

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat merupakan bagian dari dinamika kehidupan manusia yang didorong oleh kemampuan berpikir secara sistematis dan kritis. Ilmu pengetahuan tidak hanya dipahami sebagai kumpulan fakta, tetapi sebagai susunan konsep, prinsip, dan teori yang diperoleh melalui proses pengamatan dan penalaran. Perkembangan tersebut membantu manusia memahami berbagai fenomena kehidupan secara lebih jelas serta membentuk cara berpikir rasional dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan nasional, pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP) memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, cerdas, dan berilmu. Tujuan tersebut sejalan dengan nilai-nilai pendidikan dalam Al-Qur'an, sebagaimana tercantum dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ فَإِن شِئْتُمْ تُعْزَبُوا مِنَ اللَّهِ فَإِن شِئْتُمْ تُنْزَلُوا مِنَ اللَّهِ فَإِن شِئْتُمْ تُجْزَبُوا مِنَ اللَّهِ فَإِن شِئْتُمْ تُنْزَلُوا مِنَ اللَّهِ فَإِن شِئْتُمْ تُجْزَبُوا مِنَ اللَّهِ
 ۝ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahan: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Bersamaan dengan perkembangan tersebut, dunia pendidikan memasuki era digital yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Era digital menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Kondisi ini mendorong pendidik untuk mengembangkan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam upaya mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Menurut (Ali et al., 2025) Media pembelajaran interaktif dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, memberikan umpan balik secara langsung, serta membantu siswa dalam mengolah dan mengingat informasi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi tersebut telah terbukti mampu meningkatkan

motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Akyuna et al., n.d.). Salah satu media pembelajaran interaktif yang saat ini banyak digunakan di adalah Mentimeter. Mentimeter merupakan sebuah platform presentasi interaktif berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara *real-time* melalui berbagai fitur, seperti polling, kuis, dan *word cloud*. Penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Megasari, 2022).

Secara garis besar, tantangan utama dalam pembelajaran IPS di Indonesia adalah rendahnya minat belajar siswa serta kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami materi IPS secara optimal. Salah satu faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar di Indonesia adalah kurang optimalnya keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan dalam memilih pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat, termasuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Suhernawati et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli pendidikan, diketahui bahwa metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan di sekolah-sekolah, seperti ceramah dan penugasan, cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Budi & Rizki,

2025). Kondisi ini diperparah dengan minimnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN 2 Kota Solok, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPS siswa cenderung lebih banyak menghafal materi dibandingkan memahami isi dan makna konsep yang dipelajari. Siswa mengungkapkan bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, khususnya pada materi sejarah seperti kerajaan-kerajaan, serta belum mampu mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari, kecuali pada materi yang bersifat kontekstual dan mudah dipahami seperti mobilitas sosial. (Siti Ashiva Rian Raisya, Observasi, 18 Desember 2025).

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru umumnya masih terbatas, meskipun telah menggunakan video YouTube, PowerPoint, dan sesekali aplikasi Quizizz. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan, sehingga keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Melalui wawancara awal, siswa juga mengungkapkan belum mengetahui media pembelajaran Mentimeter. Namun, siswa menyampaikan bahwa pembelajaran dengan media interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan karena adanya fitur-fitur yang mendukung keaktifan dalam pembelajaran. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Mentimeter dalam

pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan, keaktifan peserta didik, dan pemahaman konsep secara umum (Harmayani et al., 2025).

Tabel 1. 1 Nilai Sumatif Kelas VIII Peserta Didik SMPN 2 Kota Solok

No	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah siswa		Persentase	
				Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
1.	8.1	31	KKTP 80	20	11	65%	37%
2.	8.2	30		21	9	70%	30%
3.	8.3	30		17	13	56%	43%
4.	8.4	28		15	13	56%	46%
5.	8.5	30		10	20	33%	67%
6.	8.6	30		17	13	57%	43%
7.	8.7	29		19	9	66%	31%
8.	8.8	29		10	19	34%	67%
9.	8.9	29		20	21	69%	31%
10.	8.10	29		18	11	62%	38%

Sumber: Guru IPS kelas VIII SMPN 2 Kota Solok

Berdasarkan data hasil Ujian Akhir Semester (UAS) diatas, terlihat bahwa nilai peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah, dan banyak peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. Hasil belajar yang rendah ini adalah masalah yang perlu segera diatasi, karena hasil belajar merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter

Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kota Solok penting untuk dilakukan guna memperoleh gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan media Mentimeter terhadap hasil belajar peserta didik.

Pemilihan media Mentimeter dalam penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran IPS di SMPN 2 Kota Solok yang masih didominasi oleh penjelasan guru dan penugasan, sementara penggunaan media interaktif belum bervariasi. Berdasarkan observasi dan wawancara awal, guru telah menggunakan YouTube, PowerPoint, dan sesekali Quizizz, tetapi peserta didik belum mengenal Mentimeter. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan peneliti memilih Mentimeter, karena media ini dapat digunakan untuk menyajikan materi sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respons secara langsung melalui fitur seperti multiple choice, word cloud, open ended, dan polling. Dengan demikian, pemilihan Mentimeter tidak hanya didasarkan pada penggunaan teknologi, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPS yang memerlukan keterlibatan dan respons aktif peserta didik.

Mentimeter juga memiliki beberapa keunggulan yang mendukung penggunaannya dalam pembelajaran. Menurut Fadil dan Ramli (2025), Mentimeter mudah diakses melalui situs web dan peserta didik dapat bergabung menggunakan kode yang diberikan guru. Media ini menyediakan fitur interaktif yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menampilkan hasil respons secara langsung sehingga guru dapat mengetahui pemahaman peserta didik dan memberikan umpan balik. Selain itu, adanya fitur

word cloud, *open ended*, pilihan ganda, dan penyajian hasil dalam bentuk grafik memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Keunggulan tersebut relevan dengan kondisi pembelajaran IPS di SMPN 2 Kota Solok karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Meskipun demikian, penggunaan Mentimeter tetap memerlukan perangkat dan jaringan internet yang memadai serta pengelolaan waktu yang baik.

Pemilihan Mentimeter juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Andrini dan Pratama (2021), membahas penggunaan Mentimeter dalam kaitannya dengan hasil belajar. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini pada penggunaan Mentimeter dan fokus terhadap hasil belajar. Perbedaannya, penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kota Solok dengan fokus pada pengaruh media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian Ulil Devia Ningrum (2025), menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Mentimeter terhadap keaktifan belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan Mentimeter dan subjek penelitian pada jenjang SMP. Perbedaannya terletak pada variabel terikat dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian Ulil berfokus pada keaktifan belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar dalam mata pelajaran IPS.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Evita Alfi Safitri (2024). Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama

membahas hasil belajar pada mata pelajaran IPS jenjang SMP dan menggunakan pendekatan eksperimen dengan pretest dan posttest. Perbedaanannya terletak pada media yang digunakan dan lokasi penelitian. Penelitian Evita menggunakan media pembelajaran interaktif secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus menggunakan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif di SMPN 2 Kota Solok.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa Mentimeter telah digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar maupun keaktifan peserta didik, sedangkan media pembelajaran interaktif juga telah diteliti dalam pembelajaran IPS. Namun, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kota Solok masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan Mentimeter terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pada lokasi dan subjek penelitian yang telah ditentukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS.
2. Rendahnya penguasaan materi pembelajaran IPS peserta didik
3. Pembelajaran IPS cenderung berpusat pada guru dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

4. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS belum menunjukkan pencapaian yang optimal.
5. Peserta didik belum mengenal media pembelajaran Mentimeter sebagai sarana pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh media pembelajaran Mentimeter terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kota Solok. Media mentimeter dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan fitur-fitur interaktif seperti kuis, polling, dan presentasi interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif yang diukur melalui tes tertulis (*pretest-posttest*) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian ini tidak mengkaji ranah afektif dan psikomotorik, serta tidak membandingkan penggunaan Mentimeter dengan media pembelajaran lainnya. Fokus penelitian diarahkan pada pengaruh penggunaan media Mentimeter terhadap hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif Mentimeter?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran interaktif Mentimeter?

3. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif Mentimeter berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kota Solok?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif Mentimeter?
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran interaktif Mentimeter?
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Mentimeter terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kota Solok

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya pada kajian pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam merancang dan melaksanakan penelitian pendidikan yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif Mentimeter. Selain itu, penelitian ini juga menjadi landasan awal bagi studi lanjutan dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan

dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah.

- b. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam pengambilan kebijakan sekolah, khususnya dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, khususnya guru IPS, dalam menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif melalui pemanfaatan media Mentimeter untuk meningkatkan kemampuan hafalan konsep peserta didik.
- d. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan kemampuan hafalan konsep IPS peserta didik melalui proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

G. Definisi Operasional

1. Mentimeter adalah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis web yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan fitur-fitur seperti polling, kuis, dan pertanyaan real-time yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Media ini meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi belajar mengajar melalui umpan balik instan dan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas (Sugrah, 2020).

2. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah dia melakukan dan menerima keahlian dari belajarnya. Hasil belajar juga diartikan hasil usaha, dimana telah diselesaikan siswa secara maksimal setelah melaksanakan kegiatan usaha pembelajaran. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pola pengasuhan adalah salah satu dari sekian faktor eksternal lainnya yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu kedisiplinan belajar siswa (Rofifah & Nasith, 2023).



UIN IMAM BONJOL
PADANG