Kum Medan.

BAB III METODOLOGI

PENELITIAN

Pengertian metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang dimaksud adalah cara atau menuju suatu jalan. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Arikunto (1983:174) penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisis dan konstruksi yang dilakukan secara metodologis, sistematis, dan konsisten. Menarik kesimpulan dari pembahasan tersebut, bahwa sistem dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan “metodologi ilmiah”. Untuk menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian masalah penelitian, perlu dijelaskan secara singkat definisi operasional dari indikator variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

A. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu penelitian. Maka dalam definisi operasional ini akan diuraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dengan menjelaskan secara singkat indikator variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sebagai berikut:

A.1. Media Pembelajaran Mentimeter

Menurut (Zulfa & Huda, 2021) mentimeter merupakan salah satu alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara online. Ini dapat digunakan untuk presentasi online, permainan interaktif, dan quiz untuk mengukur seberapa baik siswa memahami pelajaran yang telah diajarkan kepada mereka. Menurut (Herlawati et al., 2021) Mentimeter merupakan sarana pembelajaran atau pelatihan daring yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian presentasi yang lebih interaktif dengan cara memeriksa pendapat siswa secara langsung.

Media pembelajaran Mentimeter dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru menyampaikan informasi dan mempermudah siswa dalam menyerap informasi tersebut karena adanya media. Meskipun berbasis online atau web, pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara interaktif secara langsung dalam dimensi pembelajaran ini. Melalui website www.mentimeter.com pengguna smartphone, desktop, dan tablet dapat mengakses sendiri materi pembelajaran Mentimeter.

A.2. Kreativitas Siswa

Menurut Yulianto, “Kreativitas belajar adalah kemampuan menciptakan hal baru dalam pembelajaran, baik berupa informasi kemampuan yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar berupa pengetahuan sehingga dapat diperoleh kombinasi baru dalam pembelajaran” (Justina Angriani Pasaribu 2019: 2).

Menurut Munandar dalam (Sembiring, 2022) ciri-ciri kreativitas yang dapat dipelajari antara lain:

1. Mampu menghasilkan beberapa ide adalah tanda memiliki proses berpikir yang lancar. Misalnya, siswa menawarkan berbagai solusi untuk kesulitan.
2. Fleksibilitas berpikir, atau kapasitas untuk memunculkan beragam ide, tanggapan, atau pertanyaan, serta untuk mendekati masalah dari berbagai sudut. Misalnya, anak-anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan strategi atau gaya berpikir mereka, mencari banyak pilihan, atau menggunakan pendekatan yang berbeda dalam pemecahan masalah.
3. Keaslian, atau kapasitas untuk menghasilkan pemikiran yang unik sebagai gagasan sendiri dan memberikan tanggapan yang berbeda dari orang lain. Siswa dapat menemukan cara baru untuk berkomunikasi, misalnya, dan dapat menemukan istilah baru.
4. Menambah, mendeskripsikan secara detail, dan memperluas ide adalah contoh elaborasi. Misalnya, siswa dapat berkontribusi atau mengelaborasi situasi atau ide untuk membuatnya lebih menarik, siswa dapat meningkatkan dan mengembangkan ide, dan siswa lebih memilih untuk menemukan strategi pembelajaran praktis.

B. Jenis Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara dan prinsip-prinsip keilmuan untuk rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian yang dilakukan atau yang dipergunakan oleh para peneliti ilmiah, sehubungan dengan penelitian yang dilakukan dengan langkah-langkah pembuktian yang terukur dan sistematis. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu salah satu jenis penelitian yang sistematis, terstruktur, dan tersusun dengan jelas dari awal hingga akhir.

Menurut Sugiyono (2016:2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi suatu masalah. Untuk menjelaskan metodologi penelitian untuk memecahkan pertanyaan penelitian, perlu dijelaskan secara singkat definisi operasional variable independent (X) dan dependen (Y).

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Desain*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan kelas ini mendapat perlakuan media pembelajaran dan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya setelah perlakuan kedua kelompok diberikan tes sebagai tes

akhir. Tes akhir untuk kelas eksperimen (T₁) dan tes akhir untuk kelas control (T₂).

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Tes Akhir
Kelas Eksperimen	X	
Kelas Control	-	

Keterangan:

X = Perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Mentimeter

T = Tes akhir (posttest)

D. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Talita Kum Medan, Sekip, Kecamatan Medan Petisah, Sumatera Utara, Tahun Ajaran 2023/2024. Alasan penulis melaksanakan penelitian di SMP Swasta Talita Kum Medan karena:

1. Menurut sekolah yang bersangkutan, masalah ini belum pernah diteliti di sekolah tersebut.
2. Jarak sekolah yang tidak terlalu jauh dari rumah peneliti.
3. Dari pertimbangan segi efisien waktu, untuk menghemat uang dan waktu yang diperlukan

E. Populasi dan Sampel

E.1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Menurut Handayani (2020), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa.

E.2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2016:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Arikunto (2010:173) mengatakan apabila subjek dari penelitian kurang dari 100 orang lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah populasinya lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25%.

Berdasarkan pendapat diatas karena peserta didik kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan jumlah keseluruhan pada siswa, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak 20 orang siswa

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010:203) “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”.

Instrumen penelitian yang digunakan yakni tes pilihan berganda. Tes ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen setelah dan sebelum menggunakan Media pembelajaran Mentimeter melalui lembar posttest yang dilakukan pada akhir pertemuan.

Menurut Arikunto (2012:85) “Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan kriterium. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penelitian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya test tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur (Sudjana, 2005:13).

Pada penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. instrumen soal yang akan diberikan kepada siswa disaat post-test terlebih dahulu divalidkan oleh validator ahli. Validator ahli yang digunakan penulis adalah Guru PAK di SMP Swasta Talita Kum Medan.

Dalam pemberian skor terhadap jawaban tes yang diberikan siswa memiliki alternatif ketentuan sebagai berikut:

Aspek Yang Diukur	Respon/ Jawaban Siswa	Skor
Ketangkasan	Memberikan sebuah gagasan/ ide pemecahan masalah	1
	Memberikan banyak ide/ gagasan dalam menyelesaikan masalah tetapi terdapat gagasan yang salah	2
	Memberikan lebih dari satu gagasan/ide untuk menyelesaikan permasalahan dan semua jawaban benar	3
Fleksibilitas	Dapat menuangkan gagasan/ide dalam pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran ppt mentimeter	1
	Memberikan gagasan/ ide yang bervariasi dalam menyelesaikan permasalahan tetapi diantaranya ada gagasan yang salah	2
	Memberikan gagasan/ ide yang bervariasi dalam menyelesaikan permasalahan dengan semua jawaban benar	3
Orisinal	Memberikan gagasan hasil dari pemikiran sendiri dan menuangkannya di word cloud	1
	Memberikan gagasan hasil pemikiran sendiri tetapi gagasan yang diberikan kurang tepat	2
	Memberikan gagasan hasil pemikiran sendiri serta jawaban yang diberikan benar	3
Elaborasi	Menambah, memperluas gagasan dalam menyelesaikan masalah tetapi tidak sesuai atau tidak benar	1
	Menambah, memperluas gagasan dalam menyelesaikan masalah tetapi kurang tepat	2
	Menambah atau memperluas suatu gagasan dengan benar	3

G. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan suatu bagian penting untuk keperluan penelitian.

Data ini diperoleh untuk menjawab penelitian atau menguji hipotesis yang

dirumuskan. Data yang diperlukan dalam penelitian ini tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa”. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:193) menyatakan bahwa ada macam-macam teknik pengumpulan data antara lain angket (kuesioner), wawancara, pengamatan (observasi), ujian (tes), skala bertingkat. Maka penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah dokumentasi dan tes.

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara atau pengutipan data dari dokumen data penelitian. Dokumen dapat berbentuk surat-surat, buku, arsip, notulen, dan catatan-catatan. Teknik ini digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi di lokasi penelitian. Alasan menggunakan data ini adalah karena dokumentasi merupakan sumber data yang stabil, menunjukkan fakta yang telah berlangsung dan mudah didapatkan.

Pada teknik ini, penulis memperoleh informasi berupa data sekunder yang tersedia di SMP Swasta Talita Kum Medan. Adapun bentuk data sekunder ini berupa daftar nama-nama siswa kelas IX dan VIII SMP Swasta Tali Takum Medan.

2. Tes

Menurut Sudaryono (2017:253) “Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus

dilaksanakan oleh orang yang dites”. Soal tes terdiri dari butir (item) yang masing-masing mengukur satu jenis indikator variabel.

Dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan tes berbentuk essay (uraian). Menurut Sudaryono (2017:254) “Tes bentuk essay adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Alasan memilih tes uraian dalam pengumpulan data yaitu mengacu pada pendapat Sudaryono (2017:254) yang mengemukakan bahwa keuntungan tes uraian yaitu:

- a. Mudah disiapkan dan disusun.
- b. Memberi siswa untuk mengutarakan maksudnya dengan gaya bahasa dan caranya sendiri.
- c. Dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami suatu masalah yang di tekankan.

3. Observasi

Menurut Sudaryono (2017:216) “Observasi adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Observasi yang dimaksudkan dalam penelitian adalah observasi terhadap aktivitas siswa saat belajar. Observasi yang dilakukan bersifat langsung dan dilakukan berdasarkan pedoman observasi aktivitas belajar siswa. observasi dibantu oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Kristen SMP Swasta Talita Kum Medan sebagai observer. Adapun peran observer yaitu mengamati aktifitas belajar yang berpedoman pada lembar observasi

telah disiapkan serta memberikan penilaian berdasarkan pengamatan yang dilakukan.

H. Teknik Analisa Data

Metode analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh kesimpulan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Rataan Sampel

Menentukan nilai rata-rata (mean) menggunakan rumus menurut Sudjana (2005:67):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean (Rata-rata)

x = Nilai sampel

n = Jumlah sampel

2. Menghitung Standar Deviasi Sampel

Menurut Sudjana (2005:67) Standar deviasi ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n}}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

- N = Banyak peserta didik
- Σ = Jumlah skor total distribusi x
- Σ = Jumlah kuadrat skor total distribusi

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik Liliefors (Sudjada 2005:466) dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menyusun skor peserta didik dari skor yang rendah ke skor yang tinggi.
2. Data hasil belajar diubah ke bentuk

Dengan menggunakan rumus:

Keterangan:

= Data ke- i

= Rata-rata skor

= Standar deviasi

3. Untuk setiap angka baku dihitung dengan menggunakan daftar distribusi normal dan dihitung peluang dengan rumus:

() ()

4. Menghitung proporsi () dengan rumus:

() _____

5. Menghitung selisih $()$ $()$ kemudian menentukan harga mutlaknya.
6. Mengambil harga mutlak terbesar dari selisih itu disebut $()$.
7. Selanjutnya Pada taraf nyata $()$ dicari harga $()$ pada daftar nilai kritis L untuk uji Liliefors. Dengan kriteria:
 - Jika $()$ maka data berdistribusi normal.
 - Jika $()$ maka data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas hanya digunakan pada uji parametris yang menguji perbedaan antara dua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Menurut Sudjana (2005:250) rumus yang digunakan untuk uji homogenitas adalah:

Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $()$ maka diterima

Jika $()$ maka ditolak

Dimana $()$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang $()$ dan derajat kebebasan penyebut $()$ masing-masing sesuai dengan df pembilang $()$ dan df penyebut $()$ pembilang dan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima kebenarannya atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji

t. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

: Tidak ada pengaruh signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas IX SMP Swasta Tali Takum Medan.

: Ada pengaruh signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas IX SMP Swasta Tali Takum Medan.

1. Jika kedua data normal dan homogen, menurut Sudjana (2005:239) rumus yang digunakan untuk menghitung t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}}$$

Keterangan:

: Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

: Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

: Jumlah siswa dalam kelas eksperimen

: Jumlah siswa dalam kelas kontrol

: Varians nilai hasil belajar kelas eksperimen

: Varians nilai hasil belajar kelas kontrol

Kriteria pengujiannya adalah diterima jika $-\bar{t} < t < \bar{t}$

dengan \bar{t} diperoleh dari daftar distribusi t dengan dk =

(), peluang dan $\alpha = 0,05$. Untuk harga t lainnya

H₀ ditolak.

2. Jika kedua data normal dan tidak homogen menurut Sudjana (2005:240) rumus yang digunakan untuk menghitung t adalah sebagai berikut:

$$\frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

Kriteria pengujian adalah diterima jika:

$$-\bar{t} < t < \bar{t}$$

Dengan:

$$\bar{t} = \frac{t_{\alpha/2, dk}}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

t, α dipakai dari daftar standar deviasi dengan peluang α dan dk =

6. Analisis Regresi Linier

Sudjana (2005 : 312) mengatakan “Untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau mendapatkan pengaruh variabel bebas dengan variabel kontrol, maka digunakan persamaan regresi:

”.

Untuk mencari a dan b digunakan rumus:

$$\frac{(\sum X)(\sum Y) - (\sum X)(\sum Y)}{(\sum X)^2 - (\sum X)^2}$$

$$\frac{(\sum X)(\sum Y) - (\sum X)(\sum Y)}{(\sum X)^2 - (\sum X)^2}$$

Menguji keberartian koefisien model regresi adalah menguji pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter terhadap Kreativitas Belajar Siswa. Untuk menguji keberartian koefisien regresi sederhana dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

tidak ada keberartian regresi

terdapat keberartian regresi

