

Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa

Wempi Apdiansyah¹, Leni Nuraeni²

E-mail: wempiapdiansyah01@gmail.com¹, lenylenz@upmk.ac.id²

Universitas Muhammadiyah Kuningan

ABSTRAK

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mentimeter, Menyimak, Dongeng

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Mentimeter terhadap kemampuan menyimak dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Kuningan dengan menggunakan sampel kelas VII-c. Hasil penelitian ini adalah: 1) Hasil belajar siswa berupa kemampuan menyimak dongeng sebelum menggunakan media pembelajaran Mentimeter masih jauh dari nilai KKM; 2) Hasil belajar siswa pada kemampuan menyimak dongeng setelah menggunakan media pembelajaran mentimeter meningkat dari nilai rata-rata 43,94 menjadi 83,79; 3) Berdasarkan uji hipotesis, Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Oleh karena itu H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengaruh media pembelajaran Mentimeter terhadap kemampuan menyimak dongeng terdapat perbedaan yang signifikan, antara hasil belajar menyimak dongeng siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter.

Key word:

Learning Media, Mentimeter, Listening, Faury Tales

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of the use of Mentimeter learning media on the ability to listen to fairy tales in grade VII students of SMP Negeri 3 Kuningan. This study used an experimental method with a quantitative approach and employed a one group pretest-posttest design. The data analysis techniques used are validity test, normality test, and hypothesis tests. This research employed a sample of class VII-c. The results of this research are: 1) The learning outcomes of students in the form of the ability to listen to fairy tales before using the learning media of the Mentimeter are still under KKM score; 2) The learning outcomes of students on the ability to listen to fairy tales after using the media of the Mentimeter increased from an average score of 43,94 to 83,79; 3). Based on the hypothesis test, Sig. (2tailed) 0.000 < 0.05. There fore H_a is accepted and H_0 is rejected. The effect of mentimeter learning media on the ability to listen to fairy tales has a significant difference, between the

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran yaitu salah satu produk interaksi antara perkembangan hidup dan pengalaman (Anggraini & Wulandari, 2021 :294). Pendapat lain diungkapkan Sudjana (Rismayani et al., 2020) yang menegaskan bahwa pembelajaran yaitu salah satu cara yang dilaksanakan guru agar kegiatan belajar lebih baik, dalam kegiatan pembelajaran adanya interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai salah satu proses guru untuk mengajar peserta didik agar tercapai kegiatan belajar yang baik. Menurut Setiawan (Hasriadi, 2022), pembelajaran dalam bahasa Inggris disebut *learning*, merupakan kata yang berasal dari *learn* atau belajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi antara individu dengan lingkungannya yang diharapkan bisa memberi perubahan secara menyeluruh ke arah yang lebih baik.

Ada beberapa faktor yang mendukung proses pembelajaran, antara lain: kurikulum sekolah, guru, siswa, model pembelajaran, metode pembelajaran dan media. Hal ini sesuai dengan pendapat Nugraha (Ropiah, Rakhman, & Alam, 2023) bahwa faktor pendukung dan penghambat pengelolaan kelas adalah kondisi fisik, sosial, emosional dan lingkungan organisasi sekolah. Selain itu, minat belajar siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan minat belajar siswa. Namun kenyataannya masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Biasanya guru hanya fokus pada bahan ajar yang ada, tidak memperhatikan kebutuhan penggunaan media pembelajaran, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan kehilangan motivasi belajar karena proses pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, guru sebagai seorang pendidik harus menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran tergantung pada konteks, bahan, dan tujuan pembelajaran yang dicapai. Media pembelajaran mempunyai berbagai macam bentuk dan jenis. Menurut Gagne dan Briggs (Triwahyuni & Setiawan, 2017), media pembelajaran adalah suatu alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, yang meliputi buku, perangkat lunak, dan perangkat keras seperti komputer, televisi, overhead proyektor (OHP), video, kaset, slide, buku film, model transparansi, dan segala macam lainnya. Penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang baik bagi siswa, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman konsep pembelajaran dengan lebih baik. Saat ini, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kita dapat memiliki akses terhadap media pembelajaran yang lebih beragam dibandingkan sebelumnya. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran sangat penting saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran sangat berarti bagi proses belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu, karena media pembelajaran adalah salah satu alat bagi guru untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik dalam proses belajar. Media interaktif ada bermacam-macam, salah satu media interaktif yang bisa digunakan adalah media Mentimeter. Mentimeter merupakan aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Mentimeter merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu kegiatan refleksi pembelajaran. Aplikasi Mentimeter dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena merupakan aplikasi persentase yang bersifat interaktif, peserta didik dapat langsung merespon materi dari guru dengan mengirimkan respon dari *handphone* mereka yang telah membuka aplikasi Mentimeter (Andriani, dkk., 2019). Fitur anonim pada Mentimeter dapat menghilangkan kecemasan peserta didik terhadap jawabannya sehingga memungkinkan umpan balik secara instan tentang pemahaman peserta didik (Skoyles & Bloxsidge, 2017).

Dalam pembelajaran bahasa Sunda mencakup empat keterampilan berbahasa, menurut pendapat Tarigan (Goentoro, 2019), bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa adalah menyimak. Keterampilan menyimak penting dalam dunia pendidikan, menyimak merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh siswa khususnya di era informasi sekarang. Membaca mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena pengetahuan di sekolah diperoleh melalui kemampuan menyimak. Salah satu materi yang bisa dijadikan bahan menyimak yaitu dongeng, materi ini terdapat pada mata pelajaran bahasa Sunda di jenjang SMP Jenjang VII. Menyimak dongeng bukan sekedar kegiatan melihat atau mendengarkan, namun memiliki dampak besar pada perkembangan kognitif, emosional dan sosial siswa. Menyimak dongeng merupakan jembatan untuk mencapai nilai-nilai moral. Banyak sebuah cerita yang mengandung nilai moral yang dapat dari menyimak dongeng. Dengan siswa bisa menyimak dan menceritakan dongeng ini, diharapkan dapat meningkatkan rasa suka anak-anak terhadap budaya Sunda, terutama terhadap dongeng dan pelajaran Bahasa Sunda.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu meningkatkan pembelajaran melalui strategi yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Di SMP Negeri 3 Kuningan khususnya pada pembelajaran dongeng, guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru hanya memberikan materi dari buku paket. Agar proses pembelajaran dapat meningkat dan mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, perlu adanya inovasi pembelajaran untuk menjadikan suasana pembelajaran lebih kondusif dan interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam menyimak dongeng adalah aplikasi Mentimeter.

Untuk mengetahui pengaruh media Mentimeter terhadap kemampuan menyimak dongeng, maka penelitian ini diberi judul “Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng di SMP Negeri 3 Kuningan Kelas VII”.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (Casnan, Purnawan, Firmansyah, & Triwahyuni, 2022), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Darnawati (Syafira, Jamaludin, & Taufik, 2022), media pembelajaran interaktif mencakup kombinasi berbagai unsur seperti teks, grafik, gambar, dan suara. Menurut Javira & Rasyidi (2022), media pembelajaran adalah salah satu cara yang digunakan oleh pendidik untuk peserta didik yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik ketika proses pembelajaran supaya bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Sari & Wulandari, (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh pendidik yang bertujuan untuk memberikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik ketika proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk guru dan peserta didik, karena bisa membantu guru ketika menyampaikan materi atau informasi dan bisa memotivasi guru supaya lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.

Mentimeter

Mentimeter adalah salah satu aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk melakukan *survey* pada kegiatan seminar maupun pada kegiatan pembelajaran (Herlawati, dkk., 2021). Mentimeter yaitu meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik, media untuk meminta pendapat, dan dapat pula mengevaluasi pemahaman peserta didik. Hal ini dikuatkan oleh penelitian Mohin, dkk., (2022) yang menyatakan bahwa Mentimeter merupakan aplikasi yang mudah diakses dan fleksibel yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas karena mendorong adanya keaktifan peserta didik dan menciptakan kesenangan. Penelitian Hasyiyati & Zulherman (2021) memperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media evaluasi menggunakan mentimeter dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran daring. Penelitian Suardi, dkk., (2022) mengatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi mentimeter dalam pembelajaran Informatika dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar peserta didik. Meskipun begitu mentimeter juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu memerlukan koneksi internet, membutuhkan perangkat keras tambahan seperti laptop, PC, tablet atau *smartphone*, dan adanya batasan kata pada aplikasi Mentimeter (Herlawati, dkk., 2021).

Menyimak

Menurut Tarigan (Wulandari, 2019), menyimak adalah kegiatan menyimak simbol-simbol verbal dengan penuh perhatian, pemahaman, apersepsi dan interpretasi, dengan tujuan memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara melalui tuturan atau lisan. Menurut Poerwadarminta (Claudiawan & Asbary, 2023) menjelaskan bahwa menyimak adalah memperhatikan apa yang diucapkan atau dibaca orang lain. Menyimak mencakup proses mendengarkan, mengenali, dan menafsirkan simbol-simbol verbal. Menurut Arono & Nadrah (Nabilah, Fadhilah, & Sumiyani, 2023), menyimak adalah kemampuan siswa dalam menerima dan memahami apa yang dikatakan atau dibaca orang lain.

Dongeng

Menurut Rusyana (Alfiyah, 2020), dongeng merupakan dongeng yang tidak masuk akal dan tidak pernah terjadi dalam kenyataan, serta sering dikaitkan dengan peristiwa masa lalu. Menurut Triyanto (Diyahningsih, Mudzanatun, Huda, & Paryati, 2023), dongeng adalah suatu bentuk cerita fiksi sederhana yang tidak ada hubungannya dengan kejadian nyata dan sering digunakan untuk menyampaikan pesan moral. Di dalam dongeng terdapat unsur-unsur yang menjadi struktur dasar cerita. Menurut Sobandi (Nur'Alfiyah, 2020), dongeng adalah kisah ciptaan yang menceritakan asal-usul dengan mengandung unsur khayalan. Dongeng merupakan dunia imajinasi atau ciptaan penulis tentang peristiwa tertentu yang dituangkan dalam bentuk dongeng, yang diturunkan dan disebarkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Danandjaya (Nur'Alfiyah, 2020) menjelaskan bahwa dalam cerita orang yang dianggap prosa tidak ada yang namanya hiburan, meskipun banyak juga yang mengandung kebenaran, memberi pelajaran moral, atau menyindir.

METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif pada dasarnya merupakan suatu pendekatan yang berlandaskan filsafat positivisme. Tujuan utamanya adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Menurut Sugiyono (Imron, 2019), penelitian kuantitatif yaitu salah satu hasil penelitian yang merupakan angka-angka serta analisis menggunakan statistic.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Wijayanti, (2021), metode eksperimen adalah salah satu metode mengajar yang mengajak supaya siswa melakukan percobaan sebagai pembuktian, pengecekan bahwa teori yang sudah di pelajari itu memang benar. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pretest-posttest design*. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa *One Group pretest-posttest design* merupakan jenis rancangan yang terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari media pembelajaran Mentimeter dalam kemampuan menyimak dongeng siswa. Adapun desain penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan

O₁ : *Pretest* sebelum *treatment*

X : Tindakan (Diterapkan Mentimeter)

O₂ : *Posttest* sesudah diterapkan Mentimeter

Selanjutnya Sedarmayanti & Hidayat (Hidayat & Junianto, 2017) mengungkapkan bahwa populasi yaitu himpunan keseluruhan karakteristik objek yang diteliti. Pengertian lain dari populasi yaitu semuanya atau totalitas objek psikologis yang dibatasi kriteria tentu.

Sugiono (2022) dalam bukunya *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* lebih menekankan bahwa populasi yaitu wilayah generalisasi yang di antaranya dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk belajar dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Dengan menggunakan *One Group pretest-posttest design* maka penelitian ini menggunakan pretest dan post test untuk satu sampel dalam satu populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kuningan, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel dengan berdasarkan ciri-ciri dan kriteria tertentu yang akan diteliti (Sugiyono, 2022). Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C SMP Negeri Kuningan yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes pretest-posttest, dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung di sekolah SMP Negeri 3 Kuningan dengan mengamati guru dan siswa. Pretest dan posttest digunakan sebagai dasar pengambilan data kemampuan siswa. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian bagi berupa gambar, video, dan yang lainnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan dan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media Mentimeter untuk menyimak dongeng.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya uji validasi, uji normalitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Menyimak Dongeng Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Mentimeter di SMP Negeri 3 Kuningan Kelas VII C.

Peneliti melaksanakan tindakan pertama (*Pretest*) untuk mengetahui hasil siswa dalam menyimak dongeng. Tes yang dipakai berupa soal essay dan instrumen penilaian. Tes *pretest* dilaksanakan di kelas VII C SMP Negeri 3 Kuningan. Sebelum menggunakan media pembelajaran jumlah siswa sebanyak 33. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* Siswa

Jumlah siswa: 33	
Nilai Dibawah KKM	Nilai Tuntas
31	2
93,93%	6,06%

Berdasarkan tabel 2 bisa diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng sebelum menggunakan media pembelajaran Mentimeter masih jauh dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Hasil belajar sebelum menggunakan media

pembelajaran Mentimeter siswa yang sudah memenuhi KKM hanya 2 siswa (6,06%) sedangkan 31 siswa lainnya (93,93%) masih dibawah KKM.

Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Menyimak Dongeng Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Mentimeter di SMP Negeri 3 Kuningan Kelas VII C.

Pada pertemuan ke 2 dan ke 3 adanya tindakan berbeda yang diterapkan dalam proses pembelajaran dongeng yaitu memberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran Mentimeter dalam proses pembelajaran. Dalam tahap akhir dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter. Hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Posttest* Siswa

Jumlah siswa: 33	
Nilai Dibawah KKM	Nilai Tuntas
4	29
12,12%	87,87%

Berdasarkan tabel 3 hasil belajar siswa dalam membaca dongeng sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter meningkat. Hal ini dapat dilihat dari skor *posttest* siswa yang sudah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebanyak 29 siswa dengan persentase 87,87% sedangkan 4 siswa lainnya dengan persentase 12,12% belum tuntas.

Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter pada Kemampuan Menyimak dongeng.

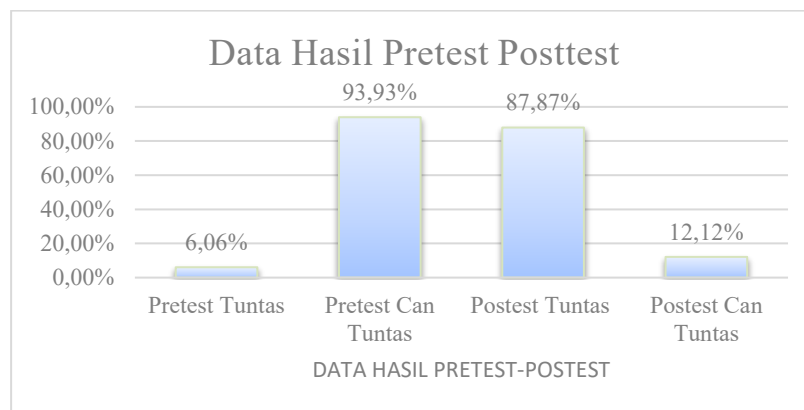
Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyimak dongeng siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Mentimeter dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

	Pretest	Posttest
N	Valid	33
	Missing	0
Mean	43,94	83,79
Median	45.00	85.00
Mode	45	85
Std. Deviation	20.339	10.461
Variance	413,684	109,422
Range	65	35
Minimum	10	65
Maximum	75	100

Sum	
-----	--

Berdasarkan tabel 4, nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng sebelum menggunakan media pembelajaran Mentimeter yaitu 43,94 dengan skor paling besar 75 dan skor paling kecil 10. Nilai tengah (mode) 45, standar deviasi 20,339, varian 413,684, dan *range* 65. Adapun nilai rata-rata belajar siswa terhadap menyimak dongeng sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter yaitu 83,79 dengan skor paling besar 100 dan skor paling kecil 65. Nilai tengah (mode/modus) 85, standar deviasi 10,461, varian 109,422, dan *range* 35. Untuk lebih jelas hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter bisa dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa pada Kemampuan Menyimak Dongeng

Uji Validasi

Sebelum dilakukan pengkajian, peneliti melakukan uji validasi instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian valid atau tidak. Adapun uji validasi dilakukan oleh validator ahli yaitu Ibu Heti Triwahyuni, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (PBSD), Universitas Muhammadiyah Kuningan, sebagai validator 1, dan Bapak Dandi Muhsin, S.Pd., guru bahasa Sunda SMP Negeri 3 Kuningan sebagai validator 2. Kriteria validasi menggunakan referensi Rasyid.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Instrumen

Butir Soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V.1	V.2	Total			
Soal 1	89	87	176	190	92,63%	<i>Sangat Layak</i>
Soal 2	89	87	176	190	92,63%	<i>Sangat Layak</i>
Soal 3	89	87	176	190	92,63%	<i>Sangat Layak</i>
Soal 4	89	87	176	190	92,63%	<i>Sangat Layak</i>
Soal 5	89	87	176	190	92,63%	<i>Sangat Layak</i>

Berdasarkan tabel 5 bisa diketahui bahwa hasil uji validasi instrumen yang dilakukan oleh dua validator ahli yang meliputi 5 soal essay bisa dikatakan dalam kriteria valid karena persentasenya berada pada skor 92,63% - 100,00%. Hal ini bisa disesuaikan dengan kriteria

validasi ahli menurut Rasyid. Oleh sebab itu, instrumen tersebut bisa digunakan dalam penelitian.

Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk mengetahui populasi data dalam penelitian ini normal atau tidak. Adapun uji normalitas menggunakan *One Sample Shapiro Wilk Test* menggunakan program SPSS. Adapun hasilnya bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,097	33	,200*	,946	33	,104
Posttest	,163	33	,026	,939	33	,065

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai signifikan *pretest* $0,104 > 0,05$ dan nilai signifikan *posttest* $0,065 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini bisa dilihat pada dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas.

Uji Hipotesis (Uji Paired Sampel T-Test)

Uji paired t-test digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter terhadap hasil menyimak dongeng. Begitu juga hasil uji hipotesis menggunakan paired sampel t-test bisa dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Paired Samples Test

Mean	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
-39,848	23,897	4,160	-48,322	-31,375	-9,579	32	,000

Berdasarkan tabel 7 didapatkan nilai sig. (2 tailed) yaitu 0,000 atau ($0,000 < 0,05$) oleh sebab itu hasil H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi, bisa disimpulkan media pembelajaran Mentimeter mempengaruhi hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng. Oleh karena itu ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa terhadap menyimak dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter.

KESIMPULAN

Berdasarkan tabel 4 nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng sebelum menggunakan media pembelajaran Mentimeter yaitu 43,94 dengan skor tertinggi 75 dan skor terendah 10. Nilai tengah (mode/modus) 45, standar deviasi 20.339, varian 413,684, dan *range* 65. Adapun nilai rata-rata belajar siswa terhadap menyimak dongeng setelah menggunakan media pembelajaran Mentimeter yaitu 83,79 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 65. Nilai tengah (mode/modus) 85, standar deviasi 10.461, varian 109,422, dan *range* 35.

Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan nilai sig. (2 tailed) 0,000 atau ($0,000 < 0,05$) oleh sebab itu hasil H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi, bisa disimpulkan media pembelajaran Mentimeter memengaruhi hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng. Oleh sebab itu, ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter dalam pembelajaran menyimak dongeng. Pemilihan media untuk pembelajaran juga merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Mentimeter dapat dijadikan salah satu inovasi dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Meskipun memiliki banyak kelebihan akan tetapi perlu diperhatikan kekurangan dari aplikasi Mentimeter sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal.

SARAN

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi acuan untuk dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Diharapkan ada penelitian lainnya mengenai media pembelajaran Mentimeter pada kemampuan lainnya di jenjang kelas yang berbeda atau pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, U. N. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Mendengarkan Dongeng Siswa di Kelas VII SMP. *JALADRI: Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 6(2), 82-91. doi: <https://doi.org/10.33222/jaladri.v6i2.1586>
- Andriani, A., Dewi, I., & Sagala, P. N. (2019). Development of Blended Learning Media using the Mentimeter Application to Improve Mathematics Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012112>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Casnan, C., Purnawan, P., Firmansyah, I., & Triwahyuni, H. (2022). Evaluasi Proses Pembelajaran dengan Pendekatan Systems Thinking. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 31-38. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p31-38>.

- Claudiawan, S., & Asbari, M. (2023). Filosofi Apatis: Menyimak Kajian Filosofis Fahrudin Faiz. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 57-61. doi:<https://doi.org/10.9000/jupetra.v2i1.65>
- Diyahningsih, U., Mudzanatun, M., Huda, C., & Paryati, P. (2023). Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa kelas 2 SDN Pandeanlamper 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3171-3178. doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1008>
- Goentoro, M. S. (2019). Kemampuan Menulis Puisi Pengaruh Media Pembelajaran dan Penguasaan Diksi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(02), 189-197. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v2i02.6676>
- Hasriadi. (2022). Model pembelajaran jarak jauh pendidikan agama Islam berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Konsepsi*, 11(1), 85-96.
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Herlawati, Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journals Journal of Computer Science Contributions*, 1(1), 42-52.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163-173.
- Javira, W., & Rasyidi. (2022). Pengaruh Media Pengajaran Audio Visual dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 7 Gurun Panjang Dumai. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2). doi: <https://doi.org/10.57113/wib.v2i2.221>
- Mohin, M., Kunzwa, L., & Patel, S. (2022). Using mentimeter to enhance learning and teaching in a large class. *International Journal of Educational Policy Research and Review*, 9(2), 48-57. <https://doi.org/10.15739/ijepr.22.005>
- Nabilah, S., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2023). Analisis Teknik Dictogloss Terhadap Kemampuan Menyimak Isi Teks Cerita Pendek Siswa Kelas IV SD Negeri Curug Kulon 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 822-840. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9472>
- Nur'Alfiyah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Mendengarkan Dongeng Siswa di Kelas VII SMP. *JALADRI: Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 6(2), 82-91.
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman sikap sosial melalui pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8-15.

- Ropiah, O., Rakhman, F., & Alam, F. S. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Sunda Dimensi Linguistik dan Nonlinguistik. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 124-137. doi: DOI: <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.5197>
- Sari, L. D., & Wulandari, R. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN DI KELOMPOK BERMAIN, *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2.02, pp. 99–103.
doi:<https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364>
- Suardi, Maya Sari Wahyuni, & Harianto. (2022). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Aplikasi Mentimeter.com dalam Pembelajaran Daring Model Discovery Learning pada Siswa Kelas X Jurusan OTKP SMKN 2 Simpang Empat Tanah Bumbu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(1), 28–34. www.menti.com
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Skoyles, A., & Bloxsidge, E. (2017). Have You Voted? Teaching OSCOLA with Mentimeter. *Legal Information Management*, 17. <https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/leginfom17&id=254&div=&collection=2021/2022>. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(1), 28–34. www.menti.com.
- Syafira, A., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185-198.
doi:<https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>
- Triwahyuni, H., & Setiawan, L. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Flash Siswa Kelas IV SDN 1 Garawangi. *Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 3(2), 105-110. doi:<https://doi.org/10.33222/jaladri.v4i2.1462>
- Wijayanti, T. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Gaya Magnet pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Melalui Metode Eksperimen. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 4(5). doi: <https://doi.org/10.20961/shes.v4i5.66362>
- Wulandari, R. R. (2019). Analisis Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI di SMK TELKOM Bandung. *Jurnal TEDC*, 13(2), 142-148. Retrieved from <http://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/view/34>