

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MENTIMETER TERHADAP
PEMBELAJARAN TEKS PUISI PADA MATERI DIKSI
DI KELAS X SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

ANANDA NABILA AVRINA

NPM 2213041047



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MENTIMETER TERHADAP
PEMBELAJARAN TEKS PUISI PADA MATERI DIKSI
DI KELAS X SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

ANANDA NABILA AVRINA

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MENTIMETER TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS PUISI PADA MATERI DIKSI DI KELAS X SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Oleh

ANANDA NABILA AVRINA

Perkembangan teknologi informasi mendorong hadirnya berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah. Meskipun demikian, penggunaan teknologi tersebut masih memerlukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan bahwa media digital benar-benar dapat mendukung kebutuhan belajar murid. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran teks puisi, khususnya dalam mengenalkan dan mengidentifikasi diksi.

Konteks pembelajaran murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung, penting untuk mengevaluasi sejauh mana media berbasis teknologi memberikan kontribusi terhadap pemahaman materi, keterlibatan belajar, serta pengalaman pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan tuntutan era digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimental melalui desain *One-Group Pretest Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang berjumlah 312 murid, sedangkan sampel terdiri atas 34 murid kelas X.3 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes objektif dengan teknik pengumpulan data *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dan uji hipotesis *Paired Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji normalitas sebesar $p > 0,05$ pada kedua kelompok data. Selanjutnya, hasil *Paired Sample T-Test* memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan murid yang signifikan secara statistik, dengan nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, penggunaan media Mentimeter terbukti efektif secara signifikan dalam membantu murid mengidentifikasi diksi populer sebagai dasar penyusunan teks puisi.

Kata Kunci: mentimeter; efektivitas; diksi; puisi; pembelajaran.

ABSTRACT
THE EFFECTIVENESS OF USING MENTIMETER IN TEACHING
POETRY TEXTS ON DICTION MATERIAL IN GRADE X AT SMA
NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

By
Ananda Nabila Avrina

The development of information technology has encouraged the emergence of various learning media that can be utilized to improve the quality of the learning process in schools. However, the use of such technology still requires further investigation to ensure that digital media can truly support students' learning needs. To address this issue, the objective of this study is to determine the effectiveness of using Mentimeter in improving students' learning outcomes in poetry text learning, particularly in introducing and identifying diction.

In the context of Grade X students at SMA Negeri 15 Bandar Lampung, it is important to evaluate the extent to which technology-based media contribute to students' understanding of the material, learning engagement, and interactive learning experiences that are relevant to the demands of the digital era.

This study employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a One-Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of all Grade X students at SMA Negeri 15 Bandar Lampung, totaling 312 students, while the sample included 34 students from class X.3 selected through purposive sampling technique. The research instrument was an objective test, with data collected through pretest and posttest. Data analysis techniques included the Shapiro-Wilk normality test and the Paired Sample T-Test.

The results showed that both pretest and posttest data were normally distributed, indicated by a significance value of $p > 0.05$ in both datasets. Furthermore, the results of the Paired Sample T-Test revealed a statistically significant improvement in students' abilities, with a significance value (2-tailed) of < 0.05 . These findings indicate a difference in the mean scores before and after the treatment, leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a).

Thus, the use of Mentimeter as a learning medium is proven to be significantly effective in helping students identify popular diction as a basis for composing poetry texts.

Keywords: Mentimeter; effectiveness; diction; poetry; learning

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN
MENTIMETER TERHADAP
PEMBELAJARAN TEKS PUISI PADA
MATERI DIKSI DI KELAS X SMA
NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Ananda Nabila Avrina**

Nomor Induk Mahasiswa : **2213041047**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd.
NIP 197808092008012014

Istiqomah Nurzafira, M.Pd.
NIP 199701022024062001

**2. Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris : Istiqomah Nurzafira, M.Pd.

Penguji : Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alier Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Maret 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini sebagai civitas akademika Universitas Lampung:

Nama : Ananda Nabila Avrina
NPM : 2213041047
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Mentimeter terhadap Pembelajaran Teks Puisi pada Materi Diksi di Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, murni pelaksanaan, dan implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan skripsi.
2. Karya tulis ini tidak memuat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan dalam daftar Pustaka.
3. Penulis menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung. Oleh karena itu, Universitas Lampung boleh melakukan pengolahan karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 11 Maret 2026



Ananda Nabila Avrina
NPM 2213041047

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 4 April 2004.

Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Djoko

Saputro dan Ibu almarhumah Dian Novita. Pendidikan penulis

dimulai dari SD Al Azhar dan diselesaikan pada tahun 2016.

Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Al-

Kautsar dari tahun 2016 hingga 2019. Selanjutnya, pendidikan menengah ditempuh

di SMK SMTI Bandar Lampung pada tahun 2019 hingga 2022. Pada tahun 2022

penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung

melalui jalur SBMPTN.

Penulis melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) serta

Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama satu bulan di Desa Mekar Jaya, Kecamatan

Gunung Agung, Kabupaten Tulang Bawang Barat pada tahun 2025. Selama menjadi

mahasiswa, penulis aktif pada kegiatan organisasi tingkat fakultas. Pada periode

2022 penulis menjadi anggota Bidang Kaderisasi di Ikatan Mahasiswa Bahasa dan

Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung. Selain itu, penulis turut berkontribusi

dalam kegiatan kepanitiaan selama masa perkuliahan.

MOTO

“Sesakit apapun kamu dengan perkataan orang, balas saja dengan permintaan
doa yang banyak ke Allah”

(Ananda Nabila Avrina)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbiil ‘aalamiin atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang telah Allah Swt limpahkan, karya ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta Universitas Lampung, serta orang-orang terkasih yang menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah penulis:

1. Papa dan Alm. Mama. Walaupun Mama tidak bisa menemani penulis, terima kasih karena Mama adalah sosok yang mengajarkan penulis tentang arti perjuangan dan keikhlasan. Terima kasih atas cinta yang tak lekang oleh waktu dan doa yang menembus langit. Semoga setiap ilmu yang ananda dapatkan menjadi ladang pahala yang terus mengalir untuk Mama di Jannah-Nya.
2. Kedua adik tersayang, Memey dan Putri. Terima kasih sudah selalu hadir sebagai sumber tawa dan penghibur di saat penulis merasa tidak baik-baik saja. Memey dan Putri bukan hanya adik, tetapi juga sahabat dan penyemangat dalam perjalanan yang berat ini. Semoga kelak penulis bisa menjadi teladan yang membanggakan untuk kalian berdua.
3. Rafi. Terima kasih telah menjadi sumber semangat dan dukungan yang tak pernah ada habisnya. Untuk setiap sabar saat penulis lelah, dan untuk senyum yang selalu berhasil membuat penulis kembali berjuang. Skripsi ini juga bagian dari cerita kita

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul *Efektivitas Penggunaan Mentimeter terhadap Pembelajaran Teks Puisi pada Materi Diksi di Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung* dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan apresiasi dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Lampung. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat menempuh pendidikan di Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Dr. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mengarahkan, membantu, memotivasi, serta memberikan berbagai masukan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
5. Istiqomh Nurzafira, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, dorongan, dan arahan dalam setiap tahap penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Dosen Penguji sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan berharga, motivasi, serta solusi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

7. Bapak dan Ibu dosen serta seluruh staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing, memberikan pengetahuan, dan menginspirasi penulis selama masa perkuliahan.
8. Teman-teman Kelas B PBSI yang selalu menemani dalam berbagai proses selama kuliah. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang terus menguatkan. Semoga langkah kita selalu diberi kemudahan, keberkahan, dan hasil terbaik oleh Allah SWT.
9. Helena Patricia, terima kasih telah menjadi sahabat yang setia, selalu hadir memberi dorongan, dan tidak pernah lelah memberikan semangat di setiap proses penulis menjalani studi ini.
10. Amellia Putri, terima kasih telah menjadi tempat bercerita yang paling tulus, yang hadir di saat penulis terjatuh maupun berbahagia. Kehadiranmu menjadi penguat di setiap perjalanan. Semoga persahabatan kita selalu terjaga, dan semoga hidupmu senantiasa dipenuhi keberkahan serta kebahagiaan.
11. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Ananda Nabila Avrina. Terima kasih telah berusaha sejauh ini, tetap bertahan meski sering merasa lelah, dan tidak menyerah meski banyak rintangan datang. Tetap percaya bahwa setiap langkah yang dijalani akan membuahkan hasil yang baik. Teruslah maju dengan keyakinan dan keberanian, karena diri ini layak untuk mencapai impian yang telah lama diperjuangkan.

Semoga semua kebaikan, bantuan, dan perhatian dari orang tua, bapak ibu dosen, keluarga, saudara, dan rekan-rekan kepada penulis dibalas berlipat ganda oleh Allah Swt. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari banyak pihak sangat membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, 11 Maret 2026

Ananda Nabila Avrina
NPM 2213041047

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
MENYETUJUI	iv
MENGESAHKAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.5.1 Subjek dan Objek Penelitian	6
1.5.2 Waktu dan Tempat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teknologi Pembelajaran 21	7
2.1.1 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	7
2.1.2 Hakikat Teknologi Pembelajaran Abad ke-21	8
2.1.3 Jenis Teknologi Pembelajaran Abad ke-21	9

2.1.4 Karakteristik Teknologi Pembelajaran Abad ke-21	11
2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	14
2.2.1 Hakikat Media	14
2.2.2 Pembelajaran	15
2.2.3 Media Pembelajaran.....	16
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.2.5 Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	23
2.2.6 Tujuan Media Pembelajaran	24
2.3 Platform Media Mentimeter	25
2.3.1 Hakikat Media Mentimeter	26
2.3.2 Platform Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif.....	27
2.4 Teks Puisi	28
2.5 Diksi	28
2.6 Kerangka Berpikir	34
2.7 Hipotesis Penelitian.....	36
III. METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	37
3.1.1 Jenis Penelitian.....	37
3.1.2 Desain Penelitian.....	38
3.2 Populasi dan Sampel.....	39
3.2.1 Populasi	39
3.2.2 Sampel.....	39
3.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5 Variabel Penelitian.....	41
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian.....	44
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	45
3.7.1 Uji Validitas.....	46
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	48
3.8 Teknik Analisis Data	49
3.8.1 Uji Normalitas	50
3.8.2 Uji Hipotesis (<i>Paired Sample t-Test</i>).....	50

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Hasil Penelitian	52
4.1.1 Gambaran Umum Penelitian	52
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian	60
4.1.3 Hasil Analisis Data	68
4.2 Pembahasan.....	77
4.2.1 Interpretasi Temuan Kuantitatif.....	78
4.2.2 Pembahasan Mendalam Pemilihan Diksi Murid pada Fitur <i>Word</i> <i>Cloud</i>	79
4.2.3 Pembahasan Perbandingan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	82
4.2.4 Pembahasan Hasil Belajar Murid terhadap Materi Identifikasi Diksi dalam Teks Puisi sebagai Variabel (Y)	84
4.2.5 Pembahasan Efektivitas Media Mentimeter sebagai Variabel (X) ...	86
4.2.6 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Penggunaan Mentimeter (Variabel X) dalam Pembelajaran Teks Puisi Materi Diksi (Variabel Y)	87
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 4. 1 Q-Q Plot Data Pretest.....	73
Gambar 4. 1 Q-Q Plot Data Posttest	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator Ketercapaian Variabel X	42
Tabel 3. 2 Kriteria Uji Validitas.....	46
Tabel 3. 3. Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 4. 1 Tabel Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest	64
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest	67
Tabel 4. 1 Kriteria Uji Validitas.....	70
Tabel 4. 1 Uji Reliabilitas.....	71
Tabel 4. 1 Uji Normalitas	73
Tabel 4. 1 Hasil Uji-T.....	75
Tabel 4. 2 Diksi Pilihan Murid pada Fitur Word Cloud	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Sekolah.....	96
Lampiran 2. Soal Penelitian	97
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	108
Lampiran 4. Dokumentasi Uji Soal di Luar Penelitian	115
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	124
Lampiran 6. Modul Ajar.....	126
Lampiran 7. Glosarium	132
Lampiran 8. Daftar Pustaka.....	132
Lampiran 9. Panduan Penggunaan Mentimeter	133
Lampiran 10. Dokumentasi Diksi-Diksi di Fitur <i>Word Cloud</i> Mentimeter.....	139
Lampiran 11. Dokumentasi Uji Soal Bukan Penelitian	140
Lampiran 12. <i>Output</i> SPSS 27	142
Lampiran 13. Dokumentasi Hasil <i>Pretest</i> Murid	147
Lampiran 14. Dokumentasi Hasil <i>Posttest</i> Murid.....	155
Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	167

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mendorong munculnya berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar di sekolah. Namun, dalam praktiknya masih diperlukan kajian untuk mengetahui apakah pemanfaatan teknologi tersebut benar-benar efektif digunakan oleh murid. Pada konteks murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung, penting untuk menilai sejauh mana media berbasis teknologi mampu membantu mereka memahami materi, meningkatkan keterlibatan belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Perkembangan teknologi digital yang pesat saat ini memberikan dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang memberikan potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran adalah *platform* presentasi interaktif seperti mentimeter. Media ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dan murid secara *real-time*, serta mendukung partisipasi aktif melalui berbagai fitur, seperti *word cloud*, *polling*, dan kuis (Ardianti dan Mustofa, 2020). Teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan zaman.

Media pembelajaran interaktif seperti mentimeter dapat dimanfaatkan untuk membantu murid dalam menyusun diksi yang populer dan relevan dalam konteks pembelajaran bahasa. Melalui fitur *word cloud* pada mentimeter, murid dapat secara kolektif menyumbangkan kata-kata yang mereka anggap menarik, sering digunakan, atau memiliki daya tarik tertentu (Saleh dkk., 2022). Proses ini tidak hanya melatih kepekaan bahasa murid terhadap penggunaan kata dalam konteks yang tepat, tetapi juga memperkaya kosakata mereka melalui eksplorasi pilihan kata yang

diusulkan oleh teman sekelas. Dalam hal ini, efektivitas media pembelajaran mampu mendukung proses pembentukan diksi yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Lamuddin (2009) yang menyatakan bahwa diksi merupakan pilihan kata yang tepat dan selaras dalam penggunaannya untuk menyatakan gagasan sehingga diperoleh efek tertentu seperti yang diharapkan.

Studi penelitian terdahulu oleh Musliha dan Purnawarman (2020) mengkaji penggunaan mentimeter sebagai media asesmen formatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat SMP. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan mentimeter sebagai media digital interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi murid melalui fitur anonim, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aman dan mendorong keterlibatan aktif. Namun, perbedaan mendasar terdapat pada fokus pembelajaran dan tujuan penelitian. Penelitian Musliha dan Purnawarman berorientasi pada asesmen formatif dan tidak menilai efektivitas mentimeter terhadap penguasaan materi bahasa secara spesifik. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan mentimeter dalam pembelajaran teks puisi, terutama pada materi diksi, serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar murid kelas X SMA.

Studi penelitian terdahulu oleh Adellasari dan Huda (2023) memiliki relevansi karena sama-sama menempatkan mentimeter dalam pembelajaran teks puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada penggunaan mentimeter sebagai media digital untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan murid dalam pembelajaran puisi. Perbedaannya, penelitian Adellasari dan Huda menggunakan pendekatan pengembangan (*research and development*) dengan fokus pada validasi media pembelajaran berbasis android serta tingkat penerimaan murid terhadap media tersebut. Penelitian ini tidak mengembangkan media baru, melainkan menilai efektivitas penggunaan mentimeter yang sudah ada terhadap pembelajaran teks puisi, khususnya dalam pemahaman dan pemilihan diksi oleh murid kolaboratif. Dengan demikian, peserta didik tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan partisipan aktif dalam proses pemaknaan.

Studi penelitian terdahulu oleh Furi dan Saloko (2023) meneliti penggunaan mentimeter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid tingkat SMA. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada konteks jenjang pendidikan dan penggunaan mentimeter sebagai media interaktif yang mampu menciptakan pembelajaran lebih aktif. Namun, perbedaannya terletak pada substansi pembelajaran. Penelitian Furi dan Saloko tidak berkaitan dengan pembelajaran bahasa atau sastra, melainkan berfokus pada motivasi dan capaian nilai. Penelitian ini secara spesifik menilai efektivitas mentimeter dalam pembelajaran teks puisi pada materi diksi sebagai bagian dari keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra.

Studi penelitian terdahulu oleh Fitriyati (2023) mengkaji penggunaan mentimeter dalam kegiatan refleksi pembelajaran Matematika dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan mentimeter untuk meningkatkan interaktivitas serta menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif. Perbedaannya, penelitian Fitriyati dkk. berfokus pada refleksi pembelajaran dan tidak mengukur efektivitas media terhadap penguasaan materi tertentu. Penelitian ini menitikberatkan pada efektivitas penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi diksi dalam teks puisi, sehingga berorientasi pada hasil belajar dan keterampilan berbahasa murid.

Studi penelitian terdahulu oleh Fadil dan Ramli (2025) menggunakan pendekatan kajian literatur untuk menganalisis peran mentimeter dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran digital. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pandangan bahwa mentimeter merupakan media yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif murid. Namun, penelitian Fadil dan Ramli bersifat konseptual dan tidak mengkaji penerapan langsung di kelas maupun efektivitasnya terhadap pembelajaran tertentu. Penelitian ini memiliki perbedaan yang jelas karena dilakukan secara empiris di kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung dan berfokus pada efektivitas penggunaan mentimeter terhadap pembelajaran teks puisi pada materi diksi.

Pemilihan kelas X sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa murid pada jenjang ini sedang berada dalam masa transisi dari SMP ke SMA. Pada

tahap ini, kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan metode pembelajaran baru mulai berkembang secara signifikan. Kelas X dianggap tepat untuk diperkenalkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi seperti mentimeter karena murid pada jenjang ini cenderung antusias terhadap pendekatan interaktif. Penggunaan mentimeter dalam pembelajaran teks negosiasi memungkinkan murid terlibat secara aktif, menyampaikan pendapat secara efektif, serta melatih kemampuan merespons argumen dalam suasana belajar yang menarik dan partisipatif.

Berdasarkan hasil pra-penelitian, murid SMA Negeri 15 Bandar Lampung memiliki fasilitas pendukung yang memadai serta tenaga pendidik yang terbuka terhadap inovasi, termasuk penggunaan media interaktif seperti mentimeter. Akses komunikasi yang lancar dengan pihak sekolah dan letaknya yang strategis mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, SMAN 15 Bandar Lampung dinilai sesuai untuk mendukung penerapan media mentimeter dalam pembelajaran teks puisi secara optimal, hingga akhirnya saya memilih sekolah ini sebagai lokasi utama penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah keefektifan mentimeter terhadap hasil belajar murid pada pembelajaran teks puisi terutama materi diksi?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dan memahami secara lebih mendalam efektivitas mentimeter dalam pembelajaran puisi, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran teks puisi, khususnya dalam mengenalkan dan mengidentifikasi diksi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian pembelajaran sastra, khususnya puisi, melalui efektivitas media digital interaktif. Efektivitas mentimeter sebagai sarana pembelajaran dipandang relevan untuk memperluas referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam hal pemilihan diksi dan penguatan penguasaan kosakata. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar teoritis bagi pengembangan studi lanjutan mengenai integrasi teknologi digital dalam pembelajaran sastra

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran puisi yang inovatif dan menarik dengan memanfaatkan mentimeter sebagai media interaktif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi murid, serta mendukung proses eksplorasi diksi secara lebih aktif dan kolaboratif.

b. Murid

Melalui efektivitas mentimeter, murid diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam memilih diksi yang sesuai, memperluas wawasan kosakata, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran puisi. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan, sejalan dengan karakteristik generasi digital.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mendukung penerapan model pembelajaran berbasis teknologi. Integrasi mentimeter dalam proses pembelajaran merupakan upaya yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan berpusat pada murid.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi jenis teks sastra, jenjang

pendidikan, maupun pengembangan media digital lain yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penentuan ruang lingkup penelitian dilakukan agar pembahasan tetap fokus dengan tujuan utama penelitian. Bagian ruang lingkup ini berisi batasan dan fokus kajian penelitian yang bertujuan untuk memperjelas subjek, objek, serta waktu dan tempat penelitian dilaksanakan.

1.5.1 Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian: Murid Kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 15 Bandar Lampung.
2. Objek Penelitian: Efektivitas mentimeter sebagai media digital interaktif. Fokus kajian objek adalah pada proses pemilihan dan identifikasi diksi populer yang digunakan murid dalam menyusun teks puisi

1.5.2 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian: Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 15 Bandar Lampung.
2. Waktu Penelitian: Pelaksanaan penelitian direncanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teknologi Pembelajaran Abad ke-21

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad-21 membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Teknologi kini menjadi bagian dalam proses pembelajaran karena membantu seseorang memperoleh informasi, berinteraksi, dan belajar. Pemanfaatannya membuka peluang baru bagi guru dan murid untuk meningkatkan kualitas proses belajar serta mencapai hasil yang lebih optimal. Kehadiran teknologi sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi penting dalam berbagai aspek, seperti peningkatan akses, interaktivitas, personalisasi pembelajaran, kerja sama antara murid, hingga penguatan keterampilan digital. Oleh karena itu, latar belakang penelitian ini menegaskan pentingnya teknologi sebagai media pembelajaran di era modern.

2.1.1 *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*

Cox dan Graham (2009) menyatakan bahwa konsep *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* adalah pengetahuan yang perlu dimiliki guru untuk membantu murid mempelajari suatu materi dengan memadukan pedagogi dan teknologi. TPACK dikembangkan dari gagasan Shulman (1986) tentang *Pedagogical Content Knowledge*. Dalam pendidikan, TPACK digunakan sebagai kerangka untuk merancang pembelajaran yang mengintegrasikan tiga aspek utama, yaitu teknologi, pedagogi, dan konten. Mishra dan Koehler (2009) menekankan bahwa pembelajaran yang baik membutuhkan pemahaman yang saling berkaitan antara ketiga jenis pengetahuan tersebut serta cara menggunakannya sesuai kebutuhan kelas.

TPACK terdapat tujuh jenis pengetahuan. Pertama, *Content Knowledge*, yaitu pengetahuan guru tentang materi pelajaran. Kedua, *Technological Knowledge*, yaitu pengetahuan guru tentang teknologi yang dapat membantu pembelajarannya.

Ketiga, *Pedagogical Knowledge*, yaitu pengetahuan tentang cara dan strategi mengajar. Keempat, *Pedagogical Content Knowledge*, yaitu kemampuan menghubungkan metode mengajar dengan materi pelajaran. Kelima, *Technological Content Knowledge*, yaitu pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat membantu menyajikan atau menjelaskan materi dengan cara yang lebih baik. Keenam, *Technological Pedagogical Knowledge*, yaitu pemahaman tentang bagaimana strategi mengajar dapat berubah saat teknologi digunakan. Ketujuh, *Technological Pedagogical and Content Knowledge*, yaitu kemampuan menggabungkan ketiga aspek tersebut secara bersamaan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

2.1.2 Hakikat Teknologi Pembelajaran Abad ke-21

Perkembangan teknologi digital yang cepat telah membawa perubahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam hal ini, teknologi pembelajaran berfungsi sebagai pendukung proses belajar mengajar. Dunia pendidikan perlu melakukan penyesuaian agar tetap mengikuti perkembangan yang ada. Walaupun teknologi memiliki dampak positif dan negatif, keduanya dapat dikelola melalui kerja sama berbagai pihak. Dengan begitu, teknologi dapat digunakan sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Ambarwati dkk., 2022).

Pengaplikasian teknologi sebagai media dalam pembelajaran telah membuka kesempatan baru untuk memperkaya pengalaman belajar murid dan menunjang pengembangan keterampilan kognitif, khususnya keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Untuk menjawab tantangan era digital, konsep *digital pedagogy* dapat menjadi solusi alternatif yang bertujuan menghasilkan generasi muda yang kritis, adaptif, dan memiliki kecerdasan sosial dalam menghadapi tuntutan era industri 4.0 (Purfitasari dkk., 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran di abad ke-21 tidak hanya berfungsi sebagai alat tambahan, tetapi menjadi salah satu bagian yang digunakan dalam mendukung kegiatan belajar. Teknologi dapat membantu proses pembelajaran dan memberi kesempatan bagi murid untuk melatih kemampuan seperti berpikir kritis dan

memecahkan masalah sesuai dengan tujuan *digital pedagogy*. Melalui kemudahan akses dan fitur interaktif yang tersedia, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pelengkap dalam menyiapkan murid menghadapi perkembangan era digital dan industri 4.0. Oleh karena itu, kerja sama berbagai pihak diperlukan agar penggunaan teknologi tetap terarah dan tidak berlebihan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dapat berjalan sesuai kebutuhan dan tetap mendukung tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran di abad ke-21 tidak hanya berfungsi sebagai alat tambahan, tetapi menjadi salah satu bagian yang digunakan dalam mendukung kegiatan belajar. Teknologi dapat membantu proses pembelajaran dan memberi kesempatan bagi murid untuk melatih kemampuan seperti berpikir kritis dan memecahkan masalah sesuai dengan tujuan *digital pedagogy*. Melalui kemudahan akses dan fitur interaktif yang tersedia, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pelengkap dalam menyiapkan murid menghadapi perkembangan era digital dan industri 4.0. Oleh karena itu, kerja sama berbagai pihak diperlukan agar penggunaan teknologi tetap terarah dan tidak berlebihan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dapat berjalan sesuai kebutuhan dan tetap mendukung tujuan pendidikan nasional.

2.1.3 Jenis Teknologi Pembelajaran Abad ke-21

Dalam pendidikan moderen, terdapat berbagai jenis teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Salah satu yang paling banyak digunakan adalah *Learning Management System (LMS)*, seperti *Google Classroom* dan *Moodle*. Watson (2007) menyatakan bahwa LMS merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengelola administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan, serta penyampaian materi pembelajaran. Al-Busaidi (2012) menambahkan bahwa LMS memudahkan guru dalam mengatur materi, evaluasi, dan interaksi daring secara sistematis. Selain itu, *mobile learning (m-learning)* juga berperan besar dalam menghadirkan pembelajaran yang fleksibel. Traxler (2007) mendefinisikan *mobile learning* sebagai pembelajaran yang disampaikan melalui perangkat digital portabel, sementara Crompton (2013) menegaskan bahwa *m-*

learning memungkinkan murid belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan.

Perkembangan berikutnya adalah pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran, termasuk penggunaan ChatGPT, Grammarly, dan berbagai agen cerdas lainnya. Holmes dkk., (2019) menjelaskan bahwa AI digunakan untuk mendukung pengajaran, pembelajaran, dan penilaian melalui sistem cerdas. Hal ini diperkuat oleh Luckin (2016) yang menyebutkan bahwa AI mampu menciptakan pengalaman belajar yang personal, adaptif, dan interaktif sesuai kebutuhan murid. Mayer (2009) mendeskripsikannya sebagai pembelajaran yang menggabungkan kata dan gambar sehingga meningkatkan pemahaman murid. Allen (2012) juga menegaskan bahwa multimedia mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta retensi informasi.

Penggunaan *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) turut memperkaya pengalaman belajar. Bailenson (2018) menyatakan bahwa VR memungkinkan murid merasakan pengalaman imersif yang sulit dicapai di dunia nyata. Sementara itu, Azuma (1997) menjelaskan AR sebagai teknologi yang menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata secara *real time*, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik.

Teknologi berikutnya adalah *gamification* dan *game-based learning*, misalnya Kahoot, Quizizz, serta Duolingo. Deterding dkk., (2011) mendefinisikan *gamification* sebagai penggunaan elemen permainan dalam konteks non-game untuk memotivasi pengguna, sedangkan Gee (2007) menegaskan bahwa permainan edukatif mampu mendorong motivasi intrinsik dan pembelajaran berbasis tantangan.

Dalam ranah penyimpanan dan kolaborasi, *cloud computing* juga banyak dimanfaatkan, seperti *Google Drive* dan *OneDrive*. Sultan (2010) menjelaskan bahwa *cloud computing* merupakan model teknologi yang fleksibel dan dapat diskalakan untuk mendukung sumber belajar daring. Marques dan Cunha (2013) menekankan bahwa teknologi ini mempermudah penyimpanan materi, kolaborasi, dan berbagi sumber belajar secara efisien. Terakhir, pembelajaran daring sering

menggunakan *video conference*, seperti *Zoom* dan *Google Meet*. Martin dkk., (2020) menyebutkan bahwa konferensi video mendukung pembelajaran sinkron yang mampu menjembatani jarak geografis. Hrastinski (2008) menegaskan bahwa interaksi sinkron membantu membangun rasa kebersamaan dan keterlibatan langsung selama proses pembelajaran.

Berbagai teknologi pembelajaran mulai dari *Learning Management System (LMS)*, *mobile learning*, kecerdasan buatan (AI), *multimedia learning*, *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*, *gamification*, *cloud computing*, hingga *video conference* pada dasarnya hadir untuk memperkaya proses belajar dengan memberikan pengalaman yang lebih interaktif, fleksibel, dan terpersonalisasi. Setiap teknologi memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing, namun semuanya sama-sama berorientasi pada peningkatan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan murid. Dengan memanfaatkan teknologi secara tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, adaptif, serta mampu menjawab tantangan pembelajaran era digital.

2.1.4 Karakteristik Teknologi Pembelajaran Abad ke-21

Perkembangan teknologi dalam pendidikan menunjukkan karakteristik khusus. Karakteristik ini penting dipahami agar pemanfaatan teknologi dapat disesuaikan dengan kebutuhan murid dan tujuan pembelajaran. Melalui pemahaman tersebut, guru dapat memilih dan menerapkan teknologi secara lebih tepat dan efektif. Oleh karena itu, karakteristik utama teknologi pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Berorientasi pada Pemecahan Masalah

Teknologi pembelajaran dikembangkan untuk mengatasi kebutuhan belajar dan hambatan yang terjadi di kelas. Setiap proses desainnya diarahkan pada pencarian solusi yang relevan agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Seels dan Richey (1994) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam merancang serta memanfaatkan sumber belajar untuk menyelesaikan permasalahan instruksional. Pernyataan ini menegaskan bahwa teknologi tidak sekadar alat, tetapi pendekatan yang berfungsi memecahkan

masalah. Karena itu, orientasi pada *problem solving* menjadi karakteristik utama teknologi pembelajaran.

2. Sistematis dan Terencana

Teknologi pembelajaran tidak dibuat secara spontan, tetapi melalui proses yang runtut dan terstruktur. Reiser dan Dempsey (2007) menegaskan bahwa teknologi pembelajaran *systematic in its procedures* dan selalu berpijak pada prinsip desain instruksional. Hal ini menandakan bahwa penerapannya harus diawali dengan analisis kebutuhan sebelum menentukan solusi teknologinya. Dengan perencanaan yang matang, teknologi dapat digunakan secara tepat sasaran. Maka dari itu, karakter sistematis menjadi fondasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran.

3. Memanfaatkan Media dan Sumber Belajar Beragam

Teknologi pembelajaran memiliki keunggulan dalam memadukan berbagai media seperti teks, audio, animasi, video, hingga simulasi. Heinich dkk., (2002) menjelaskan bahwa media adalah saluran komunikasi yang berfungsi menyampaikan pesan kepada murid. Keberagaman media ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan penyajian materi dengan karakteristik murid. Kombinasi media juga membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, diversifikasi media merupakan ciri khas yang melekat pada teknologi pembelajaran.

4. Interaktif dan Mendorong Partisipasi

Teknologi pembelajaran mendorong murid untuk memberikan respons aktif melalui berbagai aktivitas digital yang bersifat dua arah. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid. Hal ini dapat terlihat melalui penggunaan kuis digital, simulasi, dan *platform* diskusi yang membantu murid terlibat lebih jauh dalam proses belajar. Interaktivitas juga membuat peran murid bergeser dari pasif menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, sifat interaktif menjadi salah satu karakter teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

5. Adaptif dan Fleksibel

Teknologi pembelajaran dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi, gaya penyajian, dan ritme belajar dengan kebutuhan tiap murid. Clark dan Mayer

(2016) menyebutkan bahwa teknologi memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai karakteristik murid. Hal ini membuat murid yang cepat memahami materi dapat bergerak lebih maju, sementara yang membutuhkan waktu tambahan tetap dapat mengikuti alur. Fitur adaptif seperti rekomendasi materi otomatis semakin memperkuat fleksibilitas tersebut. Dengan demikian, karakter ini membedakan teknologi dari pendekatan tradisional yang lebih seragam.

6. Mempermudah Akses dan Distribusi Informasi

Teknologi pembelajaran memperluas akses murid terhadap sumber belajar tanpa batas ruang dan waktu. Saba (2011) menyatakan bahwa teknologi mampu membuka peluang belajar di luar kelas tradisional dan memperluas jangkauan pendidikan. Akses ini memungkinkan murid mengunduh materi, menonton video, atau berdiskusi kapan saja. Distribusi informasi pun menjadi jauh lebih cepat melalui *platform* digital. Karakter ini menjadikan teknologi pembelajaran sebagai alat penting dalam pembelajaran modern.

7. Efisien dan Mendukung Evaluasi Berkelanjutan

Teknologi pembelajaran mempermudah guru dalam melakukan evaluasi berkelanjutan melalui fitur penilaian otomatis dan analisis progres. Garrison dan Anderson (2003) menegaskan bahwa teknologi menyediakan alat yang efisien untuk *assessment* dan *feedback*. Dengan fitur tersebut, guru dapat langsung mengetahui perkembangan murid dan menyesuaikan pembelajaran. Proses ini meningkatkan kualitas evaluasi sekaligus menghemat waktu. Oleh karena itu, efisiensi menjadi karakter penting dalam implementasi teknologi pembelajaran.

8. Mendorong Kolaborasi

Teknologi pembelajaran memungkinkan murid bekerja sama melalui ruang digital seperti forum, dokumen cloud, dan diskusi langsung. Johnson (2009) menyatakan bahwa lingkungan digital mampu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama akademik. Fitur kolaboratif membantu murid menyelesaikan tugas secara bersama- Teknologi pembelajaran memungkinkan murid bekerja sama melalui ruang digital seperti forum, dokumen cloud, dan diskusi langsung. Johnson (2009) menyatakan bahwa lingkungan digital mampu

meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama akademik. Fitur kolaboratif membantu murid menyelesaikan tugas secara bersama-sama meski berada di lokasi berbeda. Selain itu, kolaborasi digital meningkatkan rasa kebersamaan dalam belajar. Karena itu, kemampuan memfasilitasi kolaborasi menjadi karakteristik penting teknologi pendidikan.

Berdasarkan beberapa karakteristik teknologi pembelajaran di paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan, bahwa karakteristik teknologi pembelajaran memiliki karakteristik yang mencakup orientasi pemecahan masalah, sistem yang terencana, pemanfaatan media beragam, interaktivitas, kemampuan adaptif, aksesibilitas tinggi, efisiensi evaluasi, dan dukungan terhadap kolaborasi. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai pendekatan komprehensif untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Dengan karakteristik yang kaya ini, teknologi mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan sesuai kebutuhan murid. Pada akhirnya, karakteristik-karakteristik tersebut menjadikan teknologi pembelajaran sebagai komponen penting dalam pendidikan modern.

2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang memiliki peran dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Melalui media, pesan pembelajaran dapat disampaikan secara lebih sistematis, terarah, dan mudah dipahami. Pemahaman mengenai konsep dasar media pembelajaran menjadi landasan penting dalam mengkaji fungsi, karakteristik, serta implementasinya pada kegiatan belajar mengajar.

2.2.1 Hakikat Media

Arsyad (1997) menyatakan media dalam proses belajar mengajar merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Pandangan ini menunjukkan bahwa media berperan penting dalam menyajikan informasi secara efektif kepada murid. Sementara itu, Yulianti dan Pustito (2018) mengemukakan bahwa media adalah bentuk perantara yang digunakan oleh pengajar atau sumber pesan untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat agar informasi dapat

diterima oleh sasaran yang dituju. Dalam pengertian ini, media tidak terbatas pada alat bantu visual atau digital saja, tetapi juga mencakup guru, buku teks, dan lingkungan sekolah sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran.

Indriana (2011) menyatakan media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi murid dan guru dalam proses belajar dan mengajar. Media menjadi sarana yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Sejalan dengan itu, Yanto (2019) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid, sekaligus menciptakan interaksi timbal balik antara murid dan media melalui aksi dan reaksi. Pandangan ini menekankan pentingnya partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran dengan bantuan media yang responsif dan komunikatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala bentuk alat bantu, baik yang bersifat visual, verbal, maupun digital, yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam menciptakan interaksi, memperkuat pemahaman, serta memperkaya pengalaman belajar murid.

2.2.2 Pembelajaran

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA memiliki tujuan yang lebih dari sekadar mengajarkan keterampilan berbahasa. Pembelajaran ini bertujuan untuk memperkenalkan murid pada berbagai konsep komunikasi, budaya, dan identitas bangsa melalui bahasa. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Indonesia tidak hanya terbatas pada penguasaan tata bahasa dan keterampilan berkomunikasi, tetapi juga pada pengembangan sikap kritis, kreatif, dan apresiatif terhadap budaya literasi (Agustina, 2023).

Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyatakan, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara murid dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Fokus utama dari pembelajaran adalah menciptakan kondisi yang memungkinkan murid terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Pendapat ini

menekankan pentingnya interaksi dan lingkungan sebagai faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Slameto (2010), pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perspektif ini memandang pembelajaran sebagai proses perubahan yang melibatkan pengalaman dan adaptasi terhadap situasi belajar.

Miarso (2004) menyatakan, bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu murid belajar, ketika guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar optimal. Pendapat ini menekankan peran strategis guru dalam mengarahkan dan mendukung proses belajar murid. Sejalan dengan itu, Sudjana (2005) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan murid dalam rangka mengembangkan potensi murid secara optimal. Interaksi ini menjadi inti dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk menggali, membina, dan mengembangkan kemampuan murid secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terencana antara guru, murid, dan sumber belajar dalam lingkungan tertentu. Proses ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan pengembangan potensi murid melalui pengalaman, aktivitas, dan bimbingan. Pembelajaran menuntut peran aktif murid dan fasilitasi efektif dari guru agar tercipta perubahan sikap, pengetahuan, maupun keterampilan secara menyeluruh.

2.2.3 Media Pembelajaran

Suprpto dkk. (1986) menyatakan, bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan secara efektif oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendapat ini menekankan fungsi media sebagai sarana yang menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar. Senada dengan itu, Hamalik (1989) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan murid dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Melalui media, proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih efisien dan menarik bagi murid.

Menurut Miarso (2011), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dan mampu menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan murid. Hal ini bertujuan agar terjadi proses belajar yang disengaja, memiliki arah, serta berlangsung secara terkendali. Definisi ini menyoroti peran media sebagai pemicu aktivitas belajar yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik murid.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga memiliki peran penting dalam memperkuat interaksi edukatif antara guru dan murid. Lebih lanjut, menurut Miarso, media pembelajaran memiliki potensi untuk merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik murid secara sadar dan terarah. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat menjadi faktor strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

2.2.4 Jenis Media Pembelajaran

Keberagaman jenis media pembelajaran yang telah dipaparkan menuntut adanya pertimbangan yang matang dalam pemilihannya. Oleh karena itu, subbab ini akan menguraikan jenis-jenis yang dapat dijadikan pedoman untuk memilih media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio merupakan salah satu bentuk media yang mengandalkan suara sebagai saluran penyampaian pesan. Media ini bekerja melalui simbol-simbol auditif yang bisa berupa kata-kata (verbal) maupun bunyi-bunyian (nonverbal) seperti musik, gumaman, dan suara lain yang relevan. Dalam proses pembelajaran, jenis media ini memfokuskan murid untuk menggunakan indera pendengaran mereka secara maksimal guna menyerap informasi. Karena sifatnya yang personal dan umumnya satu arah, media audio sangat efektif dalam mengembangkan imajinasi murid, meskipun

pada jenis tertentu seperti radio, komunikasi bisa bersifat dua arah secara terbatas (Pagarra dkk., 2022).

Menurut Sudjana dan Rivai (Pagarra dkk., 2022), penggunaan media audio sangat bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan mendengar murid. Hal ini dapat terlihat dari beberapa aspek kemampuan yang diasah, seperti kemampuan memusatkan perhatian, mengikuti instruksi atau pengarahan, serta meningkatkan daya analisis. Selain itu, media audio juga melatih murid dalam memahami konteks pembicaraan, memilah informasi penting, serta mengingat kembali dan menggali informasi yang telah disampaikan.

Munadi (2013) menyatakan bahwa kegiatan mendengarkan tidak sesederhana hanya menerima suara, tetapi mencakup empat komponen penting: mendengar, memperhatikan, memahami, dan mengingat. Oleh karena itu, dalam penggunaan media audio dalam pembelajaran, guru tidak hanya mendorong murid untuk mendengarkan secara pasif, tetapi juga perlu merancang kegiatan lanjutan yang mendorong pemrosesan informasi lebih mendalam, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau membuat rangkuman dari apa yang telah didengar (Pagarra dkk., 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio merupakan alat bantu belajar yang berfokus pada penyampaian pesan melalui indra pendengaran, baik menggunakan simbol verbal (kata-kata) maupun nonverbal (bunyi atau musik). Lebih dari sekadar alat untuk mendengar, media ini secara spesifik bermanfaat untuk mengasah keterampilan mendengarkan yang kompleks, seperti kemampuan memusatkan perhatian, mengikuti arahan, dan meningkatkan daya analisis. Proses mendengarkan itu sendiri bersifat aktif, mencakup empat komponen: mendengar, memperhatikan, memahami, dan mengingat. Oleh karena itu, agar efektif, penggunaan media audio dalam pembelajaran tidak bisa bersifat pasif, melainkan harus didukung dengan rancangan kegiatan lanjutan (seperti diskusi, tanya jawab, atau membuat rangkuman) untuk memastikan murid memproses informasi yang didengar secara mendalam.

2. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang menyampaikan informasi melalui saluran visual yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan. Pesan dalam media ini dapat berupa pesan verbal seperti tulisan atau teks, maupun pesan nonverbal seperti simbol atau gambar. Penggunaan media visual bertujuan untuk meningkatkan daya tarik, memperjelas informasi, dan memperkuat ingatan murid terhadap materi pelajaran. Pesan yang divisualisasikan memungkinkan murid memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka, khususnya di usia sekolah dasar (Pagarra dkk., 2022).

Media visual dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama. Pertama, media grafis, yaitu media visual dua dimensi yang menampilkan pesan melalui unsur-unsur seperti garis, titik, tulisan, atau gambar. Jenis media ini antara lain: (a) sketsa, yaitu gambar sederhana yang menggambarkan bagian penting suatu objek tanpa detail; (b) grafik, yaitu visualisasi data dalam bentuk garis, batang, atau lingkaran; (c) bagan, yang menggambarkan proses atau hubungan antar konsep; (d) poster, yang memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan ringkas; (e) kartun dan karikatur; (f) peta datar; dan (g) transparansi OHP yang digunakan dengan proyektor (Pagarra dkk., 2022).

Kedua, *media papan*, yaitu media yang menggunakan papan sebagai alat bantu visual. Jenis media papan meliputi: (a) papan tulis (baik kapur maupun spidol), (b) papan flanel dan papan magnetik yang memungkinkan tempel lepas gambar atau huruf, dan (c) papan *flip chart*, yakni kertas besar yang dibalik secara bertahap untuk menyampaikan isi pembelajaran. Ketiga, media visual tiga dimensi yang menyajikan objek nyata atau tiruan secara fisik, seperti globe, model anatomi tubuh manusia, miniatur candi, model pesawat, dan diorama. Media ini memungkinkan murid mempelajari bentuk atau struktur objek secara konkret sesuai dengan konteks kehidupan nyata (Pagarra dkk., 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual merupakan media yang memanfaatkan indra penglihatan

untuk menyampaikan pesan, baik dalam bentuk verbal (teks) maupun nonverbal (gambar atau simbol). Tujuan utamanya adalah untuk memperjelas informasi, meningkatkan daya tarik, dan memperkuat ingatan murid dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Secara garis besar, media visual diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama. Kategori tersebut mencakup media grafis dua dimensi seperti sketsa, bagan, dan poster. Kategori lainnya adalah media papan seperti papan tulis dan *flip chart*, serta media visual tiga dimensi yang menyajikan objek nyata atau tiruan seperti model dan diorama.

3. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan gabungan dari media audio dan media visual, yang berarti media ini menyampaikan pesan melalui suara sekaligus gambar. Dengan memanfaatkan kedua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan, media jenis ini dianggap lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi murid. Contoh umum dari media audio visual antara lain film pendidikan, video pembelajaran, program multimedia interaktif, serta presentasi animasi. Penggunaan media ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dan sulit jika hanya dijelaskan secara verbal (Pagarra dkk., 2022).

Berdasarkan pengertian media audio visual tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki kemampuan menyajikan informasi melalui dua jalur sekaligus, yakni suara dan gambar, yang menjadi keunggulan utamanya. Pelibatan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan ini diyakini dapat memperkuat pemahaman dan ingatan murid terhadap materi. Dengan begitu, media ini berhasil mengubah konsep yang mungkin abstrak atau rumit menjadi lebih nyata, konkret, dan menarik. Pengalaman belajar yang didapat pun menjadi lebih utuh karena tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan semata. Pada dasarnya, media audio visual sangat ideal untuk menjembatani kesenjangan antara konsep teoretis yang kompleks dengan pemahaman praktis murid.

4. Media Pembelajaran Audio Visual

Media berbasis komputer merujuk pada penggunaan teknologi komputer sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Media ini memfasilitasi penyajian informasi yang interaktif, baik melalui teks, gambar, grafik, suara, maupun video. Komputer memungkinkan adanya komunikasi dua arah, sehingga pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi dengan isi pembelajaran. Media ini sangat cocok digunakan dalam pendekatan pembelajaran mandiri maupun berbasis proyek. Beberapa bentuk aplikasi dari media berbasis komputer termasuk perangkat lunak pembelajaran, simulasi digital, dan program pengajaran berbantuan komputer (Pagarra dkk., 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis komputer pada dasarnya adalah pemanfaatan teknologi komputer untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Keunggulan utamanya adalah kemampuannya menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, dan suara dalam satu *platform* yang dinamis. Hal ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah, sehingga murid tidak lagi pasif menerima informasi tetapi bisa secara aktif berinteraksi dengan materi pelajaran. Sifatnya yang fleksibel membuat media ini sangat mendukung metode pembelajaran mandiri atau pengerjaan proyek yang kompleks. Dengan demikian, aplikasi seperti simulasi atau *software* pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan disesuaikan dengan kecepatan pemahaman murid.

5. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan program yang bersifat interaktif. Artinya, pengguna atau murid dapat memberikan respon dan menyesuaikan jalannya pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Keunggulan utama dari multimedia interaktif adalah kemampuannya dalam menyesuaikan kecepatan belajar murid, memberikan umpan balik langsung, dan menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Multimedia

interaktif biasanya digunakan dalam bentuk CD interaktif, modul berbasis web, aplikasi pembelajaran di komputer atau perangkat mobile (Pagarra dkk., 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut, multimedia interaktif merupakan sebuah evolusi media pembelajaran yang menyatukan beragam format konten ke dalam satu *platform* yang responsif. Aspek fundamental yang membedakannya adalah adanya kontrol penuh di tangan pengguna, yang memungkinkan mereka menavigasi materi secara aktif alih-alih hanya mengonsumsi secara pasif. Kemampuan ini menciptakan jalur belajar yang sangat personal, di mana murid dapat mengatur cara belajarnya sendiri dan mendapatkan respons instan atas pilihan mereka. Dengan memadukan animasi, video, dan elemen lain, media ini juga secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid. Oleh karena itu, multimedia interaktif mengubah pembelajaran menjadi sebuah pengalaman yang dinamis dan berorientasi pada pengguna, yang diwujudkan melalui berbagai aplikasi digital modern.

6. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan kategori media pembelajaran yang terdiri dari berbagai bentuk dan jenis, yang tidak selalu termasuk ke dalam klasifikasi media konvensional. Media ini bisa bersifat buatan sendiri ataupun hasil modifikasi dari bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Contohnya meliputi alat peraga, benda asli, model miniatur, hingga boneka dan alat main edukatif. Penggunaan media ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan mendekatkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata murid (Pagarra dkk., 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut, media serbaneka dapat dipahami sebagai solusi pembelajaran yang mengutamakan kreativitas dan pemanfaatan sumber daya lingkungan sekitar. Kategori ini pada dasarnya mencakup berbagai alat peraga fisik, baik yang berupa benda asli maupun tiruan, yang seringkali dapat dibuat atau dimodifikasi secara mandiri. Keunggulan fundamental dari jenis media ini adalah kemampuannya untuk menghadirkan realitas dan pengalaman langsung ke dalam ruang kelas. Dengan demikian, penggunaannya sangat

penting untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih otentik dan bermakna bagi murid. Media ini secara efektif berfungsi sebagai jembatan vital yang menghubungkan konsep-konsep teoretis dalam pelajaran dengan konteks kehidupan nyata yang dihadapi murid sehari-hari.

7. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek agar media yang digunakan menunjang tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus berdasarkan pada karakteristik murid, materi yang diajarkan, serta ketersediaan dan kemudahan penggunaan media tersebut. Selain itu, pertimbangan teknis seperti biaya, daya tahan, dan ketersediaan sumber daya juga menjadi faktor penting. Pagarra dkk. (2022) menyarankan agar guru melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu sebelum memilih media, agar efektivitas media menjadi efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami media pembelajaran merupakan keputusan strategis yang tidak boleh diambil secara asal, harus selaras dengan target pembelajaran yang telah ditetapkan. Kesesuaian media harus dianalisis berdasarkan tiga pilar utama, yaitu siapa audiensnya (guru), apa yang ingin dicapai (tujuan), dan apa konten yang disampaikan (materi). Faktor-faktor praktis seperti ketersediaan alat, kemudahan operasional, dan anggaran juga memegang peranan penting dalam pengambilan keputusan. Melakukan analisis kebutuhan awal, seperti yang disarankan Pagarra dkk. (2022), menjadi langkah krusial untuk memastikan media yang dipilih benar-benar tepat guna. Pada akhirnya, pemilihan yang cermat akan menjamin bahwa media tersebut berfungsi optimal sebagai alat bantu yang efektif dan efisien, bukan sekadar pelengkap.

2.2.5 Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan media pembelajaran. Secara ringkas cara memilih media pembelajaran. Berikut ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Soeparno (1987).

1. Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media.
2. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
3. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang kita gunakan.
4. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan yang akan dikomunikasikan.
5. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan murid, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
6. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
7. Janganlah memilih media dengan alasan dengan alasan bahan tersebut satu-satunya yang kita miliki

2.2.6 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan efektivitas media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (2022) sebagai berikut.

1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar secara efektif. Dalam pembelajaran modern, penyampaian informasi tidak hanya mengandalkan media cetak, tetapi juga telah berkembang menggunakan media visual dan multimedia. Hal ini memungkinkan variasi dalam menyampaikan materi kepada murid yang memiliki perbedaan dalam kemampuan indera. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang (Pagarra dkk., 2022). Variasi ini membantu mengurangi hambatan dalam menerima dan mengolah informasi serta memberikan stimulus yang sesuai terhadap berbagai indera murid.

2. Memotivasi (*To Motivate*)

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah tingkat motivasi murid. Media yang menarik dan interaktif mampu menumbuhkan motivasi belajar, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Dengan media yang tepat, proses

pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan tidak monoton. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar murid di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi murid dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Pagarra dkk., 2022).

3. Menciptakan Aktivitas Belajar (*To Learn*)

Media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna (*meaningful learning experience*). Murid tidak hanya mendengarkan atau melihat, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui media yang interaktif. Media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan *learning experience* yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam (Pagarra dkk., 2022).

Contoh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia teks puisi yang biasanya hanya dibaca dari buku dapat dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Puisi dapat disajikan melalui kartu bait, potongan larik, atau media visual bergambar yang dapat disusun kembali oleh murid sesuai dengan urutan dan makna yang tepat. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya memahami isi puisi secara tekstual, tetapi juga terlibat aktif dalam menafsirkan makna, suasana, dan pesan yang terkandung di dalamnya. Murid dapat berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta mengaitkan puisi dengan pengalaman atau lingkungan sekitar. Penggunaan media seperti ini membantu murid mengembangkan kemampuan memahami teks sastra secara lebih mendalam, sekaligus menumbuhkan minat dan antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

2.3 Platform Media Mentimeter

Perkembangan berbagai aplikasi pembelajaran digital mendorong guru agar lebih selektif dalam memilih media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu menciptakan interaksi dan meningkatkan keterlibatan murid secara aktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah mentimeter, yaitu platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru menyajikan materi

sekaligus mengumpulkan respons murid secara *real-time*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Melalui penggunaan mentimeter, guru dapat memperoleh gambaran langsung mengenai pemahaman murid, mendorong partisipasi seluruh kelas, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik.

2.3.1 Hakikat Media Mentimeter

Aribowo (2022) menyatakan, bahwa mentimeter merupakan *platform* interaktif yang memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui fitur, seperti *polling*, pertanyaan terbuka, dan *word cloud*. *Platform* ini memberikan ruang bagi murid untuk menyampaikan pendapat secara anonim, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan partisipasi dalam diskusi kelas. Sejalan dengan itu, Fitriyati dkk. (2023) menyatakan bahwa mentimeter adalah aplikasi berbasis web yang digunakan sebagai media refleksi pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan murid memberikan umpan balik tanpa mencantumkan identitas sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Rosidah (2020) menyatakan, bahwa mentimeter merupakan perangkat lunak presentasi yang dirancang agar mudah digunakan dan mampu membuat kegiatan belajar, presentasi, ceramah, lokakarya menjadi lebih interaktif dan berkesan. Penggunaan aplikasi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan. Sari dkk. (2021) menjelaskan bahwa mentimeter adalah media berbasis *website* yang dimanfaatkan untuk pelaksanaan survei dalam kegiatan seminar atau pembelajaran. aplikasi ini dapat meningkatkan komunikasi dan keterlibatan antara guru dan murid, terutama dalam konteks pembelajaran daring.

Berdasarkan keempat pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mentimeter merupakan media pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas antara guru dan murid melalui berbagai fitur, seperti *polling*, *word cloud*, kuis, dan pertanyaan terbuka. Penggunaan mentimeter tidak hanya memungkinkan partisipasi murid secara langsung dan anonim, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, baik secara daring

maupun luring. Aplikasi ini sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulus respons murid secara *real-time*, dan memperkuat refleksi maupun evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, mentimeter dapat dipahami sebagai sebuah *platform* presentasi interaktif berbasis web yang mengubah dinamika kelas. Inti dari penggunaannya adalah memanfaatkan berbagai fitur partisipatif, seperti *polling*, *word cloud*, dan pertanyaan terbuka, untuk memicu keterlibatan murid secara *real-time*. Salah satu aspek krusial yang diungkapkan adalah kemampuannya memfasilitasi umpan balik secara anonim, sehingga menciptakan ruang yang aman bagi murid untuk berefleksi dan menyampaikan pendapat. Hal ini secara langsung berkontribusi pada terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, inovatif, dan jauh dari kesan monoton. Dengan demikian, mentimeter berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memperkuat komunikasi dua arah dan partisipasi aktif dalam berbagai konteks pembelajaran, baik daring maupun luring.

2.3.2 Platform Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan mentimeter dalam pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan responsif. Melalui fitur *word cloud*, murid dapat menyampaikan pendapat secara cepat tanpa rasa khawatir. Hal ini sejalan dengan pendapat Blayone (2017) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan murid melalui pengalaman belajar yang lebih demokratis dan kolaboratif. Selain itu, Malazonia (2023) menegaskan bahwa teknologi yang mendukung pembelajaran kolaboratif dapat memperkuat budaya demokratis dalam kelas serta meningkatkan partisipasi murid. Oleh karena itu, mentimeter mampu menjadi media yang efektif dalam membangun interaksi yang setara dan merata bagi semua murid.

Sebagai media interaktif, mentimeter menyediakan berbagai mekanisme respon *real-time* yang mendorong murid untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Fitur seperti *polling*, *ranking*, dan *open-ended responses* memungkinkan murid berkontribusi tanpa harus menunggu giliran berbicara, sehingga interaksi menjadi lebih cepat dan dinamis. Visualisasi respons yang

muncul secara instan juga membantu guru dan murid melihat gambaran umum pemahaman kelas dalam waktu singkat. Kondisi ini menciptakan ruang yang lebih inklusif karena semua murid dapat berpartisipasi secara bersamaan. Dengan demikian, mentimeter berperan penting dalam membangun proses pembelajaran yang lebih hidup, partisipatif, dan responsif.

2.4 Teks Puisi

Waluyo (2023) menyatakan, bahwa puisi adalah bentuk karya sastra yang menyatakan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif, dengan memanfaatkan kekuatan bahasa yang disusun melalui struktur fisik dan batin yang saling berpadu. Pandangan ini menekankan bahwa puisi tidak hanya menyampaikan pesan emosional, tetapi juga mengandalkan keutuhan unsur bentuk dan makna. Sumardi (2024) menyatakan bahwa puisi merupakan karya sastra yang menggunakan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat, serta diberi irama dan bunyi yang harmonis, dengan pemilihan kata-kata kiasan yang imajinatif. Pengertian ini menunjukkan bahwa puisi adalah hasil olahan bahasa yang sarat makna dan estetika.

Reeves (2024) menyatakan, bahwa puisi adalah ekspresi bahasa yang kaya dan penuh daya pikat. Melalui pemilihan kata yang tepat, penggunaan majas, dan pengaturan irama, puisi mampu menyampaikan perasaan serta gagasan secara indah dan mendalam. Definisi ini mempertegas peran puisi sebagai karya sastra untuk menyampaikan emosi dan ide, sekaligus memperlihatkan keunggulan bahasa sastra dalam mengolah makna secara artistik.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa puisi merupakan bentuk karya sastra yang mengekspresikan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif. Puisi disusun dengan bahasa yang padat, indah, dan kaya makna, menggunakan berbagai elemen, seperti irama, rima, dan gaya bahasa kiasan untuk menciptakan efek estetis dan emosional yang mendalam bagi pembaca.

2.5 Diksi

Menurut Lamuddin (2009), diksi merupakan pilihan kata yang tepat dan selaras dalam penggunaannya untuk menyatakan gagasan agar menghasilkan efek tertentu

yang diharapkan. Pilihan kata atau diksi pada dasarnya adalah hasil dari proses pemilihan kata-kata tertentu untuk digunakan dalam kalimat, alinea, maupun wacana. Keraf (2010) menambahkan bahwa diksi adalah proses pemilihan atau pemahaman kata untuk menyampaikan ide secara tepat dalam kondisi tertentu. Diksi juga mencakup kemampuan membedakan makna kata, memilih bentuk bahasa yang sesuai dengan situasi, serta menentukan nilai emosional yang dapat diterima oleh pembaca atau pendengar.

Permanasari dkk. (2022) menjelaskan bahwa diksi adalah kemampuan dalam memilih kata yang paling sesuai dengan konteks dan tujuan penulisan. Pemilihan kata yang tepat tidak hanya memperkuat makna, tetapi juga memberikan kekuatan ekspresi dalam karya sastra, terutama puisi. Dengan kata lain, diksi berperan penting dalam menciptakan keindahan dan kedalaman makna dalam teks sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih hidup dan menyentuh emosi pembaca.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa diksi adalah proses dalam memilih kata yang tepat dan bernilai ekspresif, yang berperan penting dalam pencapaian tujuan komunikasi, baik dalam tulisan informatif maupun karya sastra, seperti puisi. Dalam konteks pendidikan, keterampilan memilih diksi perlu dilatihkan agar murid mampu menyampaikan gagasan secara tepat, menarik, dan bermakna.

2.5.1 Jenis Diksi

Menurut Keraf (2007), diksi atau pilihan kata dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis berdasarkan makna dan penggunaannya dalam konteks komunikasi. Berikut ini adalah pengelompokan jenis-jenis diksi:

a. Makna Denotatif

Denotasi merupakan makna kata yang bersifat objektif dan merujuk pada arti literal sebagaimana tercantum dalam kamus. Makna denotatif digunakan untuk menyampaikan informasi secara jelas, lugas, dan apa adanya tanpa disertai penafsiran tambahan. Oleh karena itu, makna ini tidak mengandung unsur emosi, nilai rasa, maupun asosiasi tertentu yang bersifat subjektif. Denotasi

banyak digunakan dalam konteks ilmiah, akademik, dan informatif karena bertujuan untuk menghindari ambigu dan kesalahpahaman. Dengan menggunakan makna denotatif, penutur atau penulis dapat menyampaikan pesan secara langsung sesuai dengan fakta yang dimaksud. Denotasi digunakan untuk menjelaskan sesuatu secara apa adanya. Contoh: *Rumah itu luasnya 250 meter persegi.*

b. Makna Konotatif

Konotatif adalah makna tambahan dari suatu kata yang bersifat subjektif dan berkaitan dengan perasaan atau emosi tertentu. Makna konotatif tidak hanya merujuk pada arti dasar sebuah kata, tetapi juga mengandung penilaian, kesan, atau asosiasi yang berkembang di dalam masyarakat. Makna ini sering dipengaruhi oleh latar belakang budaya, pengalaman pribadi, serta konteks sosial yang melingkupi penggunaan kata tersebut. Oleh karena itu, konotasi dapat menimbulkan makna yang berbeda-beda bagi setiap orang. Makna konotatif banyak digunakan dalam karya sastra, bahasa persuasif, maupun komunikasi sehari-hari untuk menimbulkan efek tertentu pada pembaca atau pendengar. Contoh: *Rumah itu luas sekali* (diucapkan dengan nada kagum atau berlebihan).

c. Kata Abstrak

Kata abstrak adalah kata yang digunakan untuk menyatakan ide, gagasan, atau konsep yang tidak dapat dilihat atau disentuh secara langsung. Kata jenis ini biasanya berkaitan dengan pemikiran, perasaan, atau nilai tertentu. Dalam bahasa Indonesia, kata abstrak sering digunakan dalam teks ilmiah, sastra, maupun pembahasan yang bersifat penafsiran. Kata abstrak berfungsi untuk menjelaskan hal-hal yang tidak memiliki bentuk nyata, tetapi tetap dapat dipahami maknanya. Contoh kata abstrak antara lain *kepercayaan, kebebasan, keindahan, dan pemikiran.*

d. Kata Konkret

Kata konkret adalah kata yang digunakan untuk menyebutkan benda atau hal yang bersifat nyata dan dapat dikenali secara langsung. Kata jenis ini biasanya merujuk pada objek yang keberadaannya jelas dan mudah dibayangkan. Dalam penggunaan bahasa, kata konkret membantu pembaca atau pendengar

memahami maksud secara lebih jelas karena berkaitan dengan sesuatu yang nyata. Contoh kata konkret antara lain *meja, kursi, mobil, dan rumah*.

e. Kata Umum

Kata konkret merupakan kata yang merujuk pada benda atau hal yang nyata dan dapat dikenali secara langsung. Kata ini digunakan untuk menyebutkan sesuatu yang benar-benar ada dan memiliki bentuk yang jelas. Dalam bahasa Indonesia, kata konkret sering digunakan dalam teks deskriptif untuk membantu menjelaskan objek secara lebih jelas dan mudah dipahami. Penggunaan kata konkret membuat pembaca atau pendengar dapat membayangkan objek yang dimaksud dengan lebih tepat. Contoh kata konkret yaitu *meja, kursi, mobil, dan rumah*.

f. Kata Khusus

Kata khusus adalah kata yang memiliki makna lebih terbatas dan spesifik dibandingkan dengan kata umum. Kata ini digunakan untuk menyebutkan objek atau hal tertentu secara lebih rinci. Dalam penggunaan bahasa, kata khusus membantu memperjelas maksud karena tidak menimbulkan banyak penafsiran. Contoh kata khusus antara lain *kucing, mawar, sepeda motor, dan anggrek*.

g. Kata Ilmiah

Kata ilmiah adalah kata yang digunakan dalam lingkungan akademik atau tulisan formal, seperti buku pelajaran, jurnal, dan karya ilmiah. Kata jenis ini umumnya memiliki makna yang baku dan digunakan untuk menjelaskan konsep atau istilah tertentu dalam suatu bidang ilmu. Karena bersifat teknis, kata ilmiah biasanya lebih sering digunakan oleh kalangan yang memiliki latar belakang pengetahuan sesuai dengan bidang tersebut. Dalam penggunaannya, kata ilmiah membantu menyampaikan informasi secara lebih tepat dan terstruktur. Contoh kata ilmiah antara lain *analogi, konservatif, kontemporer, dan fragmentasi*.

h. Kata Populer

Kata populer adalah kata yang umum digunakan dalam komunikasi sehari-hari dan dapat dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat. Kata jenis ini tidak terikat pada bidang tertentu sehingga dapat digunakan dalam situasi formal

maupun informal. Karena sifatnya yang sederhana dan mudah dipahami, kata populer sering muncul dalam percakapan, media massa, maupun tulisan umum. Contoh kata populer antara lain *bukti*, *kecewa*, dan *gelandangan*.

i. Jargon

Jargon adalah kata atau istilah khusus yang digunakan oleh kelompok tertentu, seperti profesi, komunitas, atau bidang tertentu. Kata jenis ini berfungsi untuk mempermudah komunikasi di dalam kelompok yang sama karena memiliki makna yang sudah dipahami bersama. Namun, jargon sering kali sulit dipahami oleh orang di luar kelompok tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari, jargon banyak digunakan dalam lingkungan kerja, organisasi, atau pergaulan tertentu. Contoh jargon antara lain *sikon* (situasi dan kondisi), *kep* (kapten), dan *dok* (dokter).

j. Kata Slang

Slang adalah kata atau ungkapan yang digunakan dalam situasi tidak resmi dan biasanya muncul dalam percakapan sehari-hari. Kata jenis ini memiliki gaya yang santai dan sering digunakan untuk mengekspresikan keakraban atau suasana tertentu. Karena sifatnya yang informal, slang tidak digunakan dalam konteks resmi atau tulisan formal. Slang banyak ditemukan dalam percakapan antarteman, media sosial, atau lingkungan pergaulan. Contoh slang antara lain *unyu-unyu*, *mana tahan*, dan *ketemu lagi*

k. Kata Asing

Kata asing adalah kata yang berasal dari bahasa lain dan digunakan dalam bahasa Indonesia tanpa mengalami penyesuaian bentuk atau ejaan. Kata jenis ini biasanya masih ditulis dan diucapkan sesuai dengan bahasa asalnya. Dalam penggunaan sehari-hari, kata asing sering muncul dalam bidang teknologi, ekonomi, dan ilmu pengetahuan. Penggunaan kata asing umumnya dilakukan karena belum terdapat padanan yang tepat dalam bahasa Indonesia atau karena sudah lazim digunakan. Contoh kata asing antara lain *computer*, *internet*, *cyber*, dan *go public*

l. Kata Serapan

Berbeda dengan kata asing, kata serapan adalah kata yang berasal dari bahasa lain tetapi telah mengalami penyesuaian bentuk dan pelafalan sesuai dengan

kaidah bahasa Indonesia. Kata jenis ini sudah digunakan secara luas dan dianggap sebagai bagian dari kosakata bahasa Indonesia. Dalam pemakaiannya, kata serapan sering muncul dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kehidupan sehari-hari. Karena sudah menyatu dalam bahasa Indonesia, kata serapan tidak lagi terasa asing bagi penutur. Contoh kata serapan antara lain *ekologi*, *ekosistem*, *energi*, dan *musik*.

Menurut Putrayasa (dalam Maharani, 2020), pilihan kata atau diksi dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori utama untuk memahami bagaimana kata digunakan dalam komunikasi.

1. Makna Denotasi dan Konotasi

Jenis diksi tersebut dibedakan berdasarkan maknanya.

- a) Denotasi adalah makna harfiah, lugas, atau makna sebenarnya dari sebuah kata seperti yang tertulis dalam kamus. Makna ini bersifat objektif dan tidak mengandung nilai rasa.
- b) Konotasi adalah makna kiasan atau makna tambahan yang mengandung nilai rasa (baik positif maupun negatif) atau emosi tertentu. Makna ini bersifat subjektif dan sering kali bergantung pada konteks sosial dan budaya.

2. Kata Ilmiah (Kajian) dan Kata Populer

Jenis diksi ini juga dibedakan berdasarkan tingkat formalitas dan penggunaannya.

- a) Kata Ilmiah atau Kajian adalah istilah-istilah teknis yang digunakan dalam lingkup akademis atau bidang ilmu tertentu. Kata-kata ini sering kali sulit dipahami oleh masyarakat awam.
- b) Kata Populer adalah kosakata yang umum digunakan dalam percakapan sehari-hari oleh berbagai lapisan masyarakat dan mudah dimengerti

3. Jargon dan Slang

Jenis diksi ini berkaitan dengan penggunaan kata dalam kelompok sosial tertentu.

- a) Jargon adalah kosakata khusus yang digunakan secara internal oleh kelompok profesi atau bidang tertentu (misalnya, jargon medis, jargon hukum).

- b) Slang (bahasa gaul) adalah ragam bahasa tidak resmi yang digunakan dalam percakapan santai oleh komunitas atau kelompok sosial tertentu, terutama di kalangan anak muda. Contohnya termasuk kata-kata seperti *mager*, *baper*, dan *lebay*.

4. Kata Umum dan Kata Khusus

Pilihan kata dapat dilihat dari cakupan maknanya.

- a) Kata Umum adalah kata yang memiliki ruang lingkup makna yang luas dan mencakup banyak hal. Contoh: *hewan*.
- b) Kata Khusus adalah kata yang memiliki ruang lingkup makna yang lebih sempit dan merujuk pada sesuatu yang spesifik di dalam kategori umum. Contoh: *kucing*, *anjing*, *burung* (yang merupakan bagian dari kategori *hewan*).

5. Sinonim dan Homofon

Diksi juga mencakup penggunaan kata yang memiliki hubungan dari segi makna atau bunyi.

- a) Sinonim adalah dua kata atau lebih yang memiliki makna yang sama atau mirip. Penggunaan sinonim dapat membuat tulisan lebih bervariasi dan tidak monoton. Contoh: *pintar* dan *pandai*.
- b) Homofon adalah kata-kata yang memiliki lafal atau bunyi yang sama, tetapi tulisan dan maknanya berbeda. Pemahaman homofon penting untuk menghindari kesalahpahaman. Contoh: *bank* (lembaga keuangan) dan *bang* (panggilan untuk kakak laki-laki).

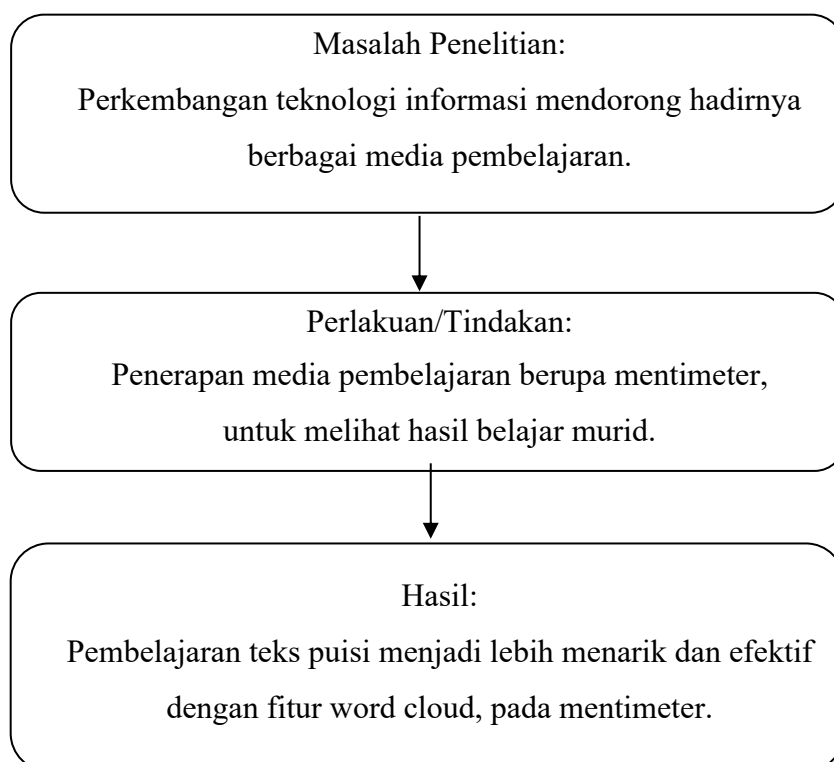
2.6 Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemajuan teknologi tersebut membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai *platform* digital yang mampu meningkatkan interaktivitas, keterlibatan murid, serta kualitas pembelajaran. Dengan itu, penelitian ini ingin mengetahui efektivitas suatu *platform* media, yaitu *mentimeter* dalam konteks pembelajaran teks puisi, khususnya materi diksi, tantangan pembelajaran masih tampak pada kurangnya media yang dapat merangsang kreativitas murid secara langsung.

Padahal, pemilihan diksi menuntut kemampuan eksploratif dan kepekaan bahasa yang kuat. Media pembelajaran konvensional sering kali belum mampu menghadirkan ruang interaktif yang mendorong murid untuk mengeksplorasi kosakata secara luas dan kolaboratif.

Platform mentimeter dipandang sebagai salah satu media yang berfungsi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui fitur *word cloud*, murid dapat berpartisipasi secara aktif dengan menyumbangkan kosakata sesuai tema, yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk awan kata berdasarkan tingkat frekuensi. Visualisasi tersebut memberikan gambaran langsung mengenai diksi yang paling populer atau paling banyak dipilih oleh murid.

Penggunaan fitur ini diharapkan mampu membantu murid mengidentifikasi diksi secara lebih cepat, menarik, dan kontekstual. Selain itu, mekanisme kolaboratif yang dihasilkan mampu menciptakan banyak kata yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam proses pembelajaran teks puisi. Dengan demikian, mentimeter tidak hanya berfungsi sebagai media pengumpulan data, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mendorong kreativitas dan meningkatkan keterlibatan murid



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Berikut adalah faktor-faktor yang akan diamati dalam penelitian, yang disebut juga sebagai variabel.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Ini adalah 'penyebab' atau perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Variabel bebasnya adalah:

X: Penggunaan mentimeter: Yaitu tindakan menggunakan mentimeter dan fitur *word cloud* -nya dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Ini adalah 'akibat' atau hasil yang ingin diukur, yang diharapkan berubah karena adanya variabel bebas. Variabel terikatnya ada dua:

Y: Kemampuan Menemukan Diksi: Seberapa baik kemampuan murid dalam menemukan dan memilih kata-kata yang bagus untuk puisi setelah menggunakan mentimeter.

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Murid (Y1)

H₀: Tidak terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan mentimeter terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran teks negosiasi.

H₁: Terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan mentimeter terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran teks negosiasi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Pemilihan jenis dan desain penelitian merupakan langkah awal yang sangat penting dalam sebuah kajian ilmiah, karena keduanya menjadi dasar dalam menentukan arah, prosedur, serta teknik yang digunakan dalam penelitian. Jenis penelitian menjelaskan pendekatan yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian, sedangkan desain penelitian memberikan gambaran sistematis mengenai langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti untuk memperoleh data yang relevan dan akurat.

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan mentimeter dalam mengidentifikasi diksi populer terhadap hasil belajar murid pada pembelajaran teks puisi khususnya materi diksi. Penelitian kuantitatif bersifat objektif dan sistematis, menggunakan data berupa angka yang diperoleh melalui instrumen penelitian, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik.

Jenis penelitian pre-eksperimental dipilih karena dalam pelaksanaannya tidak melibatkan kelompok kontrol. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok (kelas) sebagai subjek penelitian yang diberi perlakuan (*treatment*). Jenis ini sesuai untuk menjawab rumusan masalah yang berfokus pada efektivitas suatu media dalam proses pembelajaran, dalam hal ini penggunaan mentimeter sebagai media membantu murid dalam mengidentifikasi diksi.

Melalui jenis penelitian ini, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai perubahan atau peningkatan kemampuan murid dalam menyusun puisi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, jenis pre-eksperimental menjadi

pilihan yang tepat karena dapat digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan secara langsung dan sederhana.

Rancangan spesifik yang diterapkan dalam penelitian pra-eksperimental ini adalah *One Group Pretest Posttest Design*. Dalam rancangan ini, langkah pertama adalah melakukan pengukuran awal (O1) menggunakan instrumen *pretest* untuk mengetahui kemampuan dasar murid dalam menyusun puisi sebelum intervensi diberikan. Langkah kedua adalah menerapkan perlakuan (X), yaitu proses pembelajaran mengidentifikasi diksi populer dengan menggunakan media mentimeter. Setelah perlakuan selesai, langkah ketiga adalah melakukan pengukuran akhir (O2) menggunakan instrumen *posttest* dengan materi yang sama. Efektivitas perlakuan kemudian dilihat dengan membandingkan hasil antara O1 dan O2, untuk melihat apakah terdapat perbedaan skor yang signifikan.

Desain penelitian ini, variabel penelitian didefinisikan secara operasional. Variabel bebas (*Independent Variable*) atau variabel X dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran mentimeter sebagai intervensi dalam proses mengidentifikasi diksi. Sementara itu, variabel terikat (*Dependent Variable*) atau variabel Y adalah hasil belajar murid pada pembelajaran teks puisi khususnya materi diksi, yang diukur melalui skor hasil tes. Penelitian ini berfokus untuk menginvestigasi variabel X memberikan efektivitas terhadap perubahan pada variabel Y. Analisis statistik akan digunakan untuk membuktikan ada atau tidaknya efektivitas tersebut.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini merupakan salah satu bentuk dari desain penelitian pre-eksperimental, penelitian hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dalam desain ini, kelompok murid terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam menyusun teks puisi, khususnya dalam hal pemilihan diksi.

Setelah dilakukan *pretest*, murid diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan media mentimeter, khususnya fitur *word cloud*. Fitur ini

memungkinkan murid berkontribusi dalam memilih dan menampilkan kata-kata yang dianggap relevan, menarik, atau populer, yang kemudian dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam menyusun puisi. Proses ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif murid serta memperluas kosakata mereka dalam memilih diksi yang tepat dan bermakna.

Setelah perlakuan selesai dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan, kelompok tersebut kembali diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perkembangan kemampuan mereka dalam menyusun puisi dengan memanfaatkan diksi populer yang telah diidentifikasi. Hasil dari pretest dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan yang signifikan sebagai dampak dari penggunaan mentimeter dalam proses pembelajaran.

3.2 Populasi dan Sampel

Bagian ini disajikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai sumber data yang digunakan dalam penelitian. Uraian pada bagian berikut akan menjelaskan secara rinci mengenai jumlah populasi serta teknik dan jumlah sampel yang diambil sebagai data penelitian, sehingga proses pengambilan data dapat dipahami secara sistematis dan terarah.

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 312 yang kemudian dibagi menjadi 9 kelas. Populasi tersebut mencakup semua rombongan belajar yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan struktur Kurikulum Merdeka. Seluruh murid pada tingkat ini memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran teks negosiasi. Dengan demikian, populasi ini dipandang menyesuaikan kondisi nyata pembelajaran di kelas X secara menyeluruh.

3.2.2 Sampel

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah *purposive sampling*, di mana peneliti memilih kelas berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan

tujuan penelitian. Sampel penelitian ini adalah kelas X.3, yang berjumlah 34 murid terdiri dari laki-laki dan perempuan. Pemilihan kelas X.3 didasarkan pada pertimbangan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena kelas ini telah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa seluruh murid di kelas X.3 memiliki dan mampu mengoperasikan gawai pribadi, sehingga kelas tersebut memenuhi kesiapan teknologis yang diperlukan untuk penggunaan media pembelajaran digital.

3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena tidak semua kelas dapat dijadikan subjek penelitian, sehingga diperlukan pemilihan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan studi.

Dalam konteks penelitian ini, pertimbangan utama dalam pemilihan sampel meliputi:

1. Kesiapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam bekerja sama dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media mentimeter.
2. Ketersediaan sarana teknologi, seperti gawai dan koneksi internet yang memadai, baik dari pihak guru maupun murid, untuk mengakses dan menggunakan mentimeter secara efektif.
3. Kesesuaian jadwal pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga pelaksanaan *pretest*, perlakuan, dan *posttest* dapat dilakukan secara terstruktur dan tepat waktu tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Tingkat antusiasme murid terhadap kegiatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, diharapkan sampel yang diambil benar-benar mewakili karakteristik yang diperlukan dalam penelitian, sehingga hasil yang diperoleh relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest Posttest* untuk menilai efektivitas perlakuan dengan memanfaatkan instrumen tes performatif yang sama.

Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan validasi instrumen, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum diberikan kepada murid. Instrumen tes yang digunakan telah melalui penilaian dan validasi oleh validator ahli materi, yaitu Dosen Pembimbing I peneliti yang memiliki keahlian di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, untuk memastikan kesesuaian materi, indikator, serta kelayakan instrumen sebagai alat ukur. Setelah melaksanakan uji soal dan mendapatkan data yang valid dan reliabel, tahap selanjutnya peneliti memberikan soal *pretest* untuk melihat hasil belajar murid sebelum mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan mentimeter selesai dilaksanakan, murid diberikan *posttest* dengan instrumen yang sama untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan. Selisih skor antara *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan mentimeter terhadap peningkatan kemampuan murid, khususnya dalam aspek pemilihan diksi.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah karakteristik atau ciri yang dimiliki individu, objek, atau suatu aktivitas yang menunjukkan perbedaan tertentu dan dijadikan fokus kajian oleh peneliti untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Variabel berfungsi sebagai unsur utama dalam penelitian karena berkaitan langsung dengan fenomena yang diteliti. Melalui variabel, peneliti dapat mengamati, mengukur, dan menganalisis perubahan yang terjadi secara terstruktur. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas berperan sebagai faktor yang memengaruhi, sedangkan variabel terikat merupakan hasil atau respons yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Hubungan antara kedua variabel tersebut digunakan sebagai dasar dalam menganalisis data dan menarik kesimpulan penelitian.

Penggunaan media ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan murid agar lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dan memahami materi yang disampaikan. Melalui fitur-fitur yang tersedia, mentimeter memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan murid. Oleh karena itu, penerapan mentimeter berfungsi sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada murid dalam kegiatan pembelajaran.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar murid pada materi diksi dalam teks puisi. Hasil belajar digunakan sebagai indikator untuk mengetahui tingkat pemahaman murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda yang terdiri atas 20 soal dan disusun sesuai dengan materi diksi. Tes tersebut diberikan dua kali, yaitu *pretest* sebelum penggunaan mentimeter dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan mentimeter dilaksanakan. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat perubahan atau peningkatan pemahaman murid. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* menjadi dasar dalam menilai pengaruh penggunaan mentimeter terhadap hasil belajar murid pada materi diksi dalam teks puisi.

1. Variabel X: Penggunaan Mentimeter sebagai Media Interaktif

Variabel X adalah penggunaan mentimeter sebagai media interaktif dalam pembelajaran teks puisi pada materi diksi di kelas X. Secara operasional, penggunaan mentimeter ditunjukkan melalui beberapa indikator berikut.

Tabel 3. 5 Indikator Ketercapaian Variabel X

No	Indikator	Deskriptor
1	Kesesuaian fitur Mentimeter dengan tujuan pembelajaran diksi	Fitur mentimeter, khususnya <i>word cloud</i> , digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran materi diksi untuk membantu murid mengenali, memilih, dan memahami variasi kata dalam teks puisi.
2	Kejelasan tampilan dan kemudahan sistem	Tampilan mentimeter jelas dan sistem mampu menerima serta menampilkan respons murid secara langsung tanpa kendala teknis yang berarti.
3	Tingkat interaktivitas murid selama pembelajaran	Murid terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui pengisian respons, diskusi hasil <i>word cloud</i> , dan partisipasi selama penggunaan Mentimeter.

No	Indikator	Deskriptor
4	Kemampuan visualisasi pilihan kata (diksi)	Mentimeter mampu memvisualisasikan pilihan kata yang diinput murid dalam bentuk <i>word cloud</i> secara jelas, relevan, dan mudah dipahami.
5	Kemudahan akses dan penggunaan Mentimeter	Murid dapat mengakses dan menggunakan mentimeter melalui perangkat masing-masing dengan mudah tanpa mengalami kesulitan teknis.
6	Respons murid terhadap penggunaan media	Murid menunjukkan antusiasme, motivasi belajar, dan tingkat keterlibatan yang tinggi selama kegiatan pembelajaran menggunakan mentimeter.

Seluruh indikator tersebut mencerminkan bagaimana mentimeter mendukung proses pembelajaran diksi dalam teks puisi melalui visualisasi respons, partisipasi aktif, dan aktivitas reflektif berbasis teknologi.

2. Variabel Y: Hasil Belajar Murid pada Materi Diksi dalam Teks Puisi

Variabel Y merupakan hasil belajar murid pada materi diksi yang diperoleh melalui tes pilihan ganda berjumlah 20 soal yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar ini mencakup kemampuan murid dalam memahami makna kata sesuai konteks kalimat, membedakan penggunaan kata yang bersinonim maupun berantonim, memilih kata yang tepat berdasarkan nilai rasa dan ketepatan makna, serta menggunakan diksi yang sesuai dengan situasi dan tujuan komunikasi. Selain itu, hasil belajar juga ditunjukkan melalui kemampuan murid dalam mengidentifikasi kesalahan pemilihan kata dalam suatu wacana serta menentukan perbaikan diksi yang lebih efektif dan komunikatif. Secara operasional, hasil belajar ini mencakup kemampuan murid dalam:

Tabel 3. 5 Indikator Ketercapaian Variabel Y

No	Indikator	Deskriptor
1	Kemampuan mengidentifikasi makna diksi dalam teks puisi	Murid mampu mengidentifikasi makna kata atau diksi yang digunakan dalam teks puisi yang disajikan.
2	Pemahaman terhadap jenis-jenis diksi	Murid mampu memahami dan membedakan jenis-jenis diksi, seperti diksi konkret, abstrak, umum, khusus, dan konotatif dalam teks puisi.
3	Kemampuan menganalisis hubungan diksi dengan makna dan suasana puisi	Murid mampu menganalisis keterkaitan antara pilihan kata dengan makna serta suasana yang dibangun dalam puisi.
4	Kemampuan mengenali penggunaan diksi yang efektif	Murid mampu mengenali penggunaan diksi yang tepat dan efektif dalam menyampaikan pesan atau amanat puisi.
5	Kemampuan menafsirkan diksi dan menarik simpulan makna	Murid mampu menafsirkan penggunaan diksi dalam teks puisi dan menarik simpulan makna secara tepat berdasarkan teks yang dianalisis.

Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai sejauh mana penggunaan mentimeter memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman murid mengenai diksi dalam teks puisi.

3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang memadai. Sebelum dilakukan uji coba secara empiris, instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi oleh validator ahli media, yaitu Dosen Pembimbing I peneliti untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang digunakan, kejelasan tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Tahapan ini penting untuk menjamin bahwa instrumen mampu menghasilkan data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian. Melalui uji coba, peneliti dapat mengidentifikasi

kelemahan atau keterbatasan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian utama. Selain itu, hasil uji coba berfungsi untuk memastikan konsistensi instrumen dalam memberikan hasil pengukuran. Dengan demikian, uji coba instrumen merupakan langkah penting yang perlu dilakukan sebelum instrumen diterapkan dalam penelitian sesungguhnya.

Setelah instrumen divalidasi oleh ahli media, instrumen penelitian juga perlu diuji kepada murid yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas butir soal dan reliabilitas instrumen berdasarkan hasil pengukuran yang diperoleh. Melalui analisis hasil uji coba, peneliti dapat menilai apakah setiap butir instrumen telah sesuai untuk mengukur aspek yang dimaksud serta memiliki daya pembeda yang memadai. Instrumen yang tidak memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas selanjutnya dihilangkan agar tidak memengaruhi kualitas data penelitian.

Hasil uji coba instrumen kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis yang sesuai dengan jenis data dan instrumen yang digunakan yaitu uji validitas dan reliabilitas. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian utama. Hasil analisis tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam menetapkan instrumen yang layak digunakan pada tahap pengumpulan data penelitian utama. Melalui proses ini, peneliti dapat memastikan bahwa setiap butir instrumen telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dengan adanya tahapan uji coba ini, instrumen diharapkan mampu memberikan hasil pengukuran yang objektif.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini benar dalam mengukur *pretest* dan *posttest*, maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap butir-butir instrumen penilaian pembelajaran puisi pada materi diksi. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kesesuaian setiap butir soal dengan tujuan pengukuran yang telah ditetapkan. Sementara itu, uji reliabilitas digunakan untuk melihat tingkat konsistensi instrumen dalam memberikan hasil pengukuran. Melalui kedua uji tersebut, peneliti dapat menilai kualitas instrumen secara

menyeluruh. Dengan demikian, instrumen yang digunakan diharapkan mampu menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya untuk mendukung proses analisis penelitian.

3.7.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010). Instrumen yang diuji validitas merupakan instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang diuji cobakan kepada murid SMAN 15 Bandar Lampung kelas X. Uji validitas soal ini dilakukan menggunakan Koefisien Korelasi Pearson dengan bantuan program SPSS versi 27.0. Suatu variabel dikatakan valid atau tidak dilihat berdasarkan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 3. 7 Kriteria Uji Validitas

Koefisien Validitas	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan Tabel 3.7.1, kriteria uji validitas menurut Arikunto (2016) digunakan sebagai pedoman untuk menentukan tingkat kevalidan instrumen penelitian. Koefisien validitas dengan nilai $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Nilai $0,60 < r_{11} \leq 0,80$ dikategorikan sebagai tinggi, sedangkan nilai $0,40 < r_{11} \leq 0,60$ termasuk dalam kategori cukup. Selanjutnya, koefisien validitas dengan nilai $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ berada pada kategori rendah, dan nilai $0,00 < r_{11} \leq 0,20$ termasuk kategori sangat rendah. Klasifikasi ini digunakan oleh peneliti sebagai dasar dalam menentukan butir instrumen yang layak digunakan atau perlu diperbaiki sebelum digunakan dalam penelitian.

Validitas instrumen juga dapat dianalisis menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Teknik ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara skor

setiap butir instrumen dengan skor total yang diperoleh murid. Melalui uji ini, peneliti dapat melihat sejauh mana setiap butir instrumen mampu mengukur aspek yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, aspek yang diukur adalah kemampuan murid dalam menyusun teks puisi berdasarkan pemilihan diksi. Hasil analisis korelasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan apakah setiap butir instrumen layak digunakan atau perlu direvisi. Dengan demikian, penggunaan teknik *Pearson Product Moment* membantu memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur kemampuan yang diteliti secara tepat.

Rumus korelasi *Pearson Product Moment* yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{[N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)]}{\sqrt{\{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]\}}}$$

Keterangan rumus:

- a. r_{xy} : koefisien korelasi antara skor item (X) dan skor total (Y)
- b. N : jumlah responden
- c. X : skor pada butir instrumen
- d. Y : skor total keseluruhan instrumen
- e. $\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara skor item dan skor total
- f. $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item
- g. $\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total
- h. $\sum X$: jumlah skor item
- i. $\sum Y$: jumlah skor total

Berdasarkan keterangan rumus tersebut, dapat dijelaskan bahwa nilai r_{xy} merupakan koefisien korelasi yang menunjukkan hubungan antara skor pada setiap butir instrumen (X) dengan skor total keseluruhan instrumen (Y). Jumlah responden dinyatakan dengan simbol N , yang menjadi dasar dalam perhitungan koefisien korelasi. Skor pada butir instrumen dilambangkan dengan X , sedangkan skor total seluruh instrumen dilambangkan dengan Y . Selanjutnya, $\sum XY$ merupakan jumlah hasil perkalian antara skor butir dengan skor total, yang digunakan untuk melihat keeratan hubungan keduanya. Simbol $\sum X^2$ menunjukkan jumlah kuadrat skor pada setiap butir instrumen, sedangkan $\sum Y^2$ menyatakan jumlah kuadrat skor total

instrumen. Adapun $\sum X$ adalah jumlah seluruh skor butir, dan $\sum Y$ merupakan jumlah keseluruhan skor total yang diperoleh responden. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, suatu butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Butir instrumen yang memenuhi kriteria validitas tersebut selanjutnya digunakan dalam penilaian akhir penelitian, sedangkan butir yang tidak valid tidak digunakan atau perlu diperbaiki (Sugiyono, 2017).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Data yang telah lolos uji validitas selanjutnya diuji tingkat reliabilitasnya. Untuk menentukan reliabilitas instrumen, penelitian ini menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha yang diolah melalui program SPSS versi 27.0. Kriteria untuk menyatakan sebuah instrumen reliabel atau tidak mengacu pada standar interpretasi yang tertera pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas

Koefisien Validitas	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2011)

Berdasarkan tabel 3.7.2, koefisien validitas instrumen diklasifikasikan ke dalam lima kriteria, yaitu sangat tinggi pada rentang 0,80 hingga 1,00, tinggi pada rentang 0,60 hingga 0,79, cukup pada rentang 0,40 hingga 0,59, rendah pada rentang 0,20 hingga 0,39, dan sangat rendah pada rentang 0,00 hingga 0,19, yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kevalidan setiap butir instrumen penelitian. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus *Alpha Cronbach* untuk mengetahui tingkat konsistensi antarbutir instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien α (alpha) $\geq 0,70$. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang baik dalam mengukur

kemampuan murid secara konsisten, khususnya dalam hal penggunaan diksi dalam teks puisi (Sugiyono, 2017).

Rumus Alpha Cronbach dituliskan sebagai berikut.

$$\alpha : \left[\frac{\sum \sigma_k^2}{(k-1) \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- a. α : koefisien reliabilitas (*Alpha Cronbach*)
- b. k : jumlah butir dalam instrumen
- c. σ_i^2 : varians masing-masing butir
- d. σ_t^2 : varians total
- e. $\sum \sigma_i^2$: jumlah varians seluruh butir

Berdasarkan rumus Alpha Cronbach di atas, koefisien reliabilitas dilambangkan dengan α yang menunjukkan tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur suatu variabel. Nilai k menyatakan jumlah seluruh butir yang terdapat dalam instrumen penelitian. Varians masing-masing butir dilambangkan dengan σ_i^2 , yang menunjukkan tingkat penyebaran skor pada setiap butir instrumen. Varians total instrumen dilambangkan dengan σ_t^2 , yaitu variasi skor keseluruhan yang diperoleh dari seluruh butir instrumen. Adapun $\sum \sigma_i^2$ merupakan jumlah varians dari seluruh butir instrumen yang digunakan dalam perhitungan reliabilitas. Melalui perhitungan tersebut, nilai Alpha Cronbach digunakan untuk menilai apakah instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan dalam penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sebagai tahap penting untuk mengolah dan menafsirkan data yang telah diperoleh selama proses penelitian. Melalui analisis data, peneliti dapat mengetahui gambaran hasil belajar murid secara sistematis dan terukur. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan mentimeter dalam membantu murid mengidentifikasi diksi populer untuk menyusun teks puisi. Pengolahan data dilakukan secara kuantitatif agar hasil

yang diperoleh bersifat objektif. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial sebagai dasar dalam penelitian.

3.8.1 Uji Normalitas

Langkah pertama dalam menganalisis data penelitian ini adalah memeriksa apakah nilai *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi yang normal. Pemeriksaan ini penting karena analisis statistik parametrik, seperti uji-t, mensyaratkan data yang berasal dari distribusi normal. Untuk sampel penelitian yang berada pada satu kelompok yang sama, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah peserta tidak melebihi 50 orang. Hasil uji kemudian ditafsirkan melalui nilai signifikansi yang dihasilkan oleh program analisis data. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis parametrik. Berikut di bawah ini, indikator normalitas suatu data.

Langkah pertama dalam menganalisis data penelitian ini adalah memeriksa apakah nilai *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi yang normal. Pemeriksaan ini penting karena analisis statistik parametrik, seperti uji-t, mensyaratkan data yang berasal dari distribusi normal. Untuk sampel penelitian yang berada pada satu kelompok yang sama, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah peserta tidak melebihi 50 orang. Hasil uji kemudian ditafsirkan melalui nilai signifikansi yang dihasilkan oleh program analisis data. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis parametrik. Berikut di bawah ini, indikator normalitas suatu data.

3.8.2 Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

Tahap berikutnya adalah menguji hipotesis penelitian menggunakan uji-t berpasangan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan mentimeter dalam pembelajaran. Uji ini digunakan karena *pretest* dan *posttest* berasal dari kelompok yang sama. Perhitungan dapat dilakukan secara manual dengan rumus $t = D / (SD\sqrt{n})$, D adalah selisih rata-rata, SD adalah simpangan baku selisih, dan n adalah jumlah murid. Dalam penelitian ini, proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS atau Excel

agar hasil perhitungan lebih akurat. Keputusan akhir ditentukan melalui nilai signifikansi apabila Sig. kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai pretest dan posttest, menandakan bahwa pemanfaatan mentimeter berhasil meningkatkan hasil belajar murid.

Indikator efektivitas penggunaan platform media dalam penelitian ini dinyatakan tercapai apabila memenuhi ketentuan yang ditetapkan berdasarkan hasil uji signifikansi. Uji signifikansi dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang bermakna antara hasil belajar murid sebelum dan sesudah penggunaan mentimeter dalam pembelajaran. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27 untuk mempermudah proses perhitungan dan meminimalkan kesalahan analisis. Analisis data menggunakan menu *Paired Sample t-Test* karena data yang dibandingkan berasal dari subjek yang sama, yaitu nilai *pretest* dan *posttest* murid.

Penentuan hasil uji selanjutnya didasarkan pada nilai Sig. (*2-tailed*) yang diperoleh dari hasil analisis SPSS. Nilai tersebut digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan mentimeter dalam pembelajaran teks puisi pada materi diksi.

1. Jika nilai Sig. $< 0,05$, berarti indikator efektivitas telah tercapai karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Pada kondisi ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.
2. Jika nilai Sig. $> 0,05$, berarti indikator efektivitas belum tercapai karena tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Mentimeter efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran teks puisi, khususnya pada pengenalan dan pemahaman diksi. Efektivitas tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan mentimeter sebagai media pembelajaran. Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan mentimeter berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar murid.

Penggunaan mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur word cloud dimanfaatkan untuk menghimpun berbagai pilihan kata yang berkaitan dengan diksi puisi. Kata-kata yang dikirimkan murid ditampilkan secara visual dan dapat diamati secara bersama-sama. Melalui kegiatan tersebut, murid lebih mudah mengenali variasi diksi yang muncul serta memahami makna dan fungsi pemilihan kata dalam teks puisi. Keterlibatan aktif murid selama pembelajaran berdampak pada meningkatnya perhatian dan fokus terhadap materi yang dipelajari. Aktivitas mengamati, membandingkan, dan mendiskusikan diksi yang muncul melalui *word cloud* membantu murid

mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep diksi. Proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi langsung tersebut membantu murid mengaitkan teori tentang diksi dengan contoh nyata yang muncul dari hasil respons teman sekelas.

Hasil belajar yang meningkat juga menunjukkan bahwa mentimeter mendukung proses pembelajaran yang lebih terarah dan sistematis. Media ini membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas serta memudahkan murid memahami konsep yang bersifat abstrak, seperti pemilihan kata dalam puisi. Visualisasi kata yang dihasilkan melalui mentimeter membantu murid melihat keterkaitan antara pilihan kata dan makna yang disampaikan dalam puisi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, mentimeter dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran pada materi diksi dalam teks puisi. Penggunaan mentimeter tidak hanya membantu murid dalam mengenali dan mengidentifikasi diksi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu, mentimeter dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan untuk mendukung pembelajaran teks puisi di tingkat SMA Negeri 15 Bandar Lampung

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Murid

Diharapkan penggunaan mentimeter dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan murid dalam mengidentifikasi diksi secara interaktif. Melalui media ini, murid dapat belajar memilih dan memetakan kata-kata yang tepat dalam penyusunan teks puisi, sehingga puisi yang dihasilkan lebih bermakna dan memperkaya perbendaharaan kata secara kreatif

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi *mentimeter*, khususnya fitur *word cloud*, sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran teks puisi materi diksi. Melalui media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Murid akan terdorong untuk berpartisipasi dalam menemukan dan memilih diksi yang tepat serta puitis. Selain itu, penggunaan *mentimeter* dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri murid dalam menulis. Dengan demikian, guru dapat mengoptimalkan teknologi untuk memperkuat keterampilan berbahasa murid secara kreatif

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan fokus yang lebih luas pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis teks narasi atau eksposisi. Penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui efektivitas *mentimeter* secara lebih menyeluruh. Selain itu, peneliti dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau kolaborasi murid. Hal ini bertujuan untuk memperkaya hasil penelitian dan memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran bahasa. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memperkuat bukti empiris mengenai manfaat media digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap penerapan media pembelajaran digital seperti *mentimeter*. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas teknologi, jaringan internet yang stabil, dan ruang belajar yang kondusif. Dengan adanya dukungan tersebut, proses pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan menarik bagi murid. Sekolah juga dapat mendorong guru untuk terus berinovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan. Upaya ini akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang modern, kolaboratif, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21

DAFTAR PUSTAKA

- Adellasari, T., dan Huda, M. (2023). Android-based poetry text learning through the use of Mentimeter interactive educational media. *Proceedings of the International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)*2223–2246.
- Agustina, E. S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/4931>
- Ambarwati, D., Safitri, A., & Fauzi, I. (2022). Dampak perkembangan teknologi terhadap aspek kognitif dan sosial remaja. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 112–125.
- Aribowo, E. K.(2022). Panduan Ringkas Mentimeter (Update 2022).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cox, S. (2008). A conceptual analysis of technological pedagogical content knowledge. Unpublished doctoral dissertation. Provo, UT: Brigham Young University.
- Fadil, M., dan Ramli, A. (2025). Analisis literatur: Peran Mentimeter dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan murid dalam pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(1), 45–60.
- Fitriyati, D., Rosyidah, F. A., Nurhadi, M., dan Yuliana. (2023). Analisis penggunaan Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 16–20.
- Furi, S. Y., dan Saloko, A. (2023). Penerapan media pembelajaran aplikasi Mentimeter untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8342–8348.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. Routledge Falmer.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill/Prentice Hall.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Lamuddin, F. (2009). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Intan Mulia.
- Maharani, L. (2020). Pilihan kata diksi dan implikasinya dalam penulisan. *Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 15(3), 101–115.
- Miarso, Y. (2004). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mishra, P., & Koehler, M.J. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.
- Musliha, S., dan Purnawarman, P. (2020). Using Mentimeter for eliciting the students' responses in formative assessment practice. *Proceedings of the 1st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)*, 318–325. Atlantis Press.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam pembelajaran. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 26(1), 21–32.
- Pagarra, H., Tola, B., Sudarsri, R., Arsyad, A., & Sumarna, H. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Permanasari, D., Alfiawati, R., dan Rohana. (2022). Hubungan penguasaan diksi dengan kemampuan word murid kelas X SMA Negeri 2 Gedong Tataan. *Jurnal Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 45–55.
- Purfitasari, A., Sari, D. P., & Utami, B. T. (2019). Digital pedagogy: Solusi menghadapi tuntutan era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 150–165.
- Rosidah, R. (2020). EfektivitasMentimeter dalam pembelajaran: Interaktivitas dan efektivitas. *Al-Mabda: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 45–52.
- Saleh, F., Agussalim, A., Haeruddin, H., Aras, N. A. M., dan Vieriwawan, A. (2022). Karakter lontara pada aplikasi online sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru muatan lokal bahasa daerah di Kabupaten Maros. *Idiomatic: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 15–25.
- Salsabila, P., Huda, M., & Rahman, A. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam memecahkan permasalahan belajar di era digital. *Jurnal Pendidikan Inovasi*, 7(3), 88–99.

- Sari, R., Herlawati, H., dan Khasanah, F. N. (2021). Pelatihan Mentimeter sebagai media interaksi dalam pembelajaran daring pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeparno. (1987). *Media pengajaran bahasa*. Intan Pariwara.
- Sudjana, N. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardi. (2024). *Pengertian puisi dan cara menulisnya serta memahami maknanya*. JawaPos.com.
- Suprpto, dkk. (1986). *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam.
- Supriyadi, B. (2019). Tantangan dan solusi pembelajaran puisi yang konvensional di tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Sastra*, 6(1), 30–45
- Waluyo, H. J. (2023). *Apresiasi Puisi: Untuk Pelajar dan Mahamurid*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Watson, W. R., Lee, S. K., & Reigeluth, C. M. (2007). *Learning management systems: An overview and a map of the systemic application of computers to education*. In F. M. Neto & F. V. Brasileiro (Eds.), *Advances in computer-supported learning*. Hershey, PA: Information Science Publishing.
- Widyastuti, S., & Cahyono, T. A. (2021). Pendekatan inovatif dalam pembelajaran puisi untuk meningkatkan keterampilan diksi murid. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 11(4), 210–225.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yulianti, L., dan Pustito, A. (2018). Media pembelajaran: Konsep dan implementasi dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 123–135.