



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/10/2023
 Reviewed : 01/11/2023
 Accepted : 03/11/2023
 Published : 08/11/2023

Desiana Omartinez
 Purba¹
 Nurliani Siregar²

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENTIMETER (PPT, WORD CLOUD) DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI KELAS IX SMP SWASTA TALITA KUM MEDAN

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen di SMP Swasta Talita Kum Medan kelas IX. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa/i kelas VIII dan IX SMP Swasta Talita Kum Medan dimana dipilih 2 kelas sebagai sampel yaitu: Kelas IX sebagai kelas kontrol dimana diajarkan model pembelajaran konvensional dan kelas VIII sebagai kelas eksperimen dengan melakukan pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud). Instrumen yang digunakan berupa tes dalam bentuk essay yang telah dilakukan uji instrumen oleh validator ahli dal lembar observasi. Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh nilai rata- rata post- test kelas eksperimen adalah 86,33 dengan standart deviasi 7,63. Dari hasil uji hipotesis dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh $[T]_{hitung} > T_{tabel} (8,790 > 1,685)$ sehingga H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran mentimeter (PPT, Word Cloud) dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pendidikan agama kristen kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan. Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, dilakukan observasi aktivitas belajar siswa diperoleh nilai akhir dengan kategori baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mentimeter, Kreativitas Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen

Abstract

This research aims to determine the effect of using Mentimeter Learning Media (PPT, Word Cloud) in increasing the learning creativity of Christian Religious Education Students at Talita Kum Medan Private Middle School class IX. This type of research is an experiment with the research population, namely all students in classes VIII and IX of Talita Kum Medan Private Middle School, where 2 classes were chosen as samples, namely: Class IX as a control class where the conversional learning model was taught and class VIII as an experimental class by conducting learning conversion using Mentimeter learning media (PPT, Word Cloud). The instrument used is a test in the form of an essay which has been tested by an expert validator on an observation sheet. After carrying out different treatments, the average post-test score for the experimental class was 86.33 with a standard deviation of 7.63. From the results of the hypothesis test with $\alpha = 0.05$, it is obtained $[T]_{count} > T_{table} (8.790 > 1.685)$ so that H_0 is rejected and conversely H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of the use of Mentimeter learning media (PPT, Word Cloud) in increasing the learning creativity of class IX Christian religious education students at Talita Kum Medan Private Middle School. During the learning process in the experimental class, students' learning activities were observed

^{1,2)} Progam Studi Pendidikan Agama Kristen, FKIP, Universitas HKBP Nommensen
 email : nurlianisiregar@uhn.ac.id, nurlianisiregar@uhn.ac.id

and the final score was in the good category.

Keywords: Learning Media, Mentimeter, Christian Religious Education Students' Learning Reativity.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini semakin cepat, dan berdampak signifikan pada banyak bidang, termasuk pendidikan. Sistem pendidikan akan berubah seiring kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi berdampak pada banyak aspek kehidupan, termasuk yang berkaitan dengan ekonomi, politik, budaya, seni, dan pendidikan. Salah satu inovasi yang harus dapat diterapkan oleh dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran.

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Guru tidak lagi menjadi pembicara di lingkungan pendidikan modern. Guru sekarang berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan mediator yang menekankan penggunaan teknologi interaktif untuk merangsang aktivitas, imajinasi, dan kreativitas siswa daripada berfungsi sebagai sumber utama pengetahuan.

Saat guru mengajar tetap menggunakan metode ceramah dan tetap membiarkan peserta didik hanya sebagai penerima maka dengan teknik ini, siswa lebih cenderung tertidur dan sangat bergantung pada guru untuk mendapatkan informasi. Hal ini tentu saja menurunkan dorongan siswa untuk belajar mandiri dan memaksa guru untuk menyajikan materi dengan metode ceramah tradisional yang membosankan.

Permasalahan yang sering dijumpai dari sisi guru adalah kurang siapnya guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini bisa disebabkan karena ketidaktahuan media apa yang akan digunakan atau kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk mengkomunikasikan ide atau fakta kepada siswa guna mempercepat proses pembelajaran. (Suparlan, 2020) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk mempercepat proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan pendidik untuk menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran, menurut (Nuretha, 2023) media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan efektif. Artinya, melalui penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan diharapkan menjadi lebih kreatif dari sebelumnya karena untuk zaman yang serba menggunakan teknologi ini pendidik diminta harus mengenal dan memahami teknologi agar pembelajaran tercipta secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun menurut (Nuretha, 2023) bahwa manfaat dari pembelajaran sendiri adalah sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi menarik, interaktif serta efektif. Salah satu hal yang paling diutamakan ialah berkaitan dengan kualitas pendidik dalam memberikan pembelajaran yang berkualitas salah satunya pendidik harus menciptakan pembelajaran yang berkesan dan tidak membosankan, hal ini sangat cocok sekali dengan media pembelajaran mentimeter.

Mentimeter sendiri merupakan sebuah media pembelajaran berbasis online yang mudah digunakan praktis dan efisien. Didukung oleh hal ini biasanya kita hanya mengenal media berbentuk powerpoint tapi ternyata terdapat media mentimeter yang lebih menarik untuk kita gunakan atau terapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengakses media pembelajaran mentimeter sendiri bisa dibuka pada laman www.menti.com.

Mentimeter merupakan aplikasi berbasis situs web untuk melakukan tugas survei selama seminar atau dalam kegiatan pendidikan. Mentimeter merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi secara daring melalui smartphone, laptop, ataupun tablet. Media mentimeter sendiri merupakan media yang dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh serta membantu presentasi dan pembelajaran yang diberikan seorang pendidik menjadi lebih menarik dan aplikasi ini juga memudahkan pengguna untuk membuat presentasi dan menerima masukan dari audiens melalui polling, grafik, quiz, tanya jawab dan fitur interaktif lainnya. Mentimeter ini terdapat pada google. Media ini dapat diakses secara gratis pada www.menti.com kemudian bisa kita masukkan kode atau link web yang telah diberikan oleh pendidik dan media ini dapat diakses ketika pendidik membuka webnya terlebih dahulu

sehingga pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik secara tidak langsung terlaksana dengan adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Melalui observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, saat guru melakukan pembelajaran, peneliti menemukan kenyataannya yang saat melakukan observasi di sekolah SMP Swasta Talita Kum Medan dalam proses pembelajaran pendidik lebih banyak menggunakan metode mengajar dengan metode ceramah dimana saat observasi peneliti dapat melihat saat pembelajaran berlangsung peneliti menemukan bahwa ada beberapa siswa berisik di kelas, bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran pendidik menyadari hal tersebut maka saat melihat beberapa murid sudah tidak terlalu fokus lagi pendidik akan memberikan sedikit selingan pertanyaan yang dapat mengambil kembali atensi para siswa dan setelahnya pendidik akan melanjutkan pembelajaran, pada saat penulis masuk ke dalam kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan pembelajaran yang penulis bawa pada awalnya berjalan dengan baik dan atensi siswa masih baik dalam pembelajaran, sampai pada akhirnya penulis menemukan dan melihat siswa kelas IX ribut, mengantuk dan terkadang kurang fokus dalam pembelajaran hanya beberapa siswa yang tetap fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran tetap berlangsung hingga akhir, dan peneliti menyadari bahwa pembelajaran yang telah dilakukan peneliti tidak sesuai dengan yang peneliti harapkan.

Media pembelajaran mentimeter sangat membantu dalam proses pembelajaran karena sangat efektif, memiliki fitur yang beragam, dan yang paling penting memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan pendidik. Untuk penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran mentimeter karena memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan pendidik dan karena sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Selain baru media mentimeter sendiri sangat efektif dan efisien diterapkan untuk melatih sikap kritis pada peserta didik. Dimana peserta didik saat ini kebanyakan bersikap kurang kritis dalam bertindak seperti pada proses pembelajaran yang dilakukan ketika berada dalam kelas pendidik sedang memaparkan materi pembelajaran akan tetapi peserta didik hanya menerima saja tanpa bertanya kepada pendidik mengenai materi pembelajaran yang telah dipaparkan. Sikap kritis sangat diperlukan untuk menunjang hasil belajar dan kreativitas peserta didik menjadi lebih baik.

Media kreatif dapat membantu guru mengkomunikasikan pelajaran dengan cara yang dapat dipahami siswa, yang akan membuat lingkungan belajar lebih menarik dan antusias. Kreativitas dalam media memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran karena materi pendidikan yang diproduksi secara artistik oleh guru dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, antusias, dan aktif. Sementara itu, Menurut Ummah dalam (Nuretha, 2023) materi pembelajaran yang kreatif dari pendidik dapat membuat peserta didik senang dan bersemangat dalam setiap proses pembelajaran yang terjadi, dan peserta didik juga bersemangat dalam menyelesaikan semua tugas yang dibebankan kepadanya.

Media efektif dan efisien adalah suatu media yang diterapkan untuk mempersingkat waktu dalam proses belajar dan pembelajaran. Dimana dalam proses belajar dan pembelajaran memiliki batasan waktu yang telah dituangkan kedalam rencana pelaksanaan pembelajaran, setiap pertemuan dalam kegiatan belajar dengan media yang dibuat kreatif, efektif dan efisien dapat membantu kegiatan belajar antara pendidik dan peserta didik berjalan sesuai rencana yang telah disusun oleh pendidik pada rencana pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan. Selain efektif dan efisien media mentimeter yang diterapkan oleh pendidik sangat praktis digunakan salah satunya mentimeter dapat diakses dengan menggunakan handphone, tablet, dan laptop.

Menurut Mushliha dalam (Nuretha, 2023) mengemukakan bahwa kelebihan mentimeter adalah aplikasi yang mudah digunakan dan dapat diakses dengan menggunakan handphone, tablet, dan laptop. dari pernyataan para ahli diatas (Kusumaningrum et al., 2023) Musliha dan Purnawarman mengenai kelebihan dari mentimeter ini bahwa media ini sangat menarik digunakan untuk proses pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien.

Sehingga penelitian ini di lakukan di SMP Swasta Talita Kum Medan dengan menggunakan media mentimeter. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) Dalam

Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan”

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. prinsip-prinsip keilmuan untuk rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian yang dilakukan atau yang dipergunakan oleh para peneliti ilmiah, sehubungan dengan penelitian yang dilakukan dengan langkah-langkah pembuktian yang terukur dan sistematis. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu salah satu jenis penelitian yang sistematis, terstruktur, dan tersusun dengan jelas dari awal hingga akhir.

Menurut Sugiyono (Suryani et al., 2020) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi suatu masalah. Untuk menjelaskan metodologi penelitian untuk memecahkan pertanyaan penelitian, perlu dijelaskan secara singkat definisi operasional variable independent (X) dan dependen (Y).

Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara atau pengutipan data dari dokumen data penelitian. Dokumen dapat berbentuk surat-surat, buku, arsip, notulen, dan catatan-catatan. Teknik ini digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi di lokasi penelitian. Alasan menggunakan data ini adalah karena dokumentasi merupakan sumber data yang stabil, menunjukkan fakta yang telah berlangsung dan mudah didapatkan.

Pada teknik ini, penulis memperoleh informasi berupa data sekunder yang tersedia di SMP Swasta Talita Kum Medan. Adapun bentuk data sekunder ini berupa daftar nama-nama siswa kelas IX dan VIII SMP Swasta Tali Takum Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, hasil kreativitas belajar siswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan nilai rata- rata post- test kelas eksperimen 86,3333 sedangkan rata- rata post- test kelas kontrol 61,3333. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni $(8,79077 > 1,685)$. Maka disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud) terhadap kreativitas siswa kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan observer diperoleh aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen tergolong dalam kategori baik dengan rata- rata 76,166667. Adapun persamaan regresi yang digunakan untuk melihat hubungan aktivitas siswa dengan hasil belajar adalah $Y = 19,435 + 0,530X$. Dari persamaan tersebut koefisien arah regresi linier $(b) = 0,530$ bertanda positif, artinya terdapat hubungan yang linear antara aktivitas belajar siswa dengan kreativitas siswa. Besar pengaruh aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa sebesar 0,530. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud) membuat siswa semakin kreatif dalam belajar melalui menggunakan mentimeter dan memahami materi yang di ajarkan oleh guru melalui PPT Mentimeter.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini Kedua sampel diterapkan perlakuan yang berbeda, di kelas eksperimen diterapkan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) sedangkan pada kelas kontrol diterapkan hanya pembelajaran konvensional tanpa bantuan mentimeter. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, selanjutnya diberikan post-test. Perhitungan data post- test kelas eksperimen dapat dilihat dari (lampiran 11)

Tabel 1. Data Post- test kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (Fi)	Rata- Rata (X)	Standar Deviasi (SD)	Varians (S)
1	70	2			

2	76,6667	1	86,3333	7,63954	58,3626
3	80	3			
4	86,6667	3			
5	90	5			
6	93,3333	6			

Tabel 2. Data Post- test kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (Fi)	Rata- Rata (X)	Standar Deviasi (SD)	Varians (S)
1	46,6667	1	61,3333	10,16817	103,392
2	50	4			
3	56,6667	4			
4	60	4			
5	70	4			
6	73,3333	1			
7	80	2			

Gambar diagram diatas menunjukkan bahwa nilai terendah post- test pada kelas eksperimen dan kontrol adalah 76,66 dan 46,66, sedangkan nilai tertinggi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 93,33 dan 70. Dengan demikian perlakuan yang berbeda mampu mempengaruhi kreativitas belajar masing- masing kelas.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Berdistribusi normal artinya sampel yang diambil dapat mewakili populasi yang ada, apabila sampel yang sudah ada diuji kembali maka diperoleh nilai yang mendekati nilai sampel sebelumnya. Uji normalitas dilakukan melalui uji Liliefors dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh harga L_{hitung} dan L_{tabel} data post-test masing-masing sampel.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji Liliefors diperoleh hasil uji normalitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Normalitas			
Kelas	L-Hitung	L-Tabel	Keterangan
Eksperimen	0,188	0,19	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,102	0,19	Berdistribusi Normal

Dari tabel 4.3 diketahui bahwa data post- test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki masing- masing $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan uji F dengan ketentuan data dinyatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Setelah dilakukan perhitungan (Lampiran 18) diperoleh hasil uji homogenitas data post- test seperti pada tabel berikut ini

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Homogenitas			
Kelas	F-Hitung	F-Tabel	Keterangan
Eksperimen	1,771	4,098	Homogen
Kontrol			

Dari tabel 4.4 diatas diketahui bahwa data post- test untuk kreativitas belajar siswa memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1,771 > 4,098) sehingga kedua sampel yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan homogen, artinya bahwa post- test kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima kebenarannya atau ditolak. Berdasarkan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi...

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan hipotesis yang diajukan yaitu:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada pengaruh signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: Ada pengaruh signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan.

Dari hasil pengujian hipotesis pada (lampiran 19) diperoleh hasil uji hipotesis data post- test seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Data Uji T Post- test

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}
Kelas eksperimen	8,79077	1,685
Kelas Kontrol		

Berdasarkan tabel di 4.5 di atas dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ (8,79077 > 1,685) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) terhadap kreativitas belajar siswa SMP Swasta Talita Kum Medan Kelas XI.

SIMPULAN

Adapun berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil kreativitas belajar siswa menggunakan media pembelajaran Mentimeter (PPT, Word Cloud) di SMP Swasta Talita Kum Medan kelas IX diperoleh nilai rata- rata untuk kelas eksperimen sebesar 86,3333, dan untuk kelas kontrol 61,3333 ini berarti bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran mentimeter (ppt, word cloud).

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji t diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni (8,79077 > 1,685), sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran mentimeter (PPT, Word Cloud) di kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterimakasih kepada seluruh civitas yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonatonang, Keke T. (2018). Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Penabur, 3(10), 11–21.
- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang. Edu Elekrika Journal, 4(1), 38–49.
- Agustina, W., & Noor, F. (2016). Hubungan Hasil Belajar Dan Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(3), 191–200. <https://doi.org/10.33654/Math.V2i3.49>
- Ali, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan

- Pembelajaran (Rpp) Melalui Supervisi Akademik. *Nusantara (Jurnal Pengetahuan Sosial)*, 3(1), 37–42. [Http://Jurnal.Um-Tapsel.Ac.Id/Index.Php/Nusantara/Article/View/320/265](http://Jurnal.Um-Tapsel.Ac.Id/Index.Php/Nusantara/Article/View/320/265)
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Teknik Analisis Data Sudjana*. July, 1–23.
- Amtiningsih, S., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Guided Inquiry Dipadu Brainstorming Pada Materi Pencemaran Air. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 868–872.
- Andani, H., & Lutfi, A. F. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mentimeter Menggunakan Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Sma Negeri 1 Mandirancan.
- 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>
- Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, S. M. (2016). Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Movie Maker Untuk Siswa Smp Kelas Vii Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Ucv*, 1(02), 390–392. [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/unitru/10947/Mi%20Karen%20Anali.pdf?sequence=1&isallowed=Y%0ahttps://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3346/Diversidad De Macroinvertebrados Acuáticos Y Su.pdf?sequence=1&isallowed=Y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/unitru/10947/Mi%20Karen%20Anali.pdf?sequence=1&isallowed=Y%0ahttps://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3346/Diversidad%20De%20Macroinvertebrados%20Acuaticos%20Y%20Su.pdf?sequence=1&isallowed=Y)
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Eni. (1967). *Interaksi Pembelajaran*. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Fatmawati, J. (2018). *Telaah Kreativitas*. Universitas Airlangga, October, 0–21. https://www.researchgate.net/publication/328217424_Telaah_Kreativitas
- Febriyanti, C. (2015). Pengaruh Bentuk Umpan Balik Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Trigonometri. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 3(3), 203–214. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i3.125>
- Guhuhuku, Y., Ruru, J. M., & Tampongongoy, D. (2019). *Community Participation In Development In Naga Village, Ibu Tenggara, West Halmahera District. E-Conversion – Proposal For A Cluster Of Excellence*, 1–10.
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada Sman 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (Jucosco)*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Huriaty Dina. (2010). *Mengembangkan Komunikasi Yang Efektif. Al Bidayah*, Undefined.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., & Baharuddin. (2018). *Metodologi Penelitian*.
- Kuritzza, V. C., Cibich, D. P., & Ahmad, K. A. (2020). Interactive Presentation Digital Tool Mentimeter Perceived As Accessible And Beneficial For Exam Preparation By Medical Students. *Advances In Educational Research And Evaluation*, 1(2), 63–67. <https://doi.org/10.25082/aere.2020.02.002>
- Kusumaningrum, A., Kusumaningsih, W., Saputra, H. Januar, & Rofigun. (2023). Analisis Model Project Based Learning Pada Kreatifitas Siswa Kelas 2 Sdn Karangrejo 02 Semarang Pada Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan. *Journal Of Mathematics*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/7341285>
- Mahmudi, A. (2010). *Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*, Makalah Dipresentasikan. Seminar Nasional Matematika Xv.
- Manshur, U., & Rosdiana, H. (2022). Efektifitas Media Mentimeter Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19 Di Mi Al-Huda Pengastulan Seririt Bali. *Hijai – Journal On Arabic Language And Literature*, 4(2), 180–197. <https://doi.org/10.15575/hijai.v4i2.15732>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., Yulia Citra, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Pengaruh Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Terhadap Karakter Siswa Kelas Viii Smp Swasta Hkbp Sidorame Medan Tahun

- Ajaran 2017/2018. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 9(2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/metodikdidaktik/article/viewfile/3250/2264>
- Nainggolan, N. (2019). Pengaruh Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pertumbuhan Iman Anak. *Salvation*, 1, 6.
- Nuretha, E. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara Palembang.
- Nuretha, E. R., Fatimah, S., Studi, P., Ekonomi, P., Sriwijaya, U., & Ekonomi, H. B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap. 3(1), 13–14.
- Pahrn, R. (2021). Volume 01, (1), Maret 2021 <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(1), 35–42.
- Pengastulan, M. I. A., & Bali, S. (2021). *Hijai – Journal On Arabic Language And Literature | Issn: 2621-1343*. 04, 16–17.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Putri, N. A., Wijoyo, S. H., & Herlambang, A. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video Smk Negeri 7 Malang. *Urnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3062–3068. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rahadian, D. (2017). Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 234–254.
- Roestiyah, N. (1994). *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*. 41.
- Safitri, A. R., Aulia, D. K., Wijaya, A., Wea, P. S., Drupadi, R. R. S. K., Alfiningtias, W., Muliana, Y., & Larasati, Z. W. (2020). *Panduan Media Pembelajaran Daring*. 1–100.
- Sanusi, R. N. A., & Aziez, F. (2021). Analisis Butir Soal Tes Objektif Dan Subjektif Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Kelas Vii Smp N 3 Kalibagor. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.8501>
- Sembiring, S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pak (Studi Kasus : Smp Negeri 1 Kuta Buluh Kelas Viii) Skripsi.
- Seruni, S., & Hikmah, N. (2015). Pemberian Umpan Balik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Mahasiswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 4(3), 227–236. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.158>
- Singgih Prihadi, S.Pd, M. P. (2007). *Media Pembelajaran*. 1–19.
- Sofyatingrum, E., Ulumudin, I., & Perwitasari, F. (2019). Kajian Umpan Balik Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Assesment*, 2(2), 56. <https://doi.org/10.26499/ljea.v2i2.36>
- Sugiyah. (2001). Studi Tentang Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Gotong Royong Di Desa Bumi Etam Kecamatan Kaibun Kabupaten Kutai Timur. *Ejournal Pemerintahan Integratif*, 7(2), 45.
- Sugiyana. (2018). Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa Tunarungu Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dengan Model Pembelajaran Aktif Tipe Snow Ball Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lingkungan Di Smp Lb Keraton Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jpm Uin Antasari*, 05(2), 30–45.
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *Protekinfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 1(September), 68–70. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v1i0.35>
- Sunarti, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Widyaiswara Dalam Mengembangkan Presentasi Interaktif Online Dengan Aplikasi Mentimeter Di Balai Diklat Keagamaan Palembang. *Jurnal Perspektif*, 14(2), 283–296. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v14i2.57>

- Sunoto. (2022). (Unissula) Semarang Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring Era Covid-19 Halaman Pengesahan Adaptasi Universitas Islam Sultan Agung (Unissula) Semarang Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring Era Covid-19. 19.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media Dalam Pembeajaran Di Sd/Mi. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.V2i2.796>
- Suryani, P., Cahyono, Y., & Utami, B. D. (2020). Pengaruh Motivasi Dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Produktivitas Kerja Pada Karyawan Bagian Produksi Di Pt Tuntex Garment Indonesia. *Journal Of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 70–82. <https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/28>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.V2i2.113>
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.
- Villela, Lucia Maria Aversa. (2013). Pengertian Berpikir Kreatif Berpikir. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wininger, S. R., Redifer, J. L., Norman, A. D., & Ryle, M. K. (2019). Prevalence Of Learning Styles In Educational Psychology And Introduction To Education Textbooks: A Content Analysis. *Psychology Learning And Teaching*, 18(3), 221–243. <https://doi.org/10.1177/1475725719830301>
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis. In *Scopindo Media Pustaka* (Issue September). <https://doi.org/10.17605/osf.io/wpxma>
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. *Alibaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 24–39. <https://doi.org/10.19105/alb.V2i1.4142>