



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2550 - 2562

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring

Hasyiyati^{1✉}, Zulherman²

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Univrsitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: Hasyiyati@uhamka.ac.id¹, zulherman@uhamka.ac.id²

Abstrak

Perkembangan pendidikan di Indonesia masih mengacu pada kurikulum dan pembuatan RPP dengan satu bagian penting dari RPP yaitu media. Penelitian tentang pengembangan media evaluasi menggunakan mentimeter. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media evaluasi menggunakan mentimeter untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring. Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (R & D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi media oleh ahli, angket uji kualitas oleh siswa, dan angket tingkat keaktifan siswa. Instrumen yang digunakan lembar validasi media oleh ahli, angket uji kualitas, dan lembar observasi tingkat keaktifan siswa. Hasil uji validasi media dari ahli media memiliki nilai rata-rata yaitu 83% kategori Sangat Valid. Hasil uji validasi media dari ahli materi memiliki nilai rata-rata yaitu 84% kategori Sangat Valid. Hasil uji validasi media dari ahli aspek guru memiliki nilai rata-rata yaitu 65% kategori Valid. Hasil uji kualitas media dari ahli aspek siswa memiliki nilai rata-rata yaitu 82% kategori Sangat Baik. Hasil pada siklus I dan siklus II dengan rata-rata presentase Siklus I yaitu 75% keaktifan siswa tinggi, sementara Siklus II dengan rata-rata presentase 87% keaktifan siswa Sangat Tinggi. Maka tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan 12%. Kesimpulannya pengembangan media evaluasi menggunakan mentimeter dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran daring.

Kata Kunci: Media evaluasi, Mentimeter, Keaktifan Siswa, Pembelajaran daring.

Abstract

The development of education in Indonesia still refers to the curriculum and the making of lesson plans with one important part of the lesson plans namely the media. Research on the development of evaluation media using a mentimeter. The purpose of this study was to develop evaluation media using a mentimeter to increase student activity in online learning. The research method uses research and development (R & D) with the ADDIE model. Data collection techniques used media validation questionnaires by experts, quality test questionnaires by students, and student activity level questionnaires. The instruments used were media validation sheets by experts, quality test questionnaires, and student activity level observation sheets. The media validation test results from media experts have an average value of 83% in the Very Valid category. The media validation test results from material experts have an average value of 84% in the Very Valid category. The media validation test results from the teacher aspect experts have an average value of 65% in the Valid category. The results of the media quality test from the student aspect experts had an average score of 82% in the Very Good category. The results in Cycle I and Cycle II with an average percentage of Cycle I, which is 75% high student activity, while Cycle II with an average percentage of 87% student activity is Very High. Then the level of student activity has increased by 12%. In conclusion, the development of evaluation media using a mentimeter can increase the level of student activity in online learning.

Copyright (c) 2021 Hasyiyati, Zulherman

✉ Corresponding author :

Email : Hasyiyati@uhamka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia masih mengacu pada kurikulum. Pemerintah memberikan kewenangan dari waktu ke waktu untuk selalu meningkatkan mutu pendidikan. Aturannya diatur sebagaimana pembuatan RPP yang memainkan peran penting. Rencana belajar ini merupakan gambaran pembelajaran yang hendak dilaksanakan. Satu bagian penting dari RPP, yaitu media. Tujuan penggunaan media tersebut harus mampu mengklarifikasi informasi pada media pembelajaran sehingga mampu menjelaskan materi menjadi lebih jelas, cepat diterima dan mampu meningkatkan keaktifan siswa (Nugraheni, 2017). Mengintegrasikan RPP pada Pembelajaran Tematik perlu Desain sesuai dengan standar PAKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan) (Listiana, 2018), Maka dari itu kita mampu memahami bahwa pembelajaran mengambil siswa sebagai peserta didik, dan pendidik sebagai fasilitator yang mengedepankan proses pembelajaran interaktif peserta didik yang mengharapkan keaktifan peserta didik.

Menanggapi situasi pandemi Covid-19, Kementerian Pendidikan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 April 2020, perihal pelaksanaan kebijakan dan pendidikan dalam keadaan darurat, pembatalan dan pembatalan serta penggunaan sistem online dari rumah (Pakpahan & Fitriani, 2020) Sehingga terhindar dari penyakit virus Corona (Covid-19).

Menyikapi pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran daring Pada proses kegiatan belajar yang masih bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, serta kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajarkan materi. Berdasarkan hasil penelitian (Anugrahana, 2020) yang dilakukan di Kabupaten Bantul Yogyakarta. Dewi menunjukkan bahwa hanya 50% siswa yang aktif terlibat secara penuh, 33 % siswa yang terlibat aktif. Sedangkan 17% lainnya, siswa yang kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran daring. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan siswa tersebut kurang aktif pada pembelajaran daring saat ini. Keaktifan merupakan segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas baik berupa fisik maupun psikis guna melakukan suatu pembelajaran yang aktif di dalam kelas (Ari Setyawan et al., 2021) Keaktifan tersebut sangat diperlukan guna adanya interaksi didalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket pendahuluan yang dilakukan kepada 22 guru Sekolah Dasar kelas IV dan V di Bekasi dan Jakarta melalui survei kebutuhan guru mengenai media pembelajaran interaktif menunjukkan 64,7% siswa cukup aktif, 29,4% siswa aktif dan 5,9% siswa sangat aktif. Maka menunjukkan kondisi siswa pada pembelajaran daring masih jauh dari sangat aktif. 95,5% memerlukan dan menyetujui menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis software presentasi menggunakan mentimeter untuk menjelaskan pembelajaran tematik selama proses pembelajaran daring. 4,5% tidak memerlukan dan tidak setuju menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis software presentasi menggunakan mentimeter untuk menjelaskan pembelajaran tematik selama proses pembelajaran daring. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, mengindikasikan bahwa rencana untuk meningkatkan kualitas pendidikan kurang maksimal, terutama pada penggunaan media evaluasi pada saat pembelajaran daring menggunakan mentimeter. Penggunaan media evaluasi belum cukup maksimal dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang merupakan rangkaian dari proses pembelajaran. Setiap guru wajib melakukan evaluasi dalam pembelajaran yang dilakukannya (Ari Setyawan et al., 2021) Bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti didiskusikan, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan (Nurhayati, 2020). Hal tersebut menjadikan faktor dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring. Adapun bentuk pengembangan media evaluasi yang dapat diakses dikomputer maupun di *gadget* siswa.

Menurut hasil angket pendahuluan kebutuhan guru mengenai media pembelajaran interaktif salah satu bentuk media evaluasi dengan rangkaian media pembelajaran berbasis software presentasi merupakan media pembelajaran interaktif yang menarik adalah aplikasi mentimeter sebagai media evaluasi selama pembelajaran

daring. Penggunaan media pembelajaran berbasis *software* presentasi menggunakan aplikasi mentimeter dapat digunakan untuk menjelaskan pembelajaran tematik selama proses pembelajaran daring. Menurut (Wulandari et al., 2017) Hasil dari penelitian yaitu bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas dan memiliki efek positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Menurut penelitian (Herlawati et al., 2021) mengemukakan pendapat bahwa dengan mentimeter, siswa mendapatkan lebih banyak manfaat dari alat digital dan langsung berinteraksi dengan konten yang mereka pelajari. Berdasarkan hasil penelitian (Suherman et al., 2020) peserta pelatihan MGMP PPKn Kabupaten Garut mayoritas memahami dan bisa mempraktikkan penggunaan aplikasi mentimeter untuk pembelajaran daring. Berdasarkan penjelasan dapat dikatakan bahwa penggunaan mentimeter dalam pembelajaran daring akan menghasilkan pembelajaran yang interaktif apabila media tersebut dikembangkan dengan pengembangan media evaluasi apabila menggunakan mentimeter. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media evaluasi menggunakan mentimeter pada pembelajaran daring. Rumusan kami adalah (1) Apakah pengembangan Media interaktif jika menggunakan mentimeter mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring?.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan dan mengembangkan produk baru (Sugiyono, 2012). Pengembangan produk yang merupakan media evaluasi menggunakan mentimeter berbentuk presentasi online. Model pengembangan dalam penelitian mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Develop*, (4) *implement*, dan (5) *Evaluate*. Model ini merupakan pendekatan yang membantu peneliti mengembangkan konten apapun, atau untuk membuat desain yang efisien untuk guru (Aldoobie, 2015). *This study uses a Research and Development (R&D) approach with the method used is a survey research design conducted on students* (Djannah et al., 2021) Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 pada bulan Juli. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Palmerah 17 Pagi, dengan total siswa sebanyak 30 orang yang dilakukan secara daring.

Pengambilan data dalam Penelitian ini berupa data primer. Pertama hasil validasi media evaluasi oleh pakar yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 1 orang aspek guru dan 30 aspek siswa. Validasi tersebut diperoleh dari pelaksanaan uji coba. Data yang diambil pada uji coba ini berupa: (1) hasil pengamatan pelaksanaan bahan ajar dari ahli media, ahli materi, (2) hasil tanggapan guru Sekolah Dasar terhadap penggunaan media evaluasi menggunakan mentimeter, (3) tanggapan Siswa dan siswi kelas 4 Sekolah Dasar setelah uji coba media evaluasi menggunakan mentimeter dan (5) hasil peningkatan keaktifan siswa dengan perlakuan dua siklus. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) instrumen validasi media evaluasi dari ahli media dan ahli materi, (2) instrumen kualitas media evaluasi oleh aspek guru, dan (3) instrumen kualitas media evaluasi oleh siswa, (4) instrumen lembar observasi keaktifan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media (Fransisca, 2017). Maka dari itu Teknik analisis data yaitu mendeskripsikan tingkat validitas media evaluasi, serta menilai keefektifan sebuah produk yang dikembangkan terhadap tingkat keaktifan siswa. Data validasi ini kumpulkan melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link secara online dengan skala likert.

Keaktifan siswa diamati dengan menggunakan instrumen lembar observasi pada google form. Untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dilakukan dua siklus yaitu sebelum menggunakan mentimeter dan sesudah dilakukan uji coba produk pengembangan. Tes ini berguna untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran daring. Data hasil observasi dianalisis menggunakan kategori tingkat keaktifan belajar siswa untuk mengetahui meningkatnya keaktifan siswa.

Teknik analisis yang digunakan dalam kamian ini yaitu sebagai berikut :
Analisis data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 1. Presentase Kriteria Validitas

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Jannah & Julianto, 2018)

Analisis Data Hasil Respon Siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 2. Presentasi Hasil Respon Siswa

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Jannah & Julianto, 2018)

3. Analisis Data Hasil Observasi Siswa

Analisis data keaktifan siswa dilakukan dengan kategori tingkat keaktifan siswa.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase kategori

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data
 N = Skor maksimal

Tabel 3. Keterangan Tingkat Keaktifan Siswa

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

(Nurhayati, 2020)

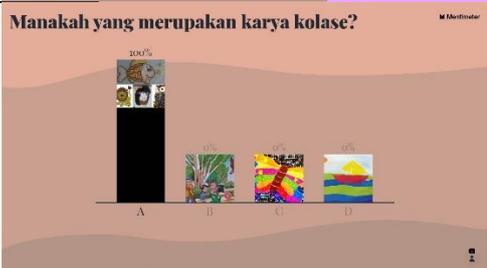
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze* (menganalisis) dilakukan analisis kebutuhan. Melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan dapat menjadikan permasalahan yang ada di lapangan dapat terdeteksi. Dengan itu tujuan pengembangan dapat dikatakan untuk menemukan solusi dan menyelesaikan permasalahan yang ditemukan (Annisa & Fitria, 2021). Pada tahap analisis kami melakukan penelitian analisis kebutuhan untuk merancang media interaktif menggunakan mentimeter pada pembelajaran daring. Analisis kebutuhan dilakukan melalui studi lapangan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Nasrulloh & Ismail, 2018). Analisis kebutuhan difokuskan pada hal yang akan atau apa yang atau apa yang harus dilakukan. Studi lapangan dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kondisi keaktifan siswa, proses pembelajaran di kelas selama pembelajaran daring dan media yang digunakan. Hasil analisis kebutuhan dari 22 orang guru Sekolah Dasar kelas IV dan V yang mengajar tematik pada 21 Sekolah yang berbeda Bekasi dan Jakarta menunjukkan bahwa 95,5% guru menyatakan memerlukan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *software* presentasi menggunakan mentimeter digunakan dalam menjelaskan pembelajaran tematik selama pembelajaran daring, 95,5% guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software* presentasi menggunakan Mentimeter untuk menjelaskan pembelajaran tematik selama proses pembelajaran daring.

Tahap *Design* (merancang) media evaluasi menggunakan mentimeter dibuat lebih efisien dan mudah dipahami, serta dapat membantu proses peningkatan keaktifan siswa. pembuatan media evaluasi pembelajaran sederhana yang dapat dengan mudah dibuat dan digunakan oleh guru (Yusron et al., 2020). Dengan Spesifikasi media yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 4. *Lineboard* Media Evaluasi Mentimeter

No.	Bagian	Desain	Keterangan
1.	Tampilan awal		<ul style="list-style-type: none"> • Pada bagian kiri atas cover terdapat Judul Tema dan Subtema • Pada bagian tengah terdapat judul materi • Pada bagian tengah bawah terdapat petunjuk siswa untuk selalu mengeklik ikon like dan kirim

No.	Bagian	Desain	Keterangan
2.	Judul materi pembelajaran		Pada halaman ini menampilkan judul materi pembelajaran
3.	Isi materi		Pada halaman ini menampilkan isi materi karya seni teknik tempel dengan mengulas kembali materi yang sudah dipelajari mengenai kolase, montase, mozaik, dan aplikasi
4.	Soal 1		Pada halaman ini terdapat soal mengenai bentuk karya kolase. Siswa bisa memilih pilihan dengan bantuan gambar yang tepat
5.	Soal 2		Pada halaman ini terdapat soal mengenai bentuk karya montase. Siswa bisa memilih pilihan dengan bantuan gambar yang tepat
6.	Soal 3		Pada halaman ini terdapat soal mengenai bentuk karya kolase. Siswa bisa memilih cara yang tepat untuk membuat karya mozaik
7.	Papan peringkat atau leaderboard dari soal 3		Pada halaman ini terdapat papan peringkat siswa yang sudah menjawab soal dengan benar dan cepat

No.	Bagian	Desain	Keterangan
8.	Soal 4		Pada halaman ini terdapat soal mengenai bentuk karya kolase. Siswa bisa memilih cara yang tepat untuk membuat karya mozaik
9.	Papan peringkat atau leaderboard dari soal 4		Pada halaman ini terdapat papan peringkat siswa yang sudah menjawab soal dengan benar dan cepat
10.	Pertanyaan terhadap audiens		Pada halaman ini terdapat pertanyaan terhadap soal evaluasi. Siswa bisa menjawab pertanyaan dengan pendapat mereka masing-masing
11.	Halaman pentup		Pada halaman ini terdapat ucapan salam penutup

Tahap *Develop* (mengembangkan) dilakukan untuk memvalidasi media evaluasi dengan menggunakan mentimeter. Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket validasi kelayakan media yang akan digunakan dengan langkah selanjutnya dicari nilai rata-ratanya. (Pradilasari et al., 2019). Hasil Uji validitas dilakukan oleh para ahli 3 orang ahli yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 1 orang guru kelas IV. Instrumen pengumpulan data validasi dari para ahli dapat dilihat pada tabel .

Hasil Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Hasil Kevalidan Media Evaluasi menggunakan mentimeter oleh para ahli

Validasi ahli media

Validator ahli media adalah Bapak Ardian Arifin, S. Kom, M.Pd.

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dengan rata-rata 83%. Adapun komentar dan saran dari ahli media yaitu perlu perbaikan. Berikut Tabel hasil Validasi oleh Ahli Media

Tabel 5. Tabel Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-rata presentase	Kriteria
Visual	Kombinasi warna yang	1	88%	Sangat Valid

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-rata presentase	Kriteria
	menarik pada media evaluasi			
	Pemakaian kata dan bahasa yang sesuai dengan anak kelas IV	2		
	Penggunaan font dan ukuran teks yang sesuai	3		
	Penggunaan gambar dan animasi yang menarik dan sesuai	4		
	Penyajian yang menarik dan interaktif	5		
	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	6		
	Kemenarikan tampilan media evaluasi	7		
	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	8		
Kualitas	Kemudahan penggunaan media evaluasi	9	80%	Valid
Isi	Kesesuaian isi materi pada media evaluasi	10	80%	Valid
	Rata-rata		83%	Sangat Valid

1) Validasi Ahli Materi

Validator ahli media adalah Bapak Erwinsyah Satria, M.Si., M.Pd.

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dengan rata-rata 84%. Berdasarkan pengumpulan data validasi yang telah dilakukan oleh penilaian validator apabila dengan kategori sangat valid, maka media tersebut sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran (Astuti et al., 2017). Dengan hasil kriteria sangat valid tersebut maka media evaluasi menggunakan mentimeter dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Berikut Tabel hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 6. Tabel Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Butir Soal	Rata-rata presentase	Kriteria
	Kesesuaian dengan materi	1	84%	Sangat Valid
	Keakuratan pada Materi	2		
	Dapat mendorong keingin tahuan siswa	3		
Isi Materi	Dapat mendorong keaktifan siswa	4		
	Teknik penyajian	5		
	Pendukung penyajian pembelajaran	6		
	Koherensi dan keruntutan alur piker	7		
	Kontekstual	8		
	Jumlah		84%	Sangat Valid

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba media evaluasi menggunakan mentimeter ini dilakukan kepada guru sebagai pengguna dan siswa kelas IV SDN Palmerah 17 Pagi.

Uji Coba Pengguna (Guru)

Uji coba dilakukan oleh 1 guru kelas IV dari 1 sekolah dasar. Adapun nama-nama guru kelas tersebut yaitu Ibu Mahdania Medinah. Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan kriteria “Valid” dengan rata-rata 65%. Berikut Tabel hasil Validasi oleh Aspek Guru. Validasi oleh aspek guru dilakukan karena akan sangat membantu berbagi draf produk pengajaran dengan kolega atau rekan kerja yang telah memahami dengan baik serta familiar dengan siswa atau target sasaran untuk penelitian (Aji et al., 2017) Maka dari itu sangat diperlukan validasi oleh aspek guru dengan indicator seperti berikut:

Tabel 7. Tabel Hasil Validasi Oleh Aspek Guru

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-rata presentase	Kriteria
Visual	Animasi (Gambar dan tampilan yang menarik)	1	67%	Valid
	Komposisi warna tepat	2		
	Desain dalam media	3		
Isi	Relevan dengan tujuan kurikulum dan sasaran belajar	4	69%	Valid
	Materi Materi yang disajikan sesuai dengan Silabus, RPP, dan Buku Siswa Kelas IV	5		
	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi	6		
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	7		
	Alur pembelajaran jelas	8		
	Kejelasan materi	9		
	Media dapat menciptakan suasana belajar yang aktif	10		
Bahasa dan Tulisan	Keterbacaan tulisan	11	60%	Kurang Valid
	Artikulasi bahasa jelas dan dapat dipahami	12		
Rata-rata			65%	Valid

Uji Coba Siswa

Uji coba ini dilakukan oleh 30 siswa dari 1 sekolah dasar. Setelah kami menyajikan media evaluasi menggunakan mentimeter ini dan telah selesai melaksanakan pengisian lembar observasi, siswa diminta mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata 82%. Berikut Tabel hasil uji coba oleh aspek siswa.

Tabel 8. Tabel Hasil Uji Coba Oleh Aspek Siswa

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-rata presentase	Kriteria
	Media yang digunakan menarik	1		
Aspek Software	Media yang digunakan lebih bervariasi	2	81%	Sangat baik
	Media yang digunakan sangat sesuai untuk pembelajaran daring	8		
Aspek Materi	Kemudahan penyampaian bahasa	3	84%	Sangat baik
	Kemudahan isi materi	4		
	Sesuai dengan materi	5		
Komunikasi Visual	Tampilan dan teks sudah sesuai	6	81%	Sangat baik
	Media mempermudah menjawab pertanyaan	7		
Rata-rata			82%	Sangat baik

Hasil peningkatan keaktifan siswa menggunakan mentimeter

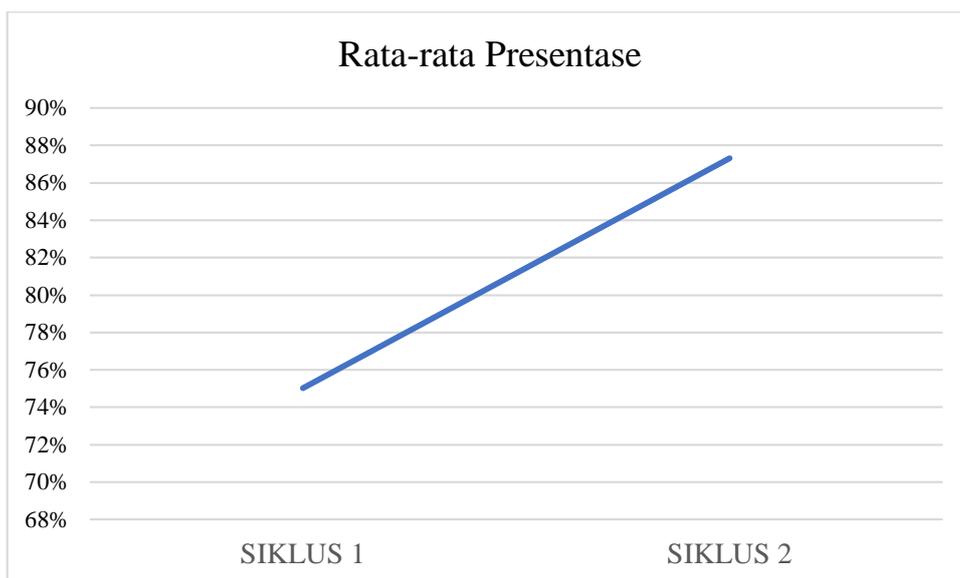
Hasil peningkatan keaktifan siswa dilakukan untuk mengetahui dengan menggunakan media evaluasi menggunakan mentimeter siswa mengalami peningkatan terhadap keaktifannya selama pembelajaran daring. Keaktifan terdapat beberapa indikator yang dapat diukur (Naziaha et al., 2020). Apabila keaktifan siswa mengalami peningkatan, maka media evaluasi menggunakan mentimeter dapat dikatakan berhasil meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring.

Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II (Nur Megawati & Sari, 2017). Hasil setelah pengisian angket keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II terdapat pada tabel dengan rata-rata presentase Siklus I yaitu 75% dengan kategori keaktifan siswa “Tinggi”, sementara Siklus II dengan rata-rata presentase 87% dengan kategori keaktifan siswa “Sangat Tinggi”. Dari rata-rata presentase tersebut dapat terlihat pada tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan sebanyak 12%. Angket keaktifan siswa diberikan setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Yusron et al., 2020).

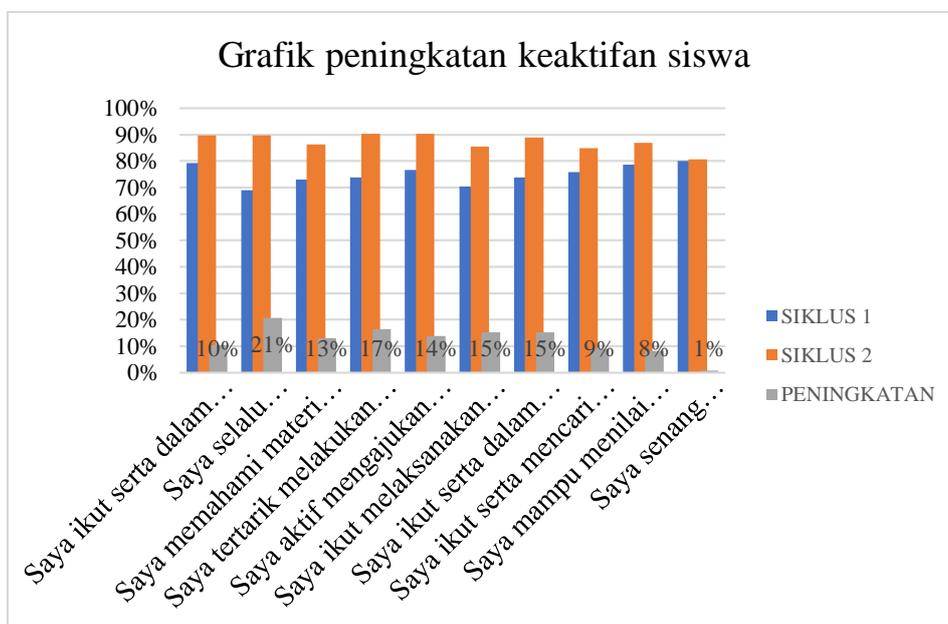
Tabel 9. Tabel Peningkatan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Presentase	Kategori
I	75%	Tinggi
II	87%	Sangat Tinggi
Peningkatan	12%	

Berdasarkan tabel 9 diatas maka dapat digambarkan pada grafis sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa



Gambar 2. Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa

Peningkatan Keaktifan Siswa tersebut mengalami peningkatan jika dibandingkan sebelum tindakan dengan media evaluasi menggunakan mentimeter yaitu hanya mendapatkan rata-rata Keaktifan Siswa sebesar 75%. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Pradilasari et al., 2019) bahwa Penggunaan media dalam suatu pembelajaran sangat penting, karena dengan adanya media materi yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami. Maka dari itu media evaluasi menggunakan mentimeter dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring karena saat digunakan dalam pembelajaran daring seolah-olah menjadikan aktivitas belajar sambil bermain dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Nurhayati, 2020).

Dengan meningkatnya keaktifan siswa pada pembelajaran setelah digunakannya media evaluasi pembelajaran sehingga setiap siswa dapat menguasai materi dan soal evaluasi yang bersifat memberi banyak pengetahuan yang berdampak pada tingkat keaktifan siswa itu sendiri. Hasil tersebut sesuai dengan pernyataan (Nasrulloh & Ismail, 2018) Tingkat siswa pada proses belajar dapat meningkat akibat proses

pembelajaran apabila media pembelajarannya menggunakan media mentimeter. Maka dari itu penggunaan media evaluasi menggunakan mentimeter dirasa perlu digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan di SDN Palmeran 17 Pagi, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi menggunakan mentimeter dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring. Hasil penelitian tersebut terlihat pada siklus I dan siklus II terdapat pada tabel dengan rata-rata presentase Siklus I yaitu 75% dengan Kategori keaktifan siswa “Tinggi”, sementara Siklus II dengan rata-rata presentase 87% dengan kategori keaktifan siswa “ Sangat Tinggi”. Dari rata-rata presentase tersebut dapat terlihat pada tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan sebanyak 12%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kami serta memberikan banyak doa dan dukungan kepada kami selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. D., Hudha, M. N., & Rismawati, A. Y. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *SEJ (Science Education Journal)*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.21070/Sej.V1i1.830>
- Annisa, I. S., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Klasifikasi Materi Terintegrasi Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2020.V10.I3.P282-289>
- Ari Setyawan, R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/Jrpk.072.10>
- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application For Elementary School Students: Implementations Of Learning Process From Distance During Pandemic Period Of Covid 19. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media E-Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Volt: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.30870/Volt.V2i1.1091>
- Herlawati, Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (Jucosco)*, 1, 36–45.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,

- 2562 *Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring – Hasyati, Zulherman*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- 6(2), 254798.
- Listiana, F. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Iv Sd Negeri Karangbenda 01 Kabupaten Cilacap. *Rasail Media Group*, 1–117.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.31980/jpetik.V3i1.355>
- Naziaha, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 109–120.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/Re.V7i2.1587>
- Nur Megawati, Y. D., & Sari, A. R. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 162–180. <https://doi.org/10.21831/jpai.V10i1.927>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.V7i3.2645>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research*, 4(2), 30–36.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.V7i1.13293>
- Suherman, A., Dimiyati, E., Hermansyah, Melati, P., & Darajat, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Mentimeter Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada MGMP Ppkn Kabupaten Garut. *Jurnal PEKEMAS Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 51–56.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>
- Yusron, R. M., Wijayanti, R., & Novitasari, A. T. (2020). Pelatihan Pembuatan Google Form Bagi Guru SD Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Masa Pandemi. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 182. <https://doi.org/10.26858/publikan.V10i3.15055>