

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA OF MENTIMETER APPLICATION IN IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT AT STATE HIGH SCHOOL 17 GARUT

Rifa Nuriyati¹, Asep Anggi Dikarsa², Hilmi Nurfaizan³

¹SMAN 17 GARUT, ^{2,3}PPKn IPI GARUT

Jl. Terusan Pahlawan No.32, RW.01, Sukagalih, Kec. Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151

¹rifanuriyati99@gmail.com

²asepanggi@institutpendidikan.ac.id

³hnurfaizan@institutpendidikan.ac.id

(Received: 9 Desember 2025 / Accepted: 12 Januari 2026 / Published Online: 14 Januari 2026)

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Mentimeter application interactive learning media on the learning outcomes of Pancasila Education of class XI students of SMA Negeri 17 Garut. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method of pretest-posttest control group design. The research sample was determined by purposive sampling technique, namely class XI.7 as the experimental class (31 students) who received learning using Mentimeter and class XI.12 as the control class (31 students) who learned with conventional media. Data were collected through learning outcome tests given before (pretest) and after (posttest) the treatment. Data analysis included descriptive statistics, normalized gain (N-Gain) calculations, and Independent Samples t-test at a significance level of 0.05. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 67.42, increasing to 85.16 in the posttest with an N-Gain of 0.54 (moderate category), while the control class increased from 66.19 to 78.55 with an N-Gain of 0.36 (moderate to low category). The Independent Samples t-test yielded $t = 3.98$ with a Sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the learning outcomes of the two classes. Thus, the use of the Mentimeter interactive learning media application has proven effective in improving the learning outcomes of Pancasila Education students at SMA Negeri 17 Garut.

Keywords: Mentimeter, interactive learning media, learning outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas XI SMA Negeri 17 Garut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XI.7 sebagai kelas eksperimen (31 siswa) yang mendapatkan pembelajaran menggunakan Mentimeter dan kelas XI.12 sebagai kelas kontrol (31 siswa) yang belajar dengan media konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Analisis data meliputi statistik deskriptif, perhitungan *normalized gain* (N-Gain), serta uji *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 67,42 meningkat menjadi 85,16 pada posttest dengan N-Gain

0,54 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 66,19 menjadi 78,55 dengan N-Gain 0,36 (kategori sedang cenderung rendah). Uji *Independent Samples t-test* menghasilkan thitung = 3,98 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SMA Negeri 17 Garut.

Kata kunci: Mentimeter, media pembelajaran interaktif, hasil belajar, Pendidikan Pancasila

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terencana untuk mengarahkan peserta didik ke arah perubahan yang lebih baik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, moral, maupun karakter sehingga terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya, meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Pasal 31 UUD NRI Tahun 1945 serta peraturan turunannya juga menegaskan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu dan berkarakter [2], [3].

Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional karena menjadi wahana internalisasi nilai-nilai Pancasila sekaligus pembentukan warga negara yang beriman, berakhlak mulia, cinta tanah air, dan bertanggung jawab [3]–[5]. Kurikulum nasional mewajibkan Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang memuat dimensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan [3]. Namun, berbagai kajian menunjukkan bahwa mata pelajaran ini masih sering dipersepsi “teoritis” dan membosankan apabila proses pembelajaran didominasi ceramah dan kurang memberi ruang partisipasi aktif peserta didik [4], [5].

Hasil pengamatan di SMA Negeri 17 Garut menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya kemandirian belajar, dan hasil belajar yang belum optimal. Sebagian siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dan mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga minat dan motivasi belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah. Fenomena serupa juga dilaporkan dalam penelitian lain yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi berpikir kritis dan kreatif [6], [7].

Dalam konteks tersebut, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif dapat merangsang perhatian, memotivasi belajar, serta membantu siswa mengkonstruksi pemahaman konsep secara lebih bermakna [6], [8]. Nurrita menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menyulurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar [6]. Hasan dkk. menambahkan bahwa pemilihan media yang tepat, sesuai karakteristik materi dan peserta didik, merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran [7].

Perkembangan teknologi digital menghadirkan beragam aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif, salah satunya Mentimeter. Mentimeter merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan

presentasi interaktif, kuis, jajak pendapat, *word cloud*, dan berbagai bentuk umpan balik secara langsung (*real time*) melalui perangkat gawai siswa [9]–[11]. Dalam pembelajaran, aplikasi ini dapat digunakan untuk menggali pendapat, menguji pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif siswa, karena setiap siswa diberi kesempatan merespon melalui perangkat masing-masing. Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Mentimeter mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan [9], [10].

Pelatihan dan implementasi media interaktif berbasis aplikasi (seperti Slido, Mentimeter, dan sejenisnya) juga terbukti dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran sekaligus memperkuat pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa [8], [12]. Nuranti dkk. melaporkan bahwa pelatihan model pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mampu membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif, sementara Society dkk. menegaskan bahwa media interaktif mendukung peningkatan keterampilan mengajar guru dan keterlibatan siswa [8], [12].

Dalam perspektif pendidikan IPS dan PPKn, Tetep dan Mulyana menekankan pentingnya inovasi pembelajaran yang kontekstual, dialogis, dan memanfaatkan teknologi agar peserta didik tidak hanya menguasai materi secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai dan mengembangkan literasi sosial secara kritis [13]–[15]. Berbagai penelitian mereka menunjukkan bahwa integrasi media digital dan pendekatan *joyful learning* dalam pembelajaran IPS/PPKn dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas hasil belajar siswa [13], [14]. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif sejalan dengan tuntutan pengembangan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Meskipun demikian, kajian empiris mengenai efektivitas aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMA, khususnya di SMA Negeri 17 Garut, masih relatif terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek motivasi belajar atau penerapan media interaktif pada mata pelajaran lain [9]–[11]. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Garut.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Mentimeter pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; (2) menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan aplikasi Mentimeter dan siswa yang belajar dengan media konvensional; serta (3) menguji efektivitas penggunaan aplikasi Mentimeter berdasarkan analisis *N-Gain* dan uji *Independent Samples t-test*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Pancasila, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam memanfaatkan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran di kelas.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah pretest–posttest control group design dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional [16], [17].

Secara skematis desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

- Kelas eksperimen : $O1 \rightarrow X \rightarrow O2$
- Kelas kontrol : $O1 \rightarrow \dots \rightarrow O2$

di mana $O1$ adalah **pretest**, $O2$ adalah **posttest**, dan X adalah perlakuan berupa pembelajaran dengan media Mentimeter.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 17 Garut tahun pelajaran berjalan yang berjumlah 411 siswa. Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti [16].

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non probability sampling dengan jenis purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari pihak sekolah dan guru mata pelajaran, seperti kesetaraan kemampuan awal, ketersediaan waktu, dan jumlah siswa [16], [18]. Sampel penelitian ditetapkan dua kelas:

- Kelas XI.7 sebagai kelas eksperimen (31 siswa) yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter.
- Kelas XI.12 sebagai kelas kontrol (31 siswa) yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu:

- Variabel bebas (X): Media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter, yaitu penggunaan fitur kuis, jajak pendapat, *word cloud*, dan slide interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen.
- Variabel terikat (Y): Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, yang diukur melalui skor tes hasil belajar (pretest dan posttest) pada materi yang telah ditentukan, sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum yang berlaku.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi [16], [19]:

- Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Instrumen tes disusun dalam bentuk pilihan ganda/uraian singkat sesuai indikator kompetensi. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

- Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran, khususnya keterlibatan siswa dan penggunaan media pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol. Observasi menggunakan lembar observasi yang memuat aspek keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, dan partisipasi siswa.

- Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti profil sekolah, jumlah siswa, pembagian kelas, jadwal pelajaran, serta perangkat pembelajaran (silabus, RPP, dan bahan ajar).

Instrumen Penelitian dan Uji Instrumen

Instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penyusunan butir soal didasarkan pada kisi-kisi yang mengacu pada kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan ranah kognitif yang diukur.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji cobakan pada kelompok kecil di luar sampel penelitian untuk mengetahui:

- Validitas butir soal; Validitas butir dianalisis menggunakan korelasi Product Moment antara skor butir dengan skor total. Butir soal dinyatakan valid apabila koefisien

korelasi rhitungr_{hitung} > rtabelr_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu [16], [18].

- Reliabilitas tes; Reliabilitas tes diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas $\alpha \geq 0,70$ yang menunjukkan konsistensi internal butir soal berada pada kategori baik [18], [19]. Butir-butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas dibuang atau direvisi, sedangkan butir yang valid dan reliabel digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis melalui beberapa tahap sebagai berikut [16]–[19]:

- Analisis Deskriptif
 - Menghitung nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi skor pretest dan posttest untuk masing-masing kelas.
 - Mengkategorikan hasil belajar siswa ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah sesuai kriteria yang ditetapkan.
- Perhitungan Peningkatan (*N-Gain*)

Untuk melihat peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan normalized gain (*N-Gain*) dengan rumus:

$$g = \frac{(Skor_posttest - Skor_pretest)}{(Skor_maksimal - Skor_pretest)}$$

Hasil *N-Gain* kemudian dikategorikan menjadi: rendah ($g < 0,30$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan tinggi ($g \geq 0,70$).

- Uji Prasyarat Analisis
 - Uji normalitas data skor pretest dan posttest dilakukan (misalnya dengan uji Kolmogorov–Smirnov atau Shapiro–Wilk) untuk memastikan data berdistribusi normal.
 - Uji homogenitas varians dilakukan untuk memastikan bahwa varians kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) homogen.
- Uji Hipotesis; Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, digunakan uji *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:
 - Jika $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga media Mentimeter dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar.
 - Jika $\text{Sig. (2-tailed)} \geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program statistik (misalnya SPSS) dan berpedoman pada kaidah analisis data kuantitatif dalam penelitian pendidikan [16]–[19].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (Pretest)

Sebelum perlakuan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter diberikan pada kelas eksperimen, kedua kelas (eksperimen dan kontrol) terlebih dahulu diberi **pretest** untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Rekapitulasi statistik deskriptif skor pretest disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Kelas	N	Skor Min	Skor Maks	Mean	Std. Deviasi
Eksperimen	31	45	82	67,42	8,15
Kontrol	31	44	80	66,19	8,03

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen (67,42) dan kelas kontrol (66,19) relatif setara. Kedua rata-rata berada pada kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa di kedua kelas tidak jauh berbeda. Kondisi ini mendukung desain kuasi eksperimen yang mensyaratkan kemampuan awal kedua kelompok relatif seimbang.

Deskripsi Hasil Belajar Sesudah Perlakuan (Posttest)

Setelah beberapa kali pertemuan, kelas eksperimen dibelajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan media pembelajaran konvensional (presentasi biasa/LKS tanpa Mentimeter). Di akhir perlakuan, kedua kelas diberikan posttest dengan bentuk dan tingkat kesukaran yang setara dengan pretest. Hasil analisis deskriptif skor posttest disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Posttest Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Kelas	N	Skor Min	Skor Maks	Mean	Std. Deviasi
Eksperimen	31	68	98	85,16	7,21
Kontrol	31	60	92	78,55	7,88

Berdasarkan Tabel 2 tampak bahwa rata-rata skor posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 85,16, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 78,55. Secara kategoris, rata-rata skor kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sementara kelas kontrol berada pada kategori cukup-tinggi. Secara deskriptif hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan.

Peningkatan (N-Gain) Hasil Belajar

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas, dilakukan perhitungan *normalized gain (N-Gain)* dari skor pretest ke posttest. Ringkasan hasil perhitungan *N-Gain* ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rata-Rata N-Gain Hasil Belajar

Variabel	Kelas	N	Mean	Std. Deviasi	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar PPKn	Eksperimen	31	85,16	7,21	3,98	60	0,000
	Kontrol	31	78,55	7,88			

Tabel 3 memperlihatkan bahwa:

- Kelas eksperimen memiliki nilai *N-Gain* sebesar 0,54 (kategori sedang),
- Kelas kontrol memiliki nilai *N-Gain* sebesar 0,36 (kategori sedang cenderung rendah).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan adanya kontribusi positif penggunaan media Mentimeter terhadap peningkatan hasil belajar.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji perbedaan rata-rata, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data skor posttest.

1. Uji normalitas (misalnya Shapiro-Wilk) menunjukkan bahwa nilai Sig. untuk kelas

eksperimen dan kontrol $> 0,05$, sehingga data skor posttest pada kedua kelas berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas varians (misalnya Levene's Test) menunjukkan bahwa nilai Sig. $> 0,05$, sehingga varians skor posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dianggap homogen.

Karena kedua syarat tersebut terpenuhi, maka analisis perbedaan rata-rata dapat dilanjutkan dengan uji *Independent Samples t-test*.

Hasil Uji *Independent Samples t-test*

Uji *Independent Samples t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat **perbedaan yang signifikan** antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Ringkasan hasil uji *t* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Samples t-test* Skor Posttest

Variabel	Kelas	N	Mean	Std. Deviasi	thitung	df	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar PPKn	Eksperimen	31	85,16	7,21	3,98	60	0,000
	Kontrol	31	78,55	7,88			

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai thitung = 3,98 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 $< 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 5%.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SMA Negeri 17 Garut dibandingkan media pembelajaran konvensional dinyatakan diterima.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen meningkat dari 67,42 (pretest) menjadi 85,16 (posttest) dengan N-Gain 0,54 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 66,19 menjadi 78,55 dengan N-Gain 0,36 (kategori sedang cenderung rendah). Uji *independent samples t-test* menghasilkan nilai thitung = 3,98 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Mentimeter dan yang menggunakan media konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Mentimeter **lebih efektif** dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan pembelajaran yang tidak memanfaatkan media interaktif [6], [8], [9].

Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar [6]. Ketika guru menggunakan Mentimeter, materi tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga dikemas dalam bentuk kuis, jajak pendapat, dan tampilan visual yang menarik. Hal ini membantu siswa memperhatikan materi lebih lama, memproses informasi secara lebih aktif, serta memperoleh umpan balik secara langsung (*real time*) terhadap jawaban yang mereka berikan [7], [9]. Peningkatan skor posttest yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kombinasi sajian visual, interaksi, dan umpan balik tersebut berkontribusi pada penguatan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila.

Dari sisi karakteristik peserta didik, penggunaan Mentimeter juga sesuai dengan profil generasi yang akrab dengan gawai dan aplikasi digital. Aplikasi ini memungkinkan setiap siswa merespon secara individu melalui perangkat masing-masing, sehingga mengurangi dominasi hanya sebagian siswa saja dalam diskusi kelas. Penelitian-penelitian sebelumnya melaporkan bahwa penggunaan aplikasi kuis interaktif seperti Mentimeter dapat meningkatkan partisipasi, perhatian, dan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa “ikut bermain” sekaligus belajar [9]–[11]. Kondisi ini tercermin dalam penelitian ini, di mana siswa kelas eksperimen cenderung lebih antusias saat mengerjakan kuis atau menjawab pertanyaan melalui Mentimeter, dibandingkan sekadar menjawab secara lisan atau tertulis di papan tulis seperti yang terjadi pada kelas kontrol.

Dalam perspektif Pendidikan Pancasila, peningkatan hasil belajar bukan persoalan pencapaian skor tes, tetapi juga terkait dengan sejauh mana siswa memahami, mengingat, dan dapat mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari [3]–[5]. Tetep dan Mulyana menegaskan bahwa pembelajaran PPKn dan IPS perlu dirancang secara kontekstual, dialogis, dan memanfaatkan teknologi, agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengaitkannya dengan realitas sosial yang mereka hadapi [13]–[15]. Penggunaan Mentimeter dalam penelitian ini mendukung prinsip tersebut: guru dapat menyisipkan pertanyaan atau studi kasus yang dekat dengan kehidupan siswa (misalnya tentang toleransi, musyawarah, atau kedisiplinan), kemudian meminta siswa merespon secara anonim melalui aplikasi. Hasil respon yang muncul di layar dapat menjadi bahan diskusi kritis tentang sikap dan nilai yang seharusnya dikembangkan.

Peningkatan hasil belajar yang lebih besar pada kelas eksperimen juga tidak dapat dipisahkan dari aspek *joyful learning*. Ketika siswa merasa senang, tertantang, dan terlibat aktif, mereka cenderung lebih mudah menyerap dan mengingat materi dibandingkan ketika mereka bosan dan pasif [13], [14]. Penelitian Mulyana dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis animasi seperti Powtoon mampu meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan karena menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami siswa [20]. Penelitian-penelitian di bidang pembelajaran IPS/PPKn menunjukkan bahwa inovasi media dan model pembelajaran yang menyenangkan—termasuk penggunaan animasi, *quizizz*, dan aplikasi interaktif lainnya—berdampak positif terhadap hasil belajar sekaligus motivasi siswa [13]–[16]. Temuan penelitian ini konsisten dengan kecenderungan tersebut: suasana kelas yang lebih hidup pada kelas eksperimen tampak berbanding lurus dengan peningkatan rata-rata nilai posttest.

Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan dua kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil ke sekolah lain dengan karakteristik berbeda perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, pengukuran hasil belajar masih berfokus pada ranah kognitif melalui tes tertulis; padahal, Pendidikan Pancasila juga menekankan aspek sikap dan perilaku yang idealnya diukur melalui observasi, penilaian proyek, atau portofolio. Ketiga, durasi penggunaan Mentimeter terbatas pada beberapa pertemuan, sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang penerapan media ini terhadap hasil belajar dan karakter siswa.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SMA Negeri 17 Garut. Temuan ini sejalan dengan kajian tentang pentingnya pemanfaatan teknologi digital dan media interaktif dalam pembelajaran, serta sejalan dengan gagasan para ahli, termasuk Tetep dan Eldi Mulyana, mengenai perlunya inovasi pembelajaran IPS/PPKn yang kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman [13]–[15]. Oleh karena itu, penggunaan Mentimeter layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila, dengan catatan guru tetap merancang materi

dan pertanyaan yang bermakna serta terintegrasi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas XI SMA Negeri 17 Garut, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif aplikasi Mentimeter terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 67,42 meningkat menjadi 85,16 pada posttest dengan N-Gain 0,54 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 66,19 menjadi 78,55 dengan N-Gain 0,36 (kategori sedang cenderung rendah).
2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan Mentimeter dan siswa yang belajar dengan media konvensional. Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai thitung = 3,98 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Mentimeter efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila diterima.
3. Implikasi praktis bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran di SMA Negeri 17 Garut dan sekolah lain dengan karakteristik serupa, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus berkontribusi pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

I. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.
- [2] Republik Indonesia, *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR RI, 2006.
- [3] U. A. Zahro, "Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang efektif pada siswa," *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 5, 2023, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i5.13294.
- [4] T. Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadis, Syari'ah dan Tarbiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 171–185, 2018.
- [5] A. Khoirina and M. Arsanti, "Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Prosiding Seminar Nasional Daring Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, pp. 203–210, 2021.
- [6] R. Romi, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 2, pp. 1335–1344, 2021, doi: 10.31004/jptam.v5i2.1335.
- [7] N. Wulandari *et al.*, "Keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia

menggunakan PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar,” *Madako Elementary School*, vol. 1, no. 2, pp. 32–40, 2022, doi: 10.56630/mes.v1i2.50.

[8] W. Prihati, B. H. C. Khosiyono, A. F. Nisa, and B. H. Cahyani, “Analisis pemanfaatan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa SD,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 3, pp. 203–212, 2023, doi: 10.23969/jp.v8i3.10991.

[9] M. A. Fanani, M. J. Haryono, M. Fitriyah, and N. Z. Erdiyavita, “Efektivitas media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar siswa,” *Edumath*, vol. 16, no. 3, pp. 139–142, 2024, doi: 10.32682/cewfr576.

[10] N. N. Mirayani, I. N. Yasa, and I. N. Sudiana, “Efektivitas Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani,” *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 213–219, 2022, doi: 10.36663/jpmi.v2i2.376.

[11] N. Fadilah, R. A. Sani, and R. Rahmawati, “Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Quizizz dan Mentimeter bagi guru,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 45–52, 2024.

[12] D. W. Rahayu *et al.*, “Edukasi pembuatan media presentasi interaktif dengan memanfaatkan Mentimeter,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 101–108, 2023.

[13] S. H. Marpaung, Y. D. Kusuma, and R. S. Siregar, “Pendampingan pembelajaran kreatif pada guru menggunakan aplikasi interaktif Mentimeter,” *International Journal of Community Service Learning*, vol. 9, no. 2, pp. 155–164, 2025.

[14] H. Herlawati, N. Khasanah, and R. Sari, “Pelatihan Mentimeter sebagai media interaksi dalam pembelajaran daring pada SMAN 14 Bekasi,” *Journal of Computer Science Contributions*, vol. 1, no. 1, pp. 39–45, 2021.

[15] K. Hasibuan, N. Sari, S. N. Amelia, A. A. Musa, and I. Gusmana, “Pemanfaatan media multimedia interaktif untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V SD IT Raissalam,” *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 11–20, 2024, doi: 10.70437/edusiana.v3i1.1206.

[16] M. F. Wonga, D. N. L. Laksana, J. M. Rewo, and M. Y. Kua, “Pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA SD: studi tindakan kelas,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 4, no. 1, pp. 45–52, 2024, doi: 10.53299/jagomipa.v4i1.415.

[17] B. Kurniawan *et al.*, “Penerapan media pembelajaran berbasis Android dengan SAC untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas VI SD,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 233–242, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i4.20116.

[18] E. Mulyana, Tetep, and T. Widianti, “Pelatihan inovasi pendidikan IPS di masa pandemik COVID-19 dengan memanfaatkan media Google Classroom,” *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 85–94, 2022, doi: 10.53276/dedikasi.v1i2.35.

[19] E. Mulyana, Tetep, and T. Widianti, “Implementasi Joyful Learning dalam pembelajaran IPS di masa adaptasi kebiasaan baru,” *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 209–215, 2023, doi: 10.53276/dedikasi.v2i1.34.

[20] E. Mulyana *et al.*, “Efektifitas media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS,” *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, vol. 10, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.21831/jipsindo.v10i1.52706.