

Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter pada Pembelajaran Karya Ilmiah Kelas XI SMA

Ayu Malia¹, Ellinia Ika Gustiani², Dwi Ratih Puspitasari³, Dhini Huda Chasanati⁴, Asep Purwo Yudi Utomo⁵, Diyamon Prasandha⁶

^{1,2,3,4}PPG Prajabatan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

^{5,6}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

¹ppg.ayumalia19@program.belajar.id, ²ppg.elliniagustiani08@program.belajar.id,

³ppg.dwipuspitasari03@program.belajar.id, ⁴ppg.dhinichasanati69@program.belajar.id,

⁵aseppyu@mail.unnes.ac.id ⁶diyamonprasandha@mail.unnes.ac.id

Abstract

The educational process functions as the intellectual development and potential of students. The use of appropriate learning models or media can encourage the growth of students' enjoyment of the learning process, increasing learning motivation. This study applies the ASSURE learning model with Mentimeter media which can be accessed through each student's device. Menimeter media is used as a form of technology application in the learning process. Mentimeter can be used as an online presentation medium or presented in a quiz format to assess students' understanding of the material provided by the teacher (Zulfa & Huda, 2021). This study uses a qualitative research method with a descriptive approach method with research instruments that use test instruments and non-test instruments. The results of this study indicate that the ASSURE model with mentimeter media can be applied in learning to analyze the systematics and language of scientific work. The use of meter media in the learning process can motivate students in learning which affects the acquisition of learning outcomes.

Keywords: *assure, minutemeter, learning media, interactive media, motivation to learn.*

Abstrak

Proses pendidikan berfungsi sebagai pengembangan intelektual dan potensi yang dimiliki peserta didik. Penggunaan model atau media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran ASSURE dengan media Mentimeter yang dapat diakses melalui gawai peserta didik masing-masing. Media mentimeter digunakan sebagai bentuk penerapan teknologi pada proses pembelajaran. Mentimeter dapat digunakan sebagai media Pembelajaran berupa pemaparan mat atau bentuk latihan soal untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru (Zulfa & Huda, 2021). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif dengan Instrumen penelitian yang digunakan instrumen tes dan instrumen nontes. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model ASSURE dengan media mentimeter dapat diterapkan dalam pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Penggunaan media mentimeter dalam proses pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar yang berpengaruh pada perolehan hasil belajar.

Kata kunci: *assure, mentimeter, media pembelajaran, media interaktif, motivasi belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia. Begitu juga pendidikan harus dilandasi oleh kondisi belajar dan pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam bidang keagamaan, kecerdasan, dan kepribadian (Department for Transport, 2003). Usaha yang disengaja untuk menciptakan suatu proses. Pendidikan dapat diartikan sebagai tempat peserta didik mengembangkan diri sebagai interaksi antara pembelajar dan pendidik sebagai bentuk proses pembelajaran. Proses pendidikan berfungsi sebagai pengembangan intelektual dan potensi yang dimiliki peserta didik. Pendidikan adalah alat untuk menuntaskan tujuan pembelajaran yang kompetensi sudah di rancang dengan idelanya yang pada akhirnya keberhasilan sangat dipengaruhi pada proses pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan media dan metode yang menyenangkan dan mengutamakan keaktifan peserta didik.

Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan semangat dan keceriaan dalam mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dalam menyelesaikan tugas, mempermudah pemahaman siswa dalam belajar, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Solikah, 2020). Dalam menentukan model atau media pembelajana harus melihat kepada peserta didik mana yang sesuai dan tepat jika digunakan didalam kelas. Agar motivasi belajar dari siswa menjadi lebih baik dan hasil belajar juga baik. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan yang mendorong untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi dalam proses belajar mengajar berpengaruh positif dan mendorong manusia untuk berbuat baik dalam fasilitas yang digunakan, seperti penggunaan media.

Kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka yang digunakan dalam pendidikan indonesia saat ini memiliki kesamaan yaitu siswa sebagai pusat dalam pembelajaran. Sesuai dengan yang dikemukakan banyak orang peserta didik saat ini disebut dengan peserta didik abad 21. Peserta didik abad 21 atau anak zaman new adalah siswa yang lahir pada tahun 2000-an. Karakteristik dari peserta didik abad 21 mereka sudah dekat dengan teknologi, mereka dengan mudah mencari informasi dan mencari ilmu pengetahuan. Pada buku yang ditulis oleh (Trilling & Fadel, 2009) tentang Keterampilan Abad 21: Belajar untuk Kehidupan di Zaman Kita, menjelaskan bahwa Keterampilan khusus yang perlu dikuasai meliputi sikap ingin tahu yang tinggi, percaya diri, dan keberanian.

Pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMA N 4 Semarang guru sudah banyak menggunakan media pembelajaran yaitu berupa power point. Beberapa guru masih memakai model pembelajaran ceramah. Berdasarkan hasil observasi selama awal PPL di SMA N 4 Semarang siswa mudah merasa bosan dengan pembelajaran dengan model ceramah dan beberapa siswa mengutarakan pendapatnya akan lebih bersemangat jika pembelajaran menggunakan media yang lebih interaktif. Sebagai pendidik melaksanakan proses pembelajaran harus bisa menyesuaikan karakter peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Dengan model pembelajaran beberapa guru masih demikian, namu Kurikulum yang digunakan SMA N 4 Semarang sudah melaksanakan kurikulum merdeka pada kelas X dan masih menerapkan kurikulum 2013 pada kelas XI dan XII. Dalam pemanfaatan teknologi dalam setiap kelas di SMA N 4 Semarang sudah diberi fasilitas Proyektor untuk guru yang akan menampilkan sebuah bahan ajar atau media pembelajaran.

Model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran dengan mengaitkannya dengan teknologi adalah model pembelajaran Assure. Model ASSURE adalah alur penggunaan teknologi yang dapat menjamin penggunaannya dalam pembelajaran (Nurseto, 2012). Langkah model ASSURE ada 6, sebagai berikut : Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify Or Design Materials, Utilize Materials, Require learner response, Evaluate. Model pembelajaran ASSURE ialah model perancangan proses pembelajaran di dalam kelas yang memanfaatkan teknologi dalam mendukung dan meningkatkan pembelajaran siswa. Model pembelajaran ini dinilai efektif dan efisien dalam memahami peserta didik abad 21. Model ASSURE adalah panduan prosedural untuk merencanakan dan menyampaikan pembelajaran, termasuk media pembelajaran dan teknologi yang digunakan. Model ASSURE mengacu pada analisis karakteristi, kebutuhan dan minat peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya secara efektif (Darllis et al., 2020). Karena itu dengan model ASSURE ini dapat memberikan dampak baik pada peserta didik mulai dari motivasi sampai dengan prestasi belajarnya.

Proses pembelajaran kelas XI MIPA 4 SMA N 4 Semarang guru mata pelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan model pembelajaran ceramah. Hal ini belum bisa meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik pada hasil observasi. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan hasil observasi tersebut menandakan bahwa peserta didik mengikuti pembelajarannya untuk mendapatkan nilai kehadiran tidak dengan memahami ilmu yang disampaikan oleh guru. Sebuah motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dari awal proses pembelajaran, karena motivasi belajar sangat mempengaruhi prestasi belajar.

Selain itu ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan salah satu media pembelajaran yang interaktif yaitu media matimeter. mentimeter dapat mengajak Peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajarannya dan juga agar mereka lebih mudah memahaminya. Media Mentimeter adalah sofwer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam media mantimeter peserta didik dan pendidik dapat melakukan pemaparan materi, bertukar pendapat, menjawab pertanyaan dan juga menanyakan. Dengan penggunaan sofwer Mentimeter pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jaug akan lebih asik dna juga melibatkan seluruh peserta didik dalam kelas tersebut (Zulfa & Huda, 2021). Media mentimeter ini dapat diakses melalui gawai maupun laptop peserta didik masing-masing. Cara menggunakan media mentimeter dapat membuka browser pada gawai masing-masing dengan mengetik mentimeter.com lalu peserta didik dapat memasukkan kode yang diberikan oleh guru, kemudian siswa dapat belajar bersama dengan arahan guru.

Beberapa penelitian-penelitian telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, berikut sudah ada beberapa penelitian yang ada keterkaitan aspek penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Mediatama, 2023), (Syahril, 2018) dan (Faznur & Jayanti, 2020) Dalam penelitian mereka menjelaskan bahwa model ASSURE adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses KBM (kegiatan Belajar Mengajar). Model ini berfokus pada rancangan yang membantu guru dalam menyusun langkah pembelajaran berbasis teknologi dan melakukan perubahan untuk lingkungan yang sesuai dengan peserta didik. Persamaan penelitian (Mediatama, 2023), (Syahril, 2018) dan (Faznur & Jayanti, 2020) dan penelitian ini pada penggunaan Model Assure dalam pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian (Mediatama, 2023), (Syahril, 2018) dan (Faznur & Jayanti, 2020) dengan penelitian ini terdapat pada penerapan model Assure.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yuniartanti et al., 2023) (Prasetyo et al., 2015) dan (Puspitorini et al., 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi atau suatu hal dari pendidik kepada peserta agar penyampaian pembelajaran bias tersampaikan dengan terstruktur dan dapat di terima dengan baik dan mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Zulfa & Huda, 2021),(Andrini & Pratama, 2021), (Hasyiyati & Zulherman, 2021) Dalam penelitian mereka menjelaskan bahwa media interaktif berupa Mentimeter dapat di gunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar. perbedaan penelitian (Zulfa & Huda, 2021),(Andrini & Pratama, 2021), (Hasyiyati & Zulherman, 2021) dengan penelitian initerdapat pada jenjang sekolah yang diberi perilaku penggunaan media interaktif Mentimeter dan pada materi Prmbrolajaranya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2020), (Muawanah & Muhid, 2021),(Solikah, 2020)(Afifah et al., 2022) (Pradilasari et al., 2020) dari penelitian mereka menjelaskan bawa penggunaan media pembelajaran siswa dapat belajar dan bermain. sehingga menambah motivasi belajar siswa. maka tujuan dari penelitian (Kurniawan, 2020), (Muawanah & Muhid, 2021),(Solikah, 2020)(Afifah et al., 2022) dengan penelitian ini sama yaitu agar meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mencoba menerapkan model pembelajaran ASSURE dengan media Mentimeter yang dapat diakses melalui gawai peserta didik masing-masing. Media mentimeter ini digunakan sebagai bentuk penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Media mentimeter digunakan sebagai bentuk penerapan teknologi pada proses pembelajaran. Mentimeter dapat digunakan sebagai media presentasi online, kuis yang diputar, atau disajikan dalam format kuis untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru (Zulfa & Huda, 2021). Media mentimeter ini dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena mereka bisa mengakses langsung dalam bentuk presentasinya dan juga bias di kemas dengan menarik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang melakukan penelitian berdasarkan kata kunci, dan metode pengumpulan data dilakukan dengan menggabungkan analisis data berdasarkan hasil yang diperoleh (Suginono, 2019). Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini akan memperdalam pentingnya generalisasi. Penelitian kualitatif berfokus pada langkah-langkah penelitian dan juga pemaknaan hasil akhir dari penelitian (Strauss & Corbin, 2007). Perhatian penelitian kualitatif Untuk memahami peristiwa, tindakan, atau fenomena, penelitian kualitatif berpendapat bahwa perhatian difokuskan pada individu manusia, objek, dan institusional dan pada hubungan atau interaksi antar komponen. Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini, manusia atau peserta didik sebagai instrumen penelitian dan hasil penulisannya berupa ulasan yang benar sesuai dengan keadaan sebenarnya terjadi di lapangan.

Penelitian ini dilakuakn dikakukan di SMA N 4 Semarang dengan waktu bulan Februari – Maret 2023. Alamat SMA N 4 Semarang Jl. Kr. Rejo Raya No.12A, Srandol Wetan, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50263, dengan kelas Sempel yaitu XI MIPA 4 dengan jumlah 36 peserta didik. Metode ini dipaparkan analisis implementasi model pembelajaran ASSURE dengan media Mentimeter pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Adapun hal-hal yang dipaparkan mulai dari implementasi dan hasil Menganalisis Peserta Didik; menetapkan kompetensi; memilih

Metode, Media, dan Bahan; pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran; melibatkan peserta didik dalam pembelajarannya; dan Mengevaluasi dan Merevisi pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan media Mentimeter pada kelas XI.MIPA 4 SMAN 4 Semarang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen tes yang terdiri atas tes tertulis dengan teknik pengumpulan data teknik tes. Teknik tes digunakan dua kali, yaitu untuk pretest dan posttest. Hasil tes ini digunakan sebagai bahan Evaluate and Revise (menilai efektivitas proses pembelajaran). Sementara, instrumen nontes meliputi lembar observasi yang digunakan dengan teknik observasi dan lembar angket yang digunakan dengan teknik angket. Hasil dari teknik nontes ini digunakan untuk Analyze Learners (analisis karakteristik peserta didik) dan Evaluate and Revise (menilai efektivitas proses pembelajaran). Adapun analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Dalam analisis data ini, dideskripsikan implementasi dan hasil penerapan model ASSURE dengan menggunakan media Mentimeter pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah pada peserta didik kelas XI.MIPA 4 SMAN 4 Semarang mulai dari tahap ASSURE.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan analisis tes dan non tes. Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter pada Pembelajaran Akademik Kelas XI SMA. Pada tahap awal penelitian ini, karakteristik siswa dianalisis. Berdasarkan hasil analisis kepribadian siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa Kelas XI MIPA 4 SMA N 4 Semarang. Hasil analisis siswa terhadap keterampilan awal, gaya belajar, motivasi dan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4.

Kemampuan awal peserta didik dilakukan analisis dengan menggunakan *pretes*. Hasil analisis kemampuan awal peserta didik menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah XI MIPA 4 sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil kemampuan awal XI MIPA 4

Rentan nilai	Jumlah peserta didik	Keterangan
0 – 77	21	Kurang
78 – 85	5	Cukup
86 – 92	6	Baik
93 – 100	4	Sangat Baik

Dari hasil Pretes diatas bahwa kelas XI MIPA 4 asih banyak yang belum memiliki pemahaman awal tentang sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Materi sistematika dan kebahasaan adalah materi yang belum dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, materi sistematika karya ilmiah diberikan porsi yang lebih banyak daripada kaidah kebahasaan saat pemberian perlakuan yang berupa pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah, baik dalam hal soal latihan maupun pembahasannya.

Gaya belajar peserta didik kelas XI MIPA 4 didapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk Google Formulir. Berdasarkan hasil angket tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2
Gaya Belajar

Tipe Gaya Belajar	Jumlah Peserta Didik
-------------------	----------------------

Visual	15
Auditory	12
Kinestetik	9

Berdasarkan tabel tersebut, gaya belajar yang dominan pada peserta didik kelas XI MIPA 4 adalah visual. Hal tersebut menjadikan bahan pertimbangan peneliti untuk menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Gaya belajar yang paling dominan adalah visual maka peneliti memilih media mentimeter untuk digunakan dalam pembelajaran sistematika dan kebahasaan karya ilmiah agar yang memiliki gaya belajar auditori dan kinestetik juga dapat mengikutinya.

Motivasi dan minat belajar peserta didik kelas XI.MIPA 1 juga didapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk Google Formulir. Berdasarkan hasil angket tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3
Motivasi dan Minat Peserta Didik

Skor	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
0 – 59	80,5%	Kurang
60 – 69	11,1%	Cukup
70 – 79	0%	Baik
80 – 100	8,4%	Sangat Baik

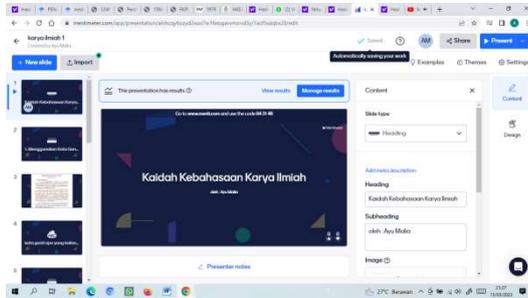
Berdasarkan tabel tersebut, masih banyak peserta didik kelas XI.MIPA 1 yang motivasi dan minat belajarnya dalam kategori kurang. Oleh karena itu, peneliti merencanakan pembelajaran dengan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Berbagai macam inovasi teknologi pendidikan mulai berkembang seiring perkembangan zaman. Beberapa teknologi yang mulai digunakan dalam pembelajaran adalah penyediaan bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi. Berbagai aplikasi dan platform pembelajaran mulai bermunculan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk peserta didik (Tri Wahyuni¹, Asep Purwo Yudi Utomo², Indah Fitrianingrum³, 2023) Selain itu (Najihah et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan internet semakin meningkat karena tersedianya berbagai kegiatan berbasis teknologi, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam penciptaan lingkungan belajar merupakan aspek yang harus diperhatikan oleh pendidik karena media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan analisis awal peserta didik melaksanakan pembelajra dengan memanfaatkan media pembelajaran dari internet berupa media pembelajaran Mentimeter pada kelas XI MIPA 4. Sebelum dilakukannya penerapan media mentimeter pada kelas XI MIPA 4, peneliti perlu melakukan tahap persiapan untuk mendukung proses pembelajaranyang efektif. Peneliti perlu menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP maupun Modul Ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik khususnya dalam materi Karya Ilmiah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dilakukan supaya tujuan dari pembelajaran tercapai. Selain itu peneliti perlu menyiapkan media metimeter yang akan digunakan <https://www.menti.com/al5vrdeo5j78> pendidik dapat membuat presentasi, kuis maupun tanya jawab secara langsung didalam web mentimeter yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Adapun implikasi media Mentimeter dalam pembelajaran sistematika dan kebahasaan karya ilmiah SMA N 4 Semarang akan dijelaskan sebagai berikut.

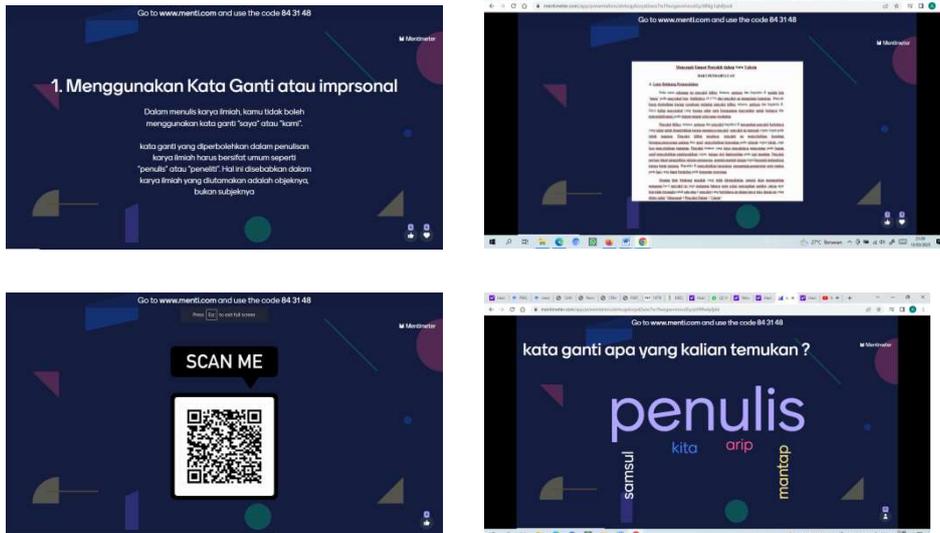
1. Tampilan media mentimeter



gambar 1 tampilan media mentimeter

Mentimeter sebuah web yang dapat digunakan dengan mudah dan dapat diakses secara luas. Dalam mentimeter dapat membuat sebuah presentasi materi, peserta didik dapat secara interaktif berpendapat atau membaca materi dan dapat membuat kuis baik pilihan ganda maupun uraian, dapat membuat kolom pertanyaan, dan juga bisa membuat *Wordcloud*.

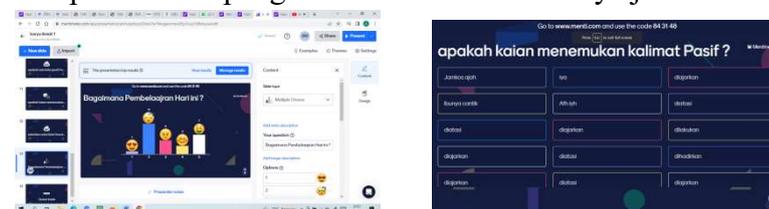
2. Tampilan presentasi



Gambar 2 tampilan presentasi

Untuk menyampaikan materi agar interaktif bisa dengan menggunakan paragraf, bisa menambahkan gambar seperti contoh dari teks karya ilmiah. Peserta didik dapat mengikuti apa yang ditampilkan pendidik. Selain itu dapat juga memberikan pertanyaan singkat dalam memaparkan materi agar siswa ikut serta dengan menu wordcloud siswa bisa memberi satu kalimat atau kata dari pendapatnya. Penyusunan materi dapat terstruktur agar siswa dapat memahaminya dengan mudah.

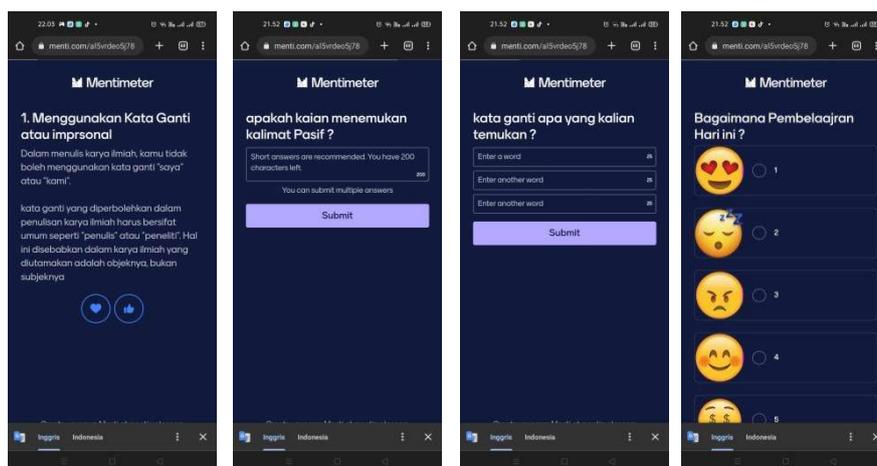
3. Tampilan untuk pengadaaan evaluasi atau Tanya jawab



Gambar 3 tampilan contoh tanya jawab dalam mentimeter

Dalam menti meter disediakan beberapa menu salah satunya kuis dalam mentimeter ini disediakan menu *multiple chois* yang dapat diisi oleh pendidik berupa pertanyaan, ada juga menu tanya jawab, atau juga bisa dengan menuliskan sebuah kalimat jawaban. Dengan berbagai fitur tersebut dapat memudahkan dan menarik untuk proses pembelajaran.

4. Tampilan penggunaan Mentimeter
media Mentimeter dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sisitematika dna kebahasaan karya ilmiah. Pendidik memulai pembelajaran dan peserta didik dapat membuka web mentimeter.com kemudian memasukan kode yang telah disediakan Pendidik. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara interaktif dari gawai masing-masing mengikuti alur yang sudah dirancang oleh pendidik dalam mentimeter tersebut.



Gambar 4. Tampilan pada siswa

Penggunaan media menti meter dalam pembelajarn dapat memberikan semangat dan motivasi belajar peserta didik meningkat. mentimeter adalah software yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif secara daring. Mentimeter merupakan media presentasi online yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi berupa kuis. Pendidik dapat menggunakan mentimeter sebagai tolak ukur sampai mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan, (Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022). Kelebihan media mentimeter dibandingkan softwer lain yaitu pengguna dapat melakukan presentasi dan evaluasi menggunakan aplikasi yang sama. Perangkat ini juga memberikan hasil secara langsung setelah pengerjaan selesai, Sehingga memudahkan guru dalam penggunaan dan pengolahan nilai (Syaputra et al., 2020).

Penerapan model ASSURE dengan menggunakan media Mentimeter dalam pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah di kelas XI SMAN 4 Semarang dianalisis perbedaan selisih rata-rata pretes dan postes dari kelas XI MIPA 4 yang menggunakan model ASSURE dengan media mentimeter Berikut hasil selisih rata-rata pretst dan posttest kedua kelas.

Tabel 4
Hasil Perhitungan Gain Score

No.	Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
1.	XI MIPA 4	65	90	25

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ASSURE dengan media mentimeter pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik. Peningkatan rata-rata kelas XI MIPA 4 yang menggunakan model ASSURE dengan media mentimeter lebih banyak.

Selain itu, hasil belajar yang memiliki pengaruh motivasi dan juga minat belajar dari peserta didik mendapati perbedaan. Dari kelas yang menggunakan media metimeter dan kelas yang tidak menggunakan media metimeter. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media mentimeter pendidik membagikan angket untuk mengetahui respon mereka dari penggunaan media mentimeter.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest serta hasil angket, model ASSURE dengan media mentimeter tepat diterapkan pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Hal ini juga disetujui oleh peserta didik kelas XI MIPA 1 yang tercermin dari hasil angket berikut.

Table 5
Hasil angket respon siswa penggunaan media mentimeter

No	Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
1.	Saya senang dengan pembelajaran menggunakan media mentimeter	0%	3%	43%	53%
2.	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui media pembelajaran mentimeter	0%	3%	46%	50%
3.	Saya dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran mentimeter	0%	3%	43%	53%
4.	Saya sudah mengetahui media pembelajaran mentimeter	2%	13%	50%	30%
5.	saya dengan mudah memberikan tanggapan/jawaban menggunakan media pembelajaran mentimeter	0%	3%	36%	60%
6.	Saya menyukai penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan mentimeter	0%	3%	40%	56%

Berdasarkan hasil table diatas dapat disimpulkan bahwa banyak peserta didik yang merasa bahwa (1) senang dengan pembelajaran menggunakan media mentimeter; (2) memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui media pembelajaran menti meter; (3) mudah memberikan tanggapan/jawaban menggunakan media pembelajaran mentimeter ; (4) mudah menggunakan media pembelajaran mentimeter; (5) menyukai penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan mentimeter.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Adapun media yang dapat digunakan adalah mentimeter. Media menti meter dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi sistematika dan kebahasaan karya ilmiah kelas XI. Penerapan media mentimeter pada materi karya ilmiah kelas XI MIPA 4 bisa memotivasi mereka untuk aktif belajar dan juga menjadikan hasil belajar mereka meningkat. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata hasil belajar peserta didik yang cukup tinggi serta kenaikan jumlah peserta didik yang melampaui KKM yang cukup banyak. Dengan penggunaan materi mentimeter materi pembelajaran yang di pelajari dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket motivasi dan meningkatkan hasil belajar. Dengan memanfaatkan media mentimeter dalam pembelajaran peserta didik lebih senang karena proses pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, antusias, dan pembelajaran yang diterapkan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 287. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>
- Darlis, N., F, F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Department for Transport. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS. *News.Ge, d*, <https://news.ge/anakliis-porti-aris-qveynis-momava>.
- Faznur, lutfi syauki, & Jayanti, S. (2020). Pengaruh Model ASSURE Berbantuan Media Iklan Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Persuasi. *Proceedings*, 1(2), 141–146. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>
- Hasyiyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550–2562. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1246>
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan

- Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Mediatama, A. (2023). *Jurnal Pendidikan : IMPLEMENTASI MODEL ASSURE DALAM PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 3 SD NEGERI SUKASARI 5 KOTA TANGERANG Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Tangerang Email : inapgsd@gmail.com Vi.*
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Najihah, M., Purwo, A., Utomo, Y., & Safitri, A. N. (2023). *Pemanfaatan YouTube untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi di SMP.*
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). 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>
- Prasetyo, Y., Yektyastuti, R., Solihah, A., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. (2015). Seminar Nasional Pendidikan SAINS " Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi " Magister Pendidikan Sains dan Doktor Pendidikan IPA FKIP UNS Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis AND. *Pengembangan Model Dan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, November*, 252–258.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Strauss, A., & Corbin, J. (2007). Teknologi, Badan Pengkajian dan Penerapan. *Pengolahan Air Limbah Domestik Individual Atau Semi Komunal*, 189–232.
- Suginono. (2019). *metode penelitian kualitatif kuantitatif dan r & d* (Sutopo (Ed.); dua). ALFABETA.
- Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 65–75. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>
- Syaputra, A. F., Mantasiah, R., & Rijal, S. (2020). Web-Based Mentimeter Learning Media in Learning German Writing Skills. *Proceeding of The International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT)*, 1720–1727.
- Tri Wahyuni1, Asep Purwo Yudi Utomo2 , Indah Fitrianingrum3, H. A. (2023). Implementasi Media Edulastic sebagai Instrumen Asesmen dalam Pembelajaran Teks

Eksplanasi di SMP Negeri 2 Semarang. *Journal of Social Humanities and Education*, Vol. 2, No.

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills, Enhanced Edition: Learning for Life in Our Times*. 45–86.
- Yuniartanti, R., Purwo, A., Utomo, Y., & Widyawati, N. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan*.
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 24–39. <https://doi.org/10.19105/alb.v2i1.4142>