



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MENTIMETER DALAM KEBERTERIMAAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
FIQH KELAS VIII SMP ISLAM AL-MA'ARIF 01 SINGOSARI**

Zahiroh Nafiisah¹, Thoriq Al Anshori², Moh Muslim³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 1zahirohnafiisah@gmail.com , 2thoriqalanshori.unism@unisma.ac.id
3moh.muslim@unisma.ac.id

Abstract

In the rapidly evolving digital era, education faces significant challenges in creating effective and quality learning processes. This research addresses the traditional teaching methods still prevalent at Al-Ma'arif 01 Singosari Islamic Junior High School, which often fail to engage students. The purpose of this study is to analyse the process of developing Mentimeter-based interactive learning media for the subject of Fiqh in students' acceptance of this media. Using a Research and Development (R&D) approach with a quantitative descriptive method, this study followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). A total of 32 eighth-grade students participated in testing the designed media. The validation results showed high feasibility, with scores of 96% from content experts and 92% from media and learning experts. Acceptance data, collected through a questionnaire based on the Technology Acceptance Model, showed that students rated ease of use at 82%, interest in learning at 86%, and overall usefulness at 83%, all of which were categorised as excellent. The findings suggest that the Mentimeter-based interactive learning media not only enhances student understanding but also fosters a more engaging and efficient learning environment. These results have implications for the integration of technology in educational practices, highlighting the need for innovative teaching methods to meet the demands of the digital age.

Keywords: *Development, Interactive Learning Media, Mentimeter, Student Acceptability, Fiqh.*

A. Pendahuluan

Di era digital yang semakin pesat ini, dunia Pendidikan menghadapi tantangan yang cukup serius dan semakin kompleks dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta bermakna. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang cepat sekali sampai saat ini mulai dari perangkat keras (Hardware) dan (Software), salah satu perubahan yang dibuat oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah perubahan yang signifikan dalam bidang Pendidikan (Mustari, 2023). Generasi Z yang merupakan generasi yang paling paham akan teknologi yang

sudah ada, generasi ini juga sering disebut sebagai generasi *digital native*. Generasi *digital native* adalah generasi yang lahir pada era digital. Menurut Putu Luxman Pendit (2003) generasi *digital native* adalah generasi yang muncul dengan seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan internet sekitar tahun 1990an. Generasi *digital native* memiliki karakteristik serta gaya belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan teknologi digital dan terbiasa mengakses informasi secara cepat dan interaktif.

Revolusi *Society 5.0* yang ditandai dengan masifnya penggunaan teknologi digital telah mendorong terjadinya paradigma baru dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan revolusi *Society 5.0* yang menekankan integrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, dengan konsep bagaimana memanusiakan manusia dengan teknologi (Yordan Rendis Suherman et al., 2023). Langkah yang sesuai untuk menyelaraskan pendidikan terhadap kehidupan di era revolusi 5.0 adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Secara gambaran umum, pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi perancangan (pembuatan desain awal), pengembangan, dan pengujian media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Batubara & Ariani, 2021). Media yang dibuat sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Saat ini, adanya media pembelajaran berbasis teknologi dan bersifat interaktif menjadi hal yang sangat dibutuhkan untuk menunjang kualitas kegiatan belajar-mengajar (Agustian & Salsabila, 2021).

Salah satu inovasi yang dapat mendukung proses tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter, yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Mentimeter merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan dan dikelola oleh perusahaan Swedia berbasis Stockholm. Aplikasi ini memungkinkan penggunaan umpan balik sebagai media untuk melakukan pembelajaran interaktif seperti presentasi. Mentimeter merupakan sistem Audience Response System (ARS) yakni teknologi yang memungkinkan instruktur untuk mengajukan pertanyaan dan mengumpulkan respons digital dari. Jhonny Warstrom menciptakan aplikasi ini sebagai tanggapan atas pertemuan yang tidak kondusif (Shafira, 2023). Menurut pendapat Rudolph (2018), fitur-fitur dalam Mentimeter cukup menjanjikan untuk digunakan dalam dunia pendidikan tanpa terkecuali pendidikan di perguruan tinggi

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Islam Al-Ma'arif 01 Singosari, metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan pendekatan tradisional, serta minimnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Metode konvensional yang sering diterapkan oleh guru yaitu

menggunakan ceramah dan papan tulis cenderung membosankan dan sulit untuk mempertahankan perhatian dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menganalisis bagaimana ulang proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter untuk mata pelajaran Fiqih, serta penerimaan siswa terhadap media ini di SMP Islam Al-Ma'arif 01 Singosari. Dengan menjawab pertanyaan tersebut, diharapkan dapat diketahui sejauh mana media ini dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran saat ini.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Secara garis besar, R&D dilakukan secara sistematis untuk memperluas wawasan dan mengaplikasikannya dalam menciptakan atau menyempurnakan produk, jasa, atau proses tertentu (Sugiyono, 2019). Dalam arti yang paling luas, penelitian dan pengembangan terdiri dari setiap kegiatan mulai dari penelitian dasar hingga pemasaran produk (yang berhasil) atau peluncuran proses baru yang efektif (Kainulainen, 2014). Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini pertama kali dikemukakan oleh Robert Maribe pada tahun 1975 sebagai suatu pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional oleh sebuah pusat pembelajaran di bawah dinas militer Amerika Serikat di Universitas Florida. Menurut Sezer dkk., pada tahun 2013 menyatakan "*ADDIE Model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases.*"

Dengan artian model pengembangan *ADDIE* ialah pendekatan sistem yang melibatkan analisis bagaimana komponen-komponen dalam model berinteraksi satu sama lain dan membutuhkan kerja sama dan koordinasi di semua tahapan. Prosedur pengembangan ini menerapkan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe (2009) yang didasarkan pada filosofi, "bahwa penerapan model *ADDIE* harus berpusat pada siswa, inovatif, observative dan memotivasi. Setiap Langkah dalam paradigma *ADDIE* memiliki tujuan yang sama". Selain itu, penggunaan model ini harus dilakukan dengan hati-hati dan teliti untuk memastikan bahwa produk pendidikan yang dihasilkan adalah produk yang efektif.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan data dalam pada penelitian ini menggunakan data yang bersifat primer. Pertama, hasil validasi media evaluasi yang dilakukan oleh para

ahli, yaitu 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang ahli pembelajaran, dan 32 aspek dari siswa. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) pertama kali dikemukakan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989. Tujuan utama dari TAM adalah untuk mendeskripsikan proses keberterimaan teknologi, memperkirakan perilaku pengguna, dan memberikan penjelasan yang bersifat teoritis mengenai bagaimana sebuah teknologi dapat diterima dan diterapkan dengan baik. Tujuan praktis dari TAM adalah untuk menyajikan informasi kepada para praktisi mengenai langkah-langkah yang dapat digunakan sebelum memulai pengimplementasian sistem (Davis, 1993).

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, yaitu dengan memaparkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Teknik statistik deskriptif merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul (Walpole, 1995). Data validasi ini dikumpulkan melalui angket yang diisi dengan skala likert. Keberterimaan siswa diamati dengan menggunakan instrumen lembar observasi pada *Google Form*. Mengukur keberterimaan siswa dilakukan setelah uji coba produk Mentimeter.

Tabel 1 Persentase Kriteria Validitas

Interval Skor	Kriteria Kevalidan	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat Layak
68% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup Layak
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Kurang Layak
20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid	Tidak Layak

Tabel 2 Persentase Kriteria Keberterimaan Siswa

Skor Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat tidak Baik

1. Analyze

Analisis yang dilakukan oleh peneliti mencakup analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dimulai dari cara pembelajaran guru di dalam kelas, guru menjelaskan materi melalui cerita atau ceramah. Pembelajaran hanya menggunakan buku pelajaran cetak dan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Siswa tampaknya tidak aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Selanjutnya analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk memperoleh Gambaran dalam membuat media pembelajaran berbasis Mentimeter sesuai dengan harapan siswa. Peneliti mendapat informasi bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang menyenangkan disertai dengan tampilan yang memiliki ragam variasi.

Selain itu, analisis materi yang dijadikan fokus dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Mentimeter adalah topik puasa. Pemilihan topik ini disesuaikan dengan tujuan pengembangan media yang sejalan dengan visi dan misi SMP Islam Al-Ma'arif 01 Singosari, yaitu membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai keislaman dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama. Selain itu, materi tentang puasa dinilai relevan dan erat dengan kehidupan siswa, terutama berkaitan dengan pelaksanaan puasa Senin-Kamis dan puasa di bulan Ramadhan.

2. Design

Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII SMP Islam Al- Ma'arif 01 Singosari disesuaikan dengan kompetensi dan kurikulum yang diterapkan. Berikut adalah tahapan perancangan media interaktif berbasis Mentimeter :

- a. Pemilihan materi sesuai yang diterapkan sebagai isi konten media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter,
- b. Merancang capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, isi materi pembelajaran serta kuis interaktif pilihan ganda dan essay.
- c. Menentukan gambar yang tepat, mempelajari referensi desain, mengkaji pertanyaan referensi soal, dan mengidentifikasi komponen pendukung media, dll.

Pada media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter mencakup tiga sesi pembelajaran, yaitu:

- a. Slide pembelajaran mengenai pengertian puasa, syarat wajib puasa, syarat sah puasa, rukun puasa, macam-macam puasa, hari yang diharamkan puasa dan hikmah puasa.
- b. Slide mengenai 10 soal pilihan ganda untuk menguji pemahaman yang didapat selama proses pembelajaran.
- c. Slide mengenai 5 soal essay untuk menguji pemahaman yang didapat selama proses pembelajaran.
- d. Slide kuesioner dan penutup.

3. Development

Pada tahap pengembangan ini meliputi dua kegiatan, yaitu pembuatan produk dan validasi produk. Pada tahap pengembangan produk peneliti mengembangkan produk media presentasi didesain menggunakan Mentimeter. setelah dikembangkan dan sebelum diujikan kepada siswa, produk ini terlebih dahulu dilakukan validasi oleh beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Berikut ini merupakan bagian-bagian Media Pembelajaran Berbasis Mentimeter:

a. Hasil validasi ahli materi

Validator materi dalam pengembangan media Pembelajaran ialah orang yang memiliki keahlian di bidang Fiqih. Keterlibatan para ahli tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang optimal. Validator ahli materi adalah Bapak Thoriq Al Anshori, Lc., M.Pd. Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi keseluruhan di bawah menunjukkan kriteria “sangat layak” dengan rata-rata 96%. Adapun tabel validasi sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validator Oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Σx	Σxi	N	Keterangan
1	Pembelajaran	18	20	5	90%
2	Isi Materi	25	25	5	100%
3	Bahasa	14	15	5	93%
4	Soal	10	10	5	100%
5	Kegunaan	5	5	5	100%
Rata-rata					96%
Keterangan Akhir					Sangat Layak

b. Hasil validasi ahli media

Validator media dalam pengembangan media Pembelajaran ialah orang yang memiliki keahlian di bidang media dan desain pembelajaran. Keterlibatan para ahli tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang optimal. Validator ahli media adalah Bapak Dr. Indhra Musthofa, M.PdI. Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi keseluruhan di bawah menunjukkan kriteria “sangat layak” dengan rata-rata 92%. Adapun tabel validasi sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validator Oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Σx	Σxi	N	Keterangan
1	Pembelajaran	21	25	5	84%
2	Isi Materi	24	25	5	96%
3	Bahasa	15	15	5	100%
Rata-rata					92%

Keterangan Akhir	Sangat Layak
------------------	--------------

c. Hasil validasi ahli pembelajaran

Validator pembelajaran dalam pengembangan media Pembelajaran ialah orang yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran. Keterlibatan para ahli tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang optimal. Validator ahli pembelajaran adalah Ibu Khusnul Khatimah, S.Ag. Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi keseluruhan di bawah menunjukkan kriteria “sangat layak” dengan rata-rata 92%. Adapun tabel validasi sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Validator Oleh Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Σx	Σxi	N	Keterangan
1	Tujuan Pembelajaran	10	10	5	100%
2	Kesesuaian Orientasi	14	15	5	93%
3	Penyajian Materi	14	15	5	93%
4	Kegunaan	9	10	5	90%
5	Kesesuaian Evaluasi	13	15	5	86%
Rata-rata					92%
Keterangan Akhir					Sangat Layak

4. Implement

Pada tahap implementasi, media pembelajaran akan diterapkan dalam pembelajaran Fiqih. subjek penelitian pada tahap implementasi produk yakni, siswa kelas VIII B dengan jumlah anggota 32 siswa. Dalam menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif, peneliti menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan seperti smartphone, laptop, kuota internet, dan memastikan jaringan stabil. Peneliti juga merancang skenario pembelajaran yang akan diterapkan selama proses pembelajaran.

5. Evaluate

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dan analisis untuk menentukan sejauh mana respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter. Evaluasi dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner kepada siswa yang berisi sejumlah pertanyaan terkait respons mereka terhadap media tersebut. Skor dari kuesioner kemudian dianalisis untuk menggambarkan sejauh mana penerimaan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Proses ini bertujuan untuk menentukan bagaimana siswa menilai media pembelajaran melalui instrumen kuesioner yang disediakan. Selain itu, data dari kuesioner juga memberikan wawasan tentang pengalaman siswa saat

menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter. Berikut ialah hasil dari keberterimaan siswa terhadap media pengembangan yang telah di implementasikan pada proses pembelajaran:

Tabel 6 Hasil Keberterimaan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII B

No.	Aspek	Σ	$\sum x_i$	%
1	Kemudahan Pemahaman	136	160	85%
		134	160	83%
		130	160	81%
		131	160	81%
		128	160	80%
2	Minat Belajar	141	160	88%
		136	160	85%
		142	160	88%
		132	160	82%
		137	160	85%
2	Kegunaan	128	160	80%
		129	160	80%
		137	160	85%
		128	160	80%
		142	160	88%
Jumlah Keseluruhan		2011	2400	83%

D. Simpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter didesain secara sistematis dan dirancang dengan baik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti presentasi interaktif, sesi tanya jawab, soal pilihan ganda, dan soal esai yang dapat dijawab secara interaktif. Penggunaan media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, efisien waktu, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran bagi guru maupun siswa. Dari hasil uji validasi oleh ahli materi diperoleh skor 96% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan uji validasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran diperoleh skor 92% yang menandakan bahwa media tersebut juga sangat layak untuk diterapkan.

Dalam melakukan uji coba dengan menggunakan kelas VIII B dengan jumlah 32 siswa. Data keberterimaan siswa diperoleh dari kuesioner dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* dengan 3 variabel, yaitu 1)

Kemudahan Pemahaman diperoleh skor total sebesar 659, maka persentase persepsi kemudahan kegunaan siswa 82% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil pada variabel 2) Minat Belajar, dengan skor total sebesar 688, maka persentase persepsi minat belajar siswa ialah 86% yang termasuk kategori sangat baik. 3) Kegunaan, dengan skor total sebesar 664, maka persentase persepsi minat belajar siswa ialah 83% yang termasuk kategori sangat baik.

Daftar Rujukan

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. In *Graha Edu* (2nd ed.). Graha Edu.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 319–340.
- Davis, F. D. (1993). User Acceptance Of Information Technology: System Characteristics, User Perceptions And Behavioral Impacts. *International Journal of Man-Machine Studies*, 38(3), 475–487. <https://doi.org/10.1006/imms.1993.1022>
- Kainulainen, S. (2014). The New Production of Knowledge: The Dynamics of Science and Research In Contemporary Societies. In *Encyclopedia of Quality of Life And Well-Being Research* (pp. 5516–5517). Springer Netherlands. http://www.cas.uio.no/Publications/Seminar/Confluence_Gulbrandsen.pdf
- Mustari, M. (2023). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Manajemen Pendidikan* (M. Taufiq Rahman (ed.); Pertama). Gunung Djati Publishing Bandung.
- Pendit, P. L. (2003). *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi: Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*. Jurusan Ilmu Perpustakaan-Fakultas Sastra, Universitas Indonesia (JIP-FSUI).
- Sezer, B., Karaoğlu Yılmaz, F. G., & Yılmaz, R. (2013). *Integrating Technology Into Classroom: The Learner Centered Instructional Design*. 4(4), In this study, to present an instructional model b. <http://hdl.handle.net/11772/957>
- Sugiyono, P. D. (2019). Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *CV. Alfabeta, Bandung* (Vol. 25). CV Alfabeta.
- Walpole, R. E. (1995). *Pengantar Statistika*. Gramedia Pustaka Utama.
- Yordan Rendis Suherman, Tangkas Ageng Nugroho, Fitra Barokah Quraini, & Muhammad Yasin. (2023). Analisis Perkembangan Industrialisasi Era 5.0 Terhadap Kondisi Pendidikan Di Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Jawa

Timur. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(3), 169–182.
<https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i3.241>.