

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelum penelitian ini dilakukan. Tujuannya adalah untuk membandingkan hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang berlangsung. Penelitian yang digunakan sebagai telaah pustaka adalah penelitian yang membahas tentang efektivitas penggunaan media interaktif. Penelitian-penelitian tersebut antara lain adalah:

1. (Layli, 2022) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penyajian Data" dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Uji t digunakan sebagai metode analisis data dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis data untuk uji hipotesis, nilai t hitung mencapai 4,29258, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi  $\alpha/2 = 0,025$  adalah 2,00324. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,29258 > 2,00324$ ), Akibatnya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Materi penyajian data siswa kelas V SDN Lawanggantung 1 menunjukkan adanya pengaruh metodologi pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar matematika.

Persamaan penelitian ini terdapat pada berfokus pada hasil atau dampak media Pembelajaran Mentimeter, melibatkan variabel yang

saling berkaitan, dan memerlukan pengujian data untuk membuktikan klaimnya. Dengan pengaruh media pembelajaran meningkatkan Hasil Belajar siswa, hal ini dapat menjadi indikator bahwa media tersebut efektif. Perbedaan pada penelitian ini adalah model pembelajaran yang berbentuk *Model Problem Based Learning*.

2. (Manshur & Rosdiana, 2022) dengan judul jurnal "Efektifitas Media Mentimeter Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19 Di Mi Al-Huda Pengastulan Seririt Bali" Metodologi yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di MI Al-Huda Pengastulan dengan pendekatan kuantitatif dan desain Pre-Test Post-Test One Group. Analisis statistik menghasilkan angka 0,002. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam temuan penelitian karena angka ini lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara pembelajaran bahasa Arab tanpa media Mentimeter dan pembelajaran dengan media Mentimeter.

Persamaan ini adalah sama berfokus pada Efektifitas Media Mentimeter. Sedangkan perbedaanya adalah efektifitas media mentimeter terhadap pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. Objek penelitian juga berbeda dengan yang di lakukan oleh penulis yaitu pada anak Mi Al-Huda Pengastulan Seririt Bali.

3. (Putri et al., 2021) dengan judul jurnal " Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar

Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang" Tes awal dan tes akhir, kuesioner, observasi, dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Siswa dari kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2 berpartisipasi dalam penelitian ini. Excel dan SPSS versi 26 digunakan untuk pengolahan data. Tidak ada perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, menurut hasil Uji-T Sampel Independen, yang memiliki nilai signifikansi motivasi sebesar  $0,180 > 0,05$ . Hasil  $0,493 > 0,05$  dicapai pada aspek aktivitas, yang menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelas. Selain itu, hasil uji regresi linier langsung menunjukkan bahwa media Mentimeter tidak memiliki dampak yang nyata terhadap motivasi atau aktivitas siswa, dengan nilai signifikansi  $0,292 > 0,05$  untuk motivasi dan  $0,221 > 0,05$  untuk aktivitas. Nilai posttest kelas eksperimen, yang rata-ratanya 77,3, dan kelas kontrol, yang rata-ratanya 65,5, berbeda secara signifikan, berdasarkan hasil uji Mann-Whitney dengan nilai signifikansi  $0,0 < 0,05$ .

Persamaan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil dan dampak dari penggunaan mentimeter pada siswa disekolah. Perbedaan dari penelitian ini adalah pengaruhnya terhadap Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran dari sedangkan pada penelitian saya lebih mengerucut pada efektivitasnya terhadap hasil prestasi siswa. Pada objek penelitian juga berbeda yaitu pada penelitian

terdahulu objek penelitiannya yaitu siswa kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2 sedangkan pada penelitian saya pada siswa kelas x di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto.

4. (Mirayani et al., 2022) dengan judul penelitian ” Efektivitas Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani" Metodologi deskriptif kualitatif digunakan untuk analisis setelah data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Siswa dan instruktur dari kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani menjadi subjek penelitian, dan fokus utama objeknya adalah pada seberapa baik Mentimeter bekerja sebagai alat pembelajaran interaktif untuk teks negosiasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Mentimeter telah dimanfaatkan secara optimal dan mendapat tanggapan positif dari siswa, (2) penggunaan Mentimeter terbukti efektif dengan nilai rata-rata sebesar 80,00, dan (3) terdapat beberapa faktor pendukung maupun hambatan dalam penerapan Mentimeter.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengetahui media mentimeter efektif atau tidak dalam pembelajaran. Perbedaan pada penelitian saya adalah efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar mapel Akidah Akhlak sedangkan dalam penelitian ini menguji media mentimeter itu sendiri tanpa menentukan pengaruh spesifik apa yang dilihat.

5. (Nur & Qodriani, 2022) judul penelitian ini adalah "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Sebanyak dua puluh satu siswa kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya menjadi populasi penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu dua tahap siklus dengan tindakan yang berbeda dan satu tahap prasiklus. Pendekatan pembelajaran berbasis ceramah digunakan pada prasiklus, dan pendekatan berbasis kuis interaktif berbasis Mentimeter digunakan dengan perlakuan yang berbeda pada dua siklus berikutnya. Untuk mengukur hasil belajar siswa, kuis digunakan sebagai penilaian di setiap siklus. Hanya 14,3% siswa yang memenuhi Kompetensi Minimal (KKM) pada prasiklus, dengan nilai rata-rata 45,7. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,4 dan tingkat kelulusan siswa menjadi 38,1% dengan diperkenalkannya kuis pada siklus pertama. 100% siswa memenuhi Kompetensi Minimal (KKM) 75 pada siklus terakhir, dengan nilai rata-rata siswa 91,4.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah mencari tahu dampak positif mentimeter pada pembelajaran di sekolah. Dengan adanya indikasi positif media mentimeter berdampak positif dapat menjadi indikator media tersebut efektif. Perbedaan yang ada pada penelitian tersebut adalah metode yang digunakan, pada penelitian tersebut hanya menggunakan menggunakan metode pembelajaran kuis

interaktif sedangkan pada penelitian yang penulis buat penggunaan mentimeter secara general. Pada subyek penelitian juga berbeda yaitu 21 siswa kelas XI IPA 1 di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya, sedangkan pada penelitian saya objeknya adalah siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto.

Karena topik penelitian ini berbeda dengan penelitian mentimeter pada umumnya dan lebih difokuskan pada efektivitasnya terhadap prestasi belajar siswa serta meneliti apakah media mentimeter mempunyai pengaruh yang signifikan di sekolah pada SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya..

## B. Kerangka Teori

### 1. Efektivitas Pembelajaran

Kata "efektif" mengacu pada terjadinya efek atau hasil yang diinginkan dari suatu tindakan. Menurut The Liang Gie, Ketika suatu tindakan menghasilkan hasil yang diinginkan atau mencapai tujuan yang diinginkan, tindakan tersebut dianggap efektif. Efektivitas pembelajaran, yang biasanya dievaluasi berdasarkan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, merupakan salah satu indikator keunggulan pendidikan. Kemampuan untuk mengelola masalah atau berperilaku dengan benar untuk mencapai hasil yang diinginkan merupakan definisi lain dari efektivitas. (Rohmawati., 2015).

Selain itu pengertian efektivitas pembelajaran menurut (Yanda, 2022) adalah salah satu kriteria untuk mengevaluasi kualitas pendidikan dan sering dinilai berdasarkan pencapaian tujuan, sementara itu dapat juga dilihat sebagai tanda ketekunan dalam menangani krisis. Berdasarkan pandangan tersebut, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai hasil atau dampak yang diharapkan dari suatu tindakan dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil yang dicapai mampu melampaui target yang telah ditentukan. Indikator lain dari kualitas pendidikan adalah efektivitas pembelajaran, yang sering dinilai untuk melihat apakah proses pembelajaran telah berhasil mencapai tujuannya. Untuk mencapai tujuan bersama, siswa dan guru harus berinteraksi secara efektif agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada efektivitas proses belajar-mengajar itu sendiri. Pencapaian tujuan tertentu melalui penerapan teknik, taktik, atau metodologi yang tepat yang dirancang dan dijalankan oleh seorang guru dikenal sebagai efektivitas pembelajaran. Perpaduan sistematis antara komponen manusia, sumber daya, infrastruktur, perangkat, dan proses membentuk pembelajaran yang efektif. Tujuan dari masing-masing komponen ini adalah untuk mendorong perubahan perilaku yang konstruktif pada siswa yang sejalan dengan kemampuan dan karakteristik unik mereka. Memastikan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sebaik mungkin adalah tujuan akhir.

Memberikan siswa kesempatan untuk belajar mandiri dan terlibat aktif dalam berbagai kegiatan merupakan komponen kunci dari proses pembelajaran yang efektif. Diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang dibahas jika tersedia ruang yang cukup untuk investigasi dan keterlibatan.

Ada beberapa poin yang dikatakan indikator efektivitas pembelajaran beberapa point yang dikatakan indikator efektifitas pembelajaran itu adalah:

1) Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran

Efektivitas proses belajar mengajar sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam mengendalikan pembelajaran. Agar mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik dan profesional yang kuat. Selain menyediakan bahan pelajaran, guru yang sukses mengawasi pendidikan dan memiliki kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang mendukung. Guru akan lebih efektif dalam memenuhi target kompetensi yang diproyeksikan jika mereka dapat menyesuaikan metode dan strategi mereka agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. (Sabrina at al., 2025). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar jika guru tidak menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Begitu pula, siswa akan kesulitan memahami apa yang diajarkan jika guru tidak menguasai berbagai teknik penyampaian.

## 2) Aktifitas peserta didik dalam pembelajaran

Alih-alih hanya mendengarkan dan mencatat, seperti yang biasa dilakukan di sekolah tradisional, siswa seharusnya berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di kelas. Di antara berbagai jenis kegiatan siswa adalah:

- a) Aktivitas visual meliputi membaca, mengamati, menggambar, melakukan eksperimen, menghadiri demonstrasi, dan melihat karya orang lain.
  - b) Komunikasi lisan, meliputi mengungkapkan pendapat, merumuskan gagasan, bertanya, memberikan rekomendasi, berdiskusi, menyela untuk klarifikasi, dan sebagainya.
  - c) Aktivitas mendengarkan, seperti menyimak penjelasan, mendengarkan musik, mengikuti pidato, dan aktivitas serupa lainnya.
- ## 3) Kriteria ketuntasan belajar mencakup aspek individu dan klasikal, yaitu:
- a) Ketuntasan individu tercapai apabila seorang peserta didik mampu memahami setidaknya 75% materi, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal.
  - b) Ketuntasan klasikal tercapai jika minimal 75% dari seluruh peserta didik dalam kelompok berhasil memenuhi ketuntasan individu.
- Dengan demikian, dalam penelitian ini, ketuntasan klasikal terjadi apabila lebih dari 75% peserta didik dalam kelompok berhasil mencapai ketuntasan individu.

Berdasarkan indikator-indikator efektivitas pembelajaran yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran mencakup tiga aspek utama: 1) kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, 2) keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, dan 3) pencapaian hasil belajar. Agar pembelajaran berlangsung efektif, pendidik perlu memiliki kemampuan dalam mengelola pembelajaran, terutama dengan menguasai materi yang akan disampaikan. Sementara itu, peserta didik juga perlu aktif dalam pembelajaran dengan cara memperhatikan, bertanya, dan menyimak penjelasan yang disampaikan pendidik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

## 2. Media Interaktif dalam Pembelajaran

Media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah." Media apa pun yang digunakan untuk mengomunikasikan pesan atau konsep kepada penerima secara umum disebut media. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran mencakup setiap individu, materi, alat, atau peristiwa yang memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh siswa. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga termasuk dalam kategori media pembelajaran.

Salah satu teknologi yang digunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif (Firdha & Zulyusri, 2022). Dengan sumber

belajar interaktif seperti gambar, film animasi, dan perangkat lunak pembelajaran, siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan menarik. Sumber belajar ini meningkatkan motivasi dan minat siswa sekaligus memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam berbagai masalah kelas (Raudah et al., 2024). Berdasarkan alasan di atas, dapat dikatakan bahwa media ini meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan lugas. Selain itu, dengan memberikan pengalaman belajar yang kaya yang menggabungkan komponen visual, audio, dan video, materi pembelajaran interaktif dapat menginspirasi siswa.

Siswa dapat diberikan informasi dan interaksi melalui penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran ini. Selama pembelajaran, media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat yang menghibur dan mendidik. Hal ini karena tampilannya memiliki komponen visual dan audio yang menambah daya tarik dan kesenangan. Media interaktif memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang diajarkan. Berikut ini adalah beberapa kategori media interaktif.

a. Berdasarkan Bentuk Media

1) Media Berbasis Visual

Media visual, yang mencakup filmstrip, slide, film bisu, foto atau gambar, grafik, globe atau peta, bagan, diagram, OHP, dan sejenisnya, adalah media yang menekankan indra penglihatan saat menyampaikan informasi. Media visual sebagian besar terdiri dari

garis, bentuk, warna, dan tekstur yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi secara visual dalam upaya membantu siswa belajar dengan memberikan representasi visual yang autentik.(Della Sari, 2019).

Alat bantu visual seperti gambar dan metafora sangat penting dalam proses pembelajaran. Daya ingat dan pemahaman siswa dapat diperkuat dengan penggunaan materi ini. Alat bantu visual juga dapat meningkatkan minat siswa dan membantu menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Alat bantu visual harus digunakan dalam konteks yang relevan dan bermakna agar penggunaannya efektif. Untuk pemrosesan informasi terbaik, siswa juga harus berinteraksi langsung dengan media visual. Temuan penelitian (Adam, 2021) mendukung hal ini Terungkap bahwa ketika media visual digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata 52,60 menjadi 73,20 dan siswa memberikan respon yang baik terhadap media tersebut.

## 2) Media Berbasis Audio Visual

Alat bantu pembelajaran yang memadukan komponen suara (audio) dan visual (seperti animasi, film, video, atau slide animasi) disebut media audiovisual(Serungke et al., 2023). Media ini dibuat agar siswa dapat melihat dan mendengar konten pendidikan secara bersamaan, memberikan rangsangan yang beragam pada indra

mereka, dan meningkatkan pemahaman serta ingatan mereka. Media audio visual dapat memperkaya lingkungan belajar dengan mendorong eksplorasi, percobaan, serta penemuan. Selain itu, media ini membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan mengekspresikan pemikirannya (Rahmatullah et al., 2020). Media audio visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu audio visual diam dan audio visual bergerak.

Kemampuan media audiovisual untuk menyampaikan pesan tertulis dan lisan dengan jelas, mengatasi batasan waktu, ruang, dan sensorik, serta dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis tutorial adalah beberapa manfaatnya. Komponen kunci dalam menciptakan presentasi yang lebih menarik adalah konten audiovisual. Pembuatan konten audio visual memerlukan keterampilan khusus, terutama dalam merancang media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan penjelasan tentang pengertian dari media audio visual salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai alternatif contohnya adalah Canva.

### 3) Media Berbasis Multimedia

Multimedia (*involving several different methods of communication*) merupakan berbagai metode komunikasi yang berbeda, yang berarti melibatkan berbagai cara dalam menyampaikan informasi. Dengan menggunakan beragam media, seorang guru bertujuan untuk memberikan stimulasi yang lebih

besar kepada siswa melalui konsep multimedia. Kemungkinan informasi dipahami dan diingat meningkat seiring dengan jumlah indra yang digunakan untuk menerima dan memprosesnya.

Karena pada dasarnya, peserta didik memiliki berbagai macam modalitas belajar. Modalitas belajar adalah potensi atau kecenderungan dasar yang dimiliki setiap anak dalam berkembang (Suseno et al., 2020). Dengan adanya variasi dalam modalitas belajar siswa, pemilihan media pembelajaran oleh guru seharusnya tidak hanya terfokus pada salah satu jenis modalitas saja, seperti yang sering terjadi. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan berbagai macam media dalam menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Kombinasi berbagai media ini sering disebut sebagai konsep multimedia itu sendiri.

b. Berdasarkan Teknologi yang digunakan

1) Media Berbasis Game

Game edukasi adalah permainan yang menyediakan pengetahuan tentang cara membuat proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, penggunaan game ini dapat memberikan manfaat seperti melatih siswa dalam memecahkan masalah, meningkatkan keterampilan motoric siswa, serta memperkuat komunikasi antara guru dan siswa saat pembelajaran (Rahma & Nurhayati, 2021).

Penggunaan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran adalah pendekatan yang lebih modern seperti Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall. Salah satu sumber daya yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas adalah permainan edukatif. Selain itu, permainan edukatif dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga siswa dapat belajar sambil bersenang-senang dengan permainan yang merangsang.

## 2) Media Berbasis Aplikasi dan Perangkat Lunak

Jenis pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran seluler memanfaatkan TI (teknologi informasi) yang portabel sehingga kita dapat mengakses dan belajar dari sumber daya kapan saja dan dari lokasi mana pun. (Chairunnisa, 2019). Hal ini merupakan salah satu bentuk pemanfaatan menggunakan teknologi multimedia yang bersifat interaktif yang membantu siswa lebih cepat paham terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan guru sebagai fasilitator dan menawarkan materi pembelajaran, seperti teks, video, animasi, dan multimedia yang menarik, paradigma pembelajaran seluler dapat digunakan untuk memusatkan perhatian siswa (pembelajaran yang berpusat pada siswa).

Konsep pembelajaran seluler menghilangkan batasan waktu dan ruang berkat portabilitas dan fleksibilitas perangkat, yang meningkatkan minat siswa dan menawarkan kemungkinan pembelajaran dalam suasana yang segar, nyaman, praktis, dan

menyenangkan. Berbagai sumber belajar, termasuk kuis, animasi, tutorial video, ringkasan materi, dan elemen menarik lainnya, dapat ditemukan dalam pembelajaran seluler berbasis Android. Menurut (Chairunnisa, 2019) Telah dibuktikan bahwa aplikasi media pembelajaran untuk telepon pintar berbasis Android bermanfaat, praktis, dan efisien ketika digunakan dalam proses pendidikan.

Pembuatan materi pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon pintar dapat menarik minat siswa untuk belajar karena aplikasinya yang kaya fitur dan menarik secara visual. Hal ini menjadikannya sebuah inovasi baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

### 3) Media Berbasis Web

Pemanfaatan sumber belajar berbasis web dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menyediakan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan efektif, serta mengurangi suasana kaku. Ada berbagai manfaat penggunaan internet sebagai alat belajar, seperti: 1) Siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan lain seperti mengamati dan mencoba; 2) mereka dapat belajar secara mandiri, yang dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan mereka; dan 3) media pembelajaran berbasis web menawarkan sumber belajar tambahan yang dapat meningkatkan konten yang diajarkan.

### 3. Mentimeter sebagai Media Interaktif

Alat berbasis web yang disebut Mentimeter digunakan untuk mengelola survei selama lokakarya atau acara pendidikan. Aplikasi ini menawarkan banyak keuntungan, seperti meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai alat pengumpulan data, mendorong siswa untuk menyuarakan ide-idenya, dan berfungsi sebagai alat refleksi untuk menilai hasil latihan pembelajaran (Herlawati et al., 2021).

Mentimeter pertama kali didirikan pada tahun 2014 oleh Johnny Warstrom dan Niklas Ingvar di Stockholm, Swedia. Mereka menciptakan aplikasi ini dengan tujuan untuk menjadikan presentasi dan diskusi lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan, baik dalam konteks pendidikan maupun dunia kerja. Lebih dari 30 juta orang di lebih dari 120 negara telah menggunakan aplikasi Mentimeter. Aplikasi ini dirancang untuk membuat presentasi lebih menarik dan interaktif. Selain berfungsi sebagai alat presentasi, Mentimeter juga dapat digunakan untuk menampilkan grafik dan diagram, membuat awan kata, menjalankan tes, dan melakukan survei. Mentimeter memfasilitasi komunikasi langsung antara audiens (siswa) dan presenter (guru) dengan memberikan umpan balik secara langsung melalui laptop, PC, tablet, atau ponsel pintar.

Cara kerja Mentimeter dimulai ketika presenter atau instruktur mengunggah presentasi melalui situs [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com). Selanjutnya, sistem Mentimeter akan menghasilkan kode PIN yang digunakan oleh

peserta untuk bergabung. Peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dengan mengakses situs [www.menti.com](http://www.menti.com) dan memasukkan kode PIN tersebut. Akses ke sistem hanya memerlukan kode PIN, tanpa perlu memasukkan informasi pribadi lainnya dari peserta. Guru dan teman sebaya akan dapat melihat respons siswa secara langsung setelah mereka masuk ke situs. Siswa yang cenderung tidak aktif atau malu di sekitar teman sebayanya tetap dapat berpartisipasi aktif karena informasi pribadi mereka tidak akan ditampilkan di layar. Hal ini membantu mereka merasa lebih termotivasi karena memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam kegiatan kelas.

#### 4. Prestasi Belajar

Dua kata yang membentuk frasa "prestasi belajar": "prestasi" dan "belajar." Prestasi, menurut Kamus Ilmiah Populer, adalah hasil yang telah dicapai. Sementara itu, belajar, dalam arti yang paling luas, adalah proses yang memungkinkan terjadinya atau berubahnya suatu perilaku sebagai hasil dari pengembangan reaksi tertentu, menurut Noehi Nasution. Namun, perubahan atau munculnya perilaku baru tersebut bukanlah akibat dari perubahan sementara yang disebabkan oleh faktor tertentu.

Dalam penelitian (Santosa et al., 2020) Sebagaimana dinyatakan oleh Sudjana, para ahli meyakini bahwa peningkatan pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik yang berfokus pada pengalaman belajar mengajar yang dialami siswa merupakan inti dari prestasi belajar

siswa. Sementara itu, prestasi belajar dapat dilihat dari sudut pandang guru dan siswa, klaim Dimiyati dan Mudjiono. Dari sisi siswa, prestasi belajar mencerminkan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelum belajar. Dari sisi guru, prestasi belajar terkait dengan kemampuan guru dalam menyampaikan materi dengan efektif sehingga siswa mampu memahaminya. Prestasi belajar, menurut Winkel, merupakan tanda keberhasilan. Menurut Gunarso, prestasi belajar adalah hasil terbaik yang dapat dicapai seseorang setelah melakukan berbagai upaya belajar. Oleh karena itu, pencapaian yang dicapai seseorang sebagai hasil dari proses belajarnya dikenal sebagai capaian pembelajaran.

Menurut sudut pandang tersebut, prestasi belajar merupakan hasil dari suatu proses belajar yang mencakup modifikasi unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pencapaian ini dapat dilihat dari sudut pandang guru dan siswa. Peningkatan perkembangan mental yang menunjukkan kemajuan melebihi kondisi sebelum belajar merupakan tanda prestasi belajar dari sudut pandang siswa. Sementara itu, dari sisi guru, prestasi belajar menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan apa yang dipelajari selama ini. Lebih lanjut, prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan dan hasil terbaik yang dapat diperoleh seseorang setelah melakukan berbagai upaya pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa upaya siswa, efikasi guru,

dan proses pembelajaran yang sesungguhnya bekerja sama untuk menghasilkan prestasi belajar.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi ini biasanya ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh guru berdasarkan berbagai mata pelajaran yang telah dipelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentu bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Namun, dalam proses pencapaiannya, prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Prestasi adalah hasil akhir yang dicapai dari suatu usaha atau pekerjaan yang telah diselesaikan (Ahmad et al., 2018).

Terdapat dua faktor utama yang memengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal berkaitan dengan berbagai kondisi yang melekat pada siswa, termasuk:

1) Kesehatan fisik

Siswa yang memiliki kesehatan fisik yang baik mampu belajar sebanyak mungkin dan memperoleh hasil belajar yang sesuai. (Simamora et al., 2020). Namun, siswa yang sakit akan kesulitan untuk fokus pada pelajarannya, terutama jika penyakitnya cukup parah hingga memerlukan perawatan intensif di rumah sakit.

Dengan demikian, prestasi belajar dapat menurun, bahkan berisiko mengalami kegagalan belajar.

## 2) Psikologis

### a) Intelegensi (intelligence)

Definisi Intelegensi (intelligence) adalah kemampuan untuk memahami, menghubungkan, dan menyelesaikan berbagai masalah. Gagasan ini mencakup sejumlah kecerdasan, termasuk kecerdasan spiritual (SQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan intelektual (IQ) (Sabulat et al., 2025). Penerapan pembelajaran, termasuk dalam pendidikan agama Islam, sangat terkait dengan pengembangan kecerdasan, yang dipengaruhi oleh variabel genetik dan lingkungan. Tingkat intelegensi yang tinggi, seperti pada kategori *high average*, superior, atau genius, memudahkan siswa untuk menyelesaikan berbagai permasalahan akademis di sekolah. Siswa dengan IQ tinggi biasanya memiliki prestasi akademis terbaik. Di sisi lain, siswa dengan IQ rendah sering kali kesulitan memahami materi pelajaran, yang menyebabkan prestasi akademis mereka di bawah standar.

Intelegensi diyakini memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Penelitian (Widodo et al., 2024) Studi menunjukkan bahwa prestasi akademik umumnya berkorelasi positif dengan kecerdasan: semakin cerdas seseorang, semakin

tinggi prestasi akademiknya. Kecerdasan dianggap oleh banyak ahli sebagai salah satu kunci keberhasilan akademik dan pencapaian hasil terbaik.

Namun, guru tidak boleh merendahkan siswa dengan bakat rendah karena perbedaan IQ. Sebaliknya, pendidik harus memodifikasi pengajaran mereka dengan berbagai strategi agar bermanfaat bagi setiap siswa, apa pun latar belakangnya.

b) Bakat Siswa

Bakat secara umum mengacu pada potensi seseorang untuk meraih prestasi di masa depan. Jadi, setiap orang benar-benar memiliki bakat, kapasitas untuk mencapai tingkat keberhasilan tertentu berdasarkan kemampuan unik mereka. Meskipun setiap siswa memiliki potensi yang unik, bakat akan muncul ketika potensi tersebut matang dan terwujud dalam keterampilan tertentu (Hamdini & Aulia, 2017). Setiap orang mungkin memiliki semua potensinya, tetapi hanya satu atau beberapa yang menonjol dan harus dikembangkan melalui program tertentu, menurut pendekatan psikologi pendidikan. Secara umum, kecerdasan dan bakat itu setara. Akibatnya, anak-anak yang memiliki kecerdasan luar biasa tinggi sering disebut sebagai anak berbakat atau cemerlang.

c) Minat

Minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan yang disertai dengan rasa antusias dan keinginan yang besar terhadap sesuatu, atau sebagai dorongan internal yang memotivasi seseorang untuk mencapai sesuatu. Minat dapat bersifat sementara (*temporary interest*), tetapi juga bisa bertahan lama. Kegembiraan siswa untuk belajar dapat dilihat sebagai keinginan mereka untuk terlibat aktif dalam proses pendidikan (Sinaga & Yunilisa, 2024). Minat sementara biasanya menunjukkan minat yang rendah dan hanya berlangsung sebentar. Minat yang kuat, di sisi lain, biasanya bertahan lebih lama karena disertai dengan gairah, semangat, dan keinginan kuat untuk melakukan sesuatu dengan baik. Jika suatu mata pelajaran menarik minat siswa, mereka akan belajar dengan giat dan berprestasi baik secara akademis. Di sisi lain, siswa yang tidak tertarik pada suatu mata pelajaran biasanya kurang berdedikasi pada pelajaran mereka, yang berujung pada prestasi akademis yang buruk.

d) Kreativitas

Saat menghadapi tantangan, kreativitas adalah kapasitas untuk memunculkan ide-ide berbeda sehingga Anda dapat mengatasi masalah dengan cara yang baru dan khas. Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan relevan serta menemukan solusi baru untuk berbagai masalah dikenal

sebagai kreativitas siswa. Ketika proses pembelajaran memberi siswa kesempatan untuk mengajukan konsep-konsep baru dan mengenali berbagai kemungkinan jawaban yang muncul dari berbagai sudut pandang, kreativitas ini akan berkembang (Witarsa & Sofiarni, 2024). Dalam konteks belajar, kreativitas memberikan pengaruh positif karena memungkinkan siswa mencari pendekatan-pendekatan baru untuk mengatasi masalah akademis. Siswa yang kreatif tidak terpaku pada metode tradisional, tetapi mencari terobosan yang inovatif, sehingga mereka tidak mudah putus asa dalam proses belajar.

### 3) Motivasi

Motivasi adalah hal yang mendorong seseorang untuk mengambil tindakan besar. Keinginan yang mendorong siswa untuk menganggap serius kuliah akademis mereka disebut sebagai motivasi belajar dalam konteks pendidikan. Sebaliknya, motivasi berprestasi adalah keinginan yang mendorong orang untuk mencapai prestasi akademis terbaik. Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi biasanya menunjukkan sifat-sifat seperti ketekunan, keseriusan dalam belajar, penguasaan materi, dan ketekunan dalam menghadapi kesulitan. Menurut penelitian (Lutfiwati, 2020) Untuk mendorong strategi pembelajaran yang efisien dan meningkatkan prestasi akademik, motivasi belajar, baik internal maupun eksternal, sangatlah

penting. Siswa akan mencari berbagai cara untuk memecahkan masalah. Mendorong atau membangkitkan keinginan dan kemauan seseorang untuk bertindak guna mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan merupakan tujuan utama motivasi. Kondisi Psikoemosional yang Stabil

Kondisi emosi mencerminkan suasana hati atau perasaan yang dialami seseorang. Emosi ini sering dipengaruhi oleh pengalaman hidupnya. Murid mampu mengidentifikasi dan mengendalikan emosi mereka; saat mereka merasa senang, mereka lebih aktif, tetapi saat mereka merasa tidak enak, mereka merasa sulit untuk fokus. Murid yang memiliki kecerdasan emosional yang kuat dan konsep diri yang positif lebih mungkin untuk berhasil secara akademis (Amanda et al., 2025). Misalnya, seorang pelajar yang mengalami putus hubungan dengan kekasihnya mungkin kehilangan semangat belajar karena merasa sedih atau bahkan mengalami depresi. Akibatnya, prestasi belajarnya dapat menurun.

b. Faktor Eksternal

Pengaruh eksternal, seperti lingkungan fisik dan sosial, adalah pengaruh yang berasal dari luar diri seseorang.

1) Lingkungan Fisik Sekolah

Lingkungan fisik sekolah (*school physical environment*) mencakup sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Hasil

pembelajaran, tingkat fokus, dan akhirnya keberhasilan akademis siswa semuanya dipengaruhi secara signifikan oleh fitur fisik lingkungan belajar (Ismail et al., 2024). Sarana yang memadai, seperti ruang kelas dengan pencahayaan dan ventilasi yang baik, AC (penyejuk udara), proyektor (OHP atau LCD), papan tulis, spidol, perpustakaan yang lengkap, laboratorium, serta fasilitas pendukung belajar termasuk media pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

## 2) Lingkungan Sosial Kelas

Lingkungan sosial kelas (*class climate environment*) adalah suasana psikologis dan sosial yang terjalin selama proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Lingkungan tempat seseorang tumbuh memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai sifat psikologis, seperti sikap, perilaku, suasana hati, dan pola pikir (Nugroho, 2015). Iklim kelas yang kondusif dapat mendorong semangat siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran dengan baik.

## 3) Lingkungan Sosial Keluarga

Interaksi sosial antara orang tua dan anak dalam konteks kehidupan keluarga termasuk dalam lingkungan sosial keluarga. Lingkungan sosial keluarga mengacu pada interaksi dan hubungan antar anggota keluarga yang dapat menyediakan lingkungan

belajar yang emosional dan memotivasi bagi siswa.(Ineng Naini, 2023). Orang tua yang bersikap otoriter cenderung membuat anak patuh secara semu (*pseudo obedience*) dan cenderung memberontak ketika jauh dari pengawasan. Sebaliknya, anak yang mengalami pola asuh permisif, di mana mereka diberi kebebasan tanpa batas untuk bertindak, gagal memahami kewajiban dan tuntutan menjadi seorang pelajar.

Prestasi akademis anak dapat terpengaruh secara negatif oleh kedua pendekatan pengasuhan tersebut. Di sisi lain, pengasuhan yang demokratis menumbuhkan lingkungan pengasuhan yang positif melalui komunikasi terbuka antara orang tua dan anak, peraturan yang tidak ambigu, dan dukungan untuk meraih keberhasilan. Prestasi akademis anak di sekolah akan diuntungkan dari hal ini.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri individu, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu. Selain kedua elemen ini, fasilitas pendidikan juga penting untuk mencapai kesuksesan akademis. Selain pendidik, orang tua juga berperan besar dalam mendorong anak-anak untuk berprestasi sebaik mungkin di sekolah.

Menurut (Afsari & Wahono, 2022) Indikator prestasi belajar siswa menurut teori Bloom, terdapat 3 aspek yang dijadikan

indikator prestasi belajar yaitu : (1) Aspek Kognitif , Karena hasil pembelajaran domain kognitif pada tingkat ini adalah yang tertinggi, maka diperlukan hasil pembelajaran yang lebih canggih daripada tingkat sebelumnya, termasuk pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Menurut (Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto, 2018) Enam tingkat elemen kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Aspek afektif ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Pada aspek ini mencakup komponen seperti menerima, bereaksi, menilai, menyusun, dan menciptakan sifat-sifat bernilai; (3) Unsur psikomotorik berkaitan dengan kesuksesan melalui kemampuan memanipulasi yang melibatkan kekuatan fisik dan koordinasi otot. Unsur psikomotorik mencakup aspek-aspek kemampuan motorik, seperti melangkah, berlari, menggambar, berbicara, membongkar atau memasang kembali peralatan, dan tindakan serupa lainnya yang membutuhkan sinkronisasi otot dan saraf.

## 5. Pendidikan Al Islam

### a. Pengertian Al Islam

Pendidikan Al-Islam merupakan sistem pembelajaran yang ada pada kurikulum muhammadiyah yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Islam secara menyeluruh kepada peserta didik, baik dalam aspek akidah, ibadah, akhlak, maupun sejarah dan budaya Islam.

Fokus utamanya adalah untuk membentuk kepribadian muslim yang kaffah (utuh), melalui integrasi antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai keislaman. Pendidikan Islam merupakan perwujudan dari cita-cita kehidupan umat Islam dalam menjaga, mewariskan, menanamkan secara mendalam, serta mentransformasikan nilai-nilai ajaran Islam kepada generasi selanjutnya (Mappasiara, 2018). Dengan begitu Pendidikan Al-Islam pada kurikulum muhammadiyah dengan lembaga pendidikan lainnya memiliki peran yang sejajar, yakni menjadi pelopor dalam meningkatkan kualitas proses dan tujuan pembelajaran melalui pengembangan program-program yang terus disempurnakan (Imamiyah & Istikomah, 2023). Upaya ini dilakukan dengan menginternalisasikan dan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan ke dalam kehidupan peserta didik baik disekolah maupun dimasyarakat.

b. Tujuan Pendidikan Al Islam

Tujuan utama dari Pendidikan Al-Islam adalah untuk membentuk kepribadian muslim yang memiliki iman yang kuat, akhlak mulia, pemahaman syariat, serta kesadaran sosial dan spiritual untuk tertanam pada diri setiap muslim. Secara rinci tujuan pendidikan al islam yaitu:

- 1) Membawa misi nilai-nilai profetik seperti transendensi (hubungan dengan Allah), humanisasi (hubungan sosial), dan liberasi

(pembebasan dari kebodohan dan kemiskinan) yang di susun dalam mata pelajaran al Islam (Tri Mulyanto, 2020) .

- 2) Membentuk karakter Islami seperti amanah, disiplin, dan tanggung jawab sosial melalui metode pembelajaran tematik dan kontekstual yang telah disempurnakan (Handayani et al., 2020).
- 3) Mengintegrasikan ilmu dan iman, dan disusun agar relevan terhadap tantangan kehidupan modern serta perkembangan teknologi dimasa sekarang (Jailani et al., 2021).

c. Ruang Lingkup pendidikan Al Islam

Materi-materi tentang keimanan, ibadah, akhlak, Al-Qur'an dan Hadits, serta sejarah kebudayaan Islam semuanya masuk dalam lingkup pendidikan Islam, yang diajarkan secara metodis baik di sekolah umum (dalam mata pelajaran Pendidikan Islam) maupun sekolah berbasis Islam (madrasah atau sekolah Islam terpadu).

1) Akidah

Akidah merupakan pondasi keimanan seorang muslim yang mencakup keyakinan terhadap seluruh rukun iman yaitu iman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab-Nya, para rasul, hari akhir, dan takdir (Maulana et al., 2022). Akidah bersifat rasional-spiritual dan menjadi dasar seluruh amal perbuatan setiap manusia.

2) Ibadah

Ibadah merupakan bentuk penghambaan dan ketaatan seorang hamba kepada Allah yang diekspresikan melalui ritual

(salat, puasa, zakat, haji) maupun non-ritual (kerja, belajar, tolong-menolong)(Tri Mulyanto, 2020). Tujuan utama ibadah adalah mendekatkan diri kepada Allah dan menyucikan jiwa dari dosa.

### 3) Akhlak

Akhlak adalah refleksi dari ajaran Islam dalam perilaku sehari-hari setiap manusia. Akhlak terbagi menjadi akhlak kepada Allah (taat dan ikhlas), akhlak kepada sesama manusia (jujur, adil, santun dan rendah hati), dan akhlak kepada lingkungan (menjaga dan merawat alam)(Handayani et al., 2020).

### 4) Al Qur'an dan hadis

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam sebagai sumber hukum utama yang merupakan firman Allah SWT. Hadis adalah perkataan, perbuatan, dan ketetapan Nabi Muhammad SAW yang menjelaskan tentang kandungan Al-Qur'an(Jailani et al., 2021).

Pendidikan Al-Islam mengajarkan kemampuan membaca, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai dari keduanya

### 5) Sejarah Kebudayaan islam

SKI merupakan kajian tentang perkembangan Islam dari masa Nabi, Khulafaur Rasyidin, Dinasti Umayyah, Abbasiyah, sampai masuknya Islam ke Nusantara. Tujuannya adalah membentuk kesadaran sejarah, rasa bangga terhadap peradaban Islam, serta mengambil keteladanan dari tokoh-tokoh yang terlibat didalamnya(Ilfan, 2019).

a. Kedudukan Akidah Akhlak dalam Al Islam

1) Akidah sebagai Pondasi Iman dan pemikiran

Akidah memiliki kedudukan dalam Pendidikan Al-Islam yaitu sebagai fondasi utama. akidah merupakan pijakan teologis yang kokoh dalam Islam seperti ibadah, muamalah, maupun akhlak. Akidah memberikan arah berpikir, niat, dan landasan dalam berkeyakinan bagi peserta didik (Maulana et al., 2022).

2) Akhlak Sebagai Implementasi Nilai Akidah dalam Perilaku

Akhlak adalah manifestasi dari akidah yang benar. Dalam Pendidikan Al-Islam, akhlak berperan sebagai indikator keberhasilan pendidikan yaitu ketika nilai-nilai Islam tercermin dalam sikap, perilaku, dan interaksi sosial peserta didik baik disekolah maupun dimasyarakat (Handayani et al., 2020).

3) Akidah dan Akhlak sebagai Kesatuan

Dalam banyak kurikulum dan penelitian, akidah dan akhlak tidak berdiri sendiri, melainkan dipadukan sebagai satu kesatuan pembelajaran. Hal ini karena keyakinan yang benar (akidah) harus juga menghasilkan tindakan yang benar (akhlak). Pendidikan Al-Islam menjadikan ini sebagai dasar pembentukan karakter siswa secara menyeluruh (kaffah) yang terintegrasikan (Jailani et al., 2021).

#### 4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

##### a. Pengertian akidah Akhlak

Istilah Arab "aqada-yaqidu-uqdatan-qaidatan" (ikatan atau kesepakatan) merupakan akar dari kata "aqidah". Konotasinya mengacu pada sesuatu yang menjadi jangkar hati nurani dan pegangan hati (Rika Widianita, 2023). Secara istilah, akidah adalah keyakinan kokoh dan tak tergoyahkan, tanpa adanya keraguan atau kebimbangan yang wajib diterima kebenarannya oleh hati. Iman dalam kerangka pendidikan agama Islam didasarkan pada pengakuan dan keyakinan akan keesaan Tuhan (tauhid). Landasan iman adalah tauhid, yang mencakup iman kepada Hari Akhir, kitab suci, malaikat, rasul, dan takdir (qadha dan qadar). Para ulama memiliki definisi dan penekanan iman yang berbeda-beda, tergantung pada sudut pandang mereka.

Definisi Akidah Menurut Para Ahli (Hasibuan, 2024):

##### 1) Menurut Abu Bakar Jabir Al-Jaziry

Akidah adalah kumpulan fakta kemanusiaan yang diakui secara universal, bersumber dari alam, wahyu, dan akal. Fakta ini tertanam kuat di dalam hati manusia, yang menolak segala sesuatu yang menentanginya dan meyakini keabsahan dan keberadaannya yang mutlak.

2) Hasan al-Banna

Merupakan sejumlah hal yang harus diyakini kebenarannya oleh hati, membawa ketenangan jiwa, dan menjadi keyakinan yang sepenuhnya bebas dari keraguan.

3) Menurut Ibnu Khaldun,

secara istilah akidah adalah ilmu yang membahas argumen-argumen rasional untuk mempertahankan keyakinan iman. Ilmu ini juga mencakup penolakan terhadap pandangan para pelaku bid'ah dan mereka yang menyimpang dari ajaran mazhab salaf dan Ahlus Sunnah.

Sudut pandang ini mengarah pada kesimpulan bahwa iman adalah keyakinan dasar yang terdiri dari kebenaran yang tidak perlu dipertanyakan lagi yang tertanam dalam hati dan didukung oleh akal, wahyu, dan alam. Akidah tidak hanya membawa ketenangan jiwa melalui keyakinan yang kokoh, tetapi juga menjadi ilmu yang menggunakan argumen rasional untuk mempertahankan keimanan serta membantah pandangan yang menyimpang dari ajaran Islam yang benar. Dengan demikian, akidah berfungsi sebagai landasan keimanan yang terjaga keotentikannya dan dijadikan pedoman hidup seorang Muslim.

Ciri-Ciri Akidah dalam Islam(Rika Widianita, 2023):

- 1) Berbasis pada keyakinan hati: Akidah tidak sepenuhnya bersifat rasional, karena terdapat hal-hal dalam akidah yang berada di luar jangkauan logika.
- 2) Sesuai dengan fitrah manusia: Akidah Islam sejalan dengan sifat alami manusia, sehingga penerapannya menghadirkan ketenangan dan kedamaian.
- 3) Perjanjian yang kokoh: Akidah dipahami sebagai perjanjian yang kuat, yang pelaksanaannya harus dilandasi keyakinan penuh tanpa adanya keraguan.
- 4) Mewujudkan keimanan melalui ucapan dan perbuatan: Akidah tidak hanya diyakini dalam hati, tetapi juga harus diungkapkan melalui kalimat “thayyibah” dan diwujudkan dalam amal perbuatan yang saleh.
- 5) Di luar masalah empiris: Kepercayaan kepada suatu akidah bersifat supra-empiris, artinya penegasannya memerlukan arahan dari para Rasul Allah di samping pancaindra dan bakat manusia..

Kata khalaqa, yang berarti menghasilkan, membuat, atau menjadikan, merupakan akar etimologis dari kata akhlak. Bentuk jamak dari khuluqun, yang menunjukkan sifat, karakter, atau tata krama, adalah akhlak. Ada tiga cara utama untuk memahami moralitas: sebagai seperangkat pedoman untuk menjalani kehidupan yang layak, sebagai perspektif logis tentang benar dan salah, dan sebagai cara yang tepat

untuk memperoleh kualitas moral. Selain itu, perilaku seseorang yang berulang atau konstan dari waktu ke waktu hingga tertanam dalam karakternya juga disebut moral.

Gagasan seseorang yang mendorong kepatuhan pada standar dan nilai moral yang tinggi dikenal sebagai akidah dan moralitas. Kesadaran ini terwujud dalam perilaku sehari-hari tanpa banyak berpikir atau pertimbangan, yang mengarah pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan tertentu.

Menurut definisi dan sudut pandang para ahli, pembelajaran agama dan moral merupakan suatu proses transformasi perilaku dan pengetahuan yang terjadi di dalam kelas melalui interaksi antara guru dan siswa. Proses ini melibatkan materi ajar yang berkaitan dengan akidah dan akhlaq. Secara esensial, mata pelajaran akidah akhlak berperan dalam mendorong siswa untuk mempelajari dan mengamalkan keyakinan mereka melalui pembiasaan perilaku akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela.

Penerapan akhlak mulia sangat penting bagi siswa, baik dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, maupun berbangsa. Hal ini penting terutama dalam upaya menanggulangi dampak buruk era globalisasi yang tengah dialami negara dan bangsa Indonesia saat ini.

#### b. Kedudukan Akidah Akhlak

Layaknya rumah yang berpondasi, agama memainkan peran sentral dalam ajaran Islam. Fondasi bangunan adalah iman, dan

komponen-komponennya adalah prinsip-prinsip Islam lainnya seperti ibadah dan nilai-nilai. Tanpa fondasi, rumah akan rapuh. Bahkan hanya dengan menahan beban atap saja dapat menyebabkan bangunan runtuh dan hancur tanpa adanya gempa bumi atau badai. Pengakuan lisan dan keyakinan tulus bahwa semua yang dibawa Nabi Muhammad (saw) adalah benar dikenal sebagai iman (Rika Widianita, 2023). Akurat dan sah pemahaman ini dimungkinkan oleh syariat, yang mencakup hukum-hukum terkait salat, puasa, zakat, haji, dan ibadah lainnya, yang semuanya disebut sebagai *hablum minallah* (hubungan dengan Tuhan). Selain itu, syariat mengatur keadilan sosial, pendidikan, perkawinan, utang, jual beli, dan isu-isu lain yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia, atau *hablum minannas*.

sehingga tegaknya agama (din) dan diterimanya suatu amal didasarkan pada keyakinan yang benar. Allah berfirman dalam ayat 110

Surat Al-Kahfi

قُلْ إِنَّمَا أَنَا بَشَرٌ مِّثْلُكُمْ يُوحَىٰ إِلَيَّ أَنَّمَا إِلَهُكُمْ إِلَهٌ وَاحِدٌ ۚ

فَمَنْ كَانَ يَرْجُوا لِقَاءَ رَبِّهِ فَلْيَعْمَلْ عَمَلًا صَالِحًا وَلَا يُشْرِكْ بِعِبَادَةِ رَبِّهِ

أَحَدًا ۚ

Katakanlah (Nabi Muhammad), "Sesungguhnya aku ini hanyalah seorang manusia seperti kamu, yang menerima wahyu bahwa

Tuhanmu adalah Tuhan Yang Maha Esa." Barang siapa yang menginginkan pertemuan dengan Tuhannya, hendaklah ia beramal saleh dan tidak menyekutukan-Nya dengan siapa pun dalam beribadah.

Para Nabi dan Rasul senantiasa mengajarkan dan mendakwahkan Islam dari sudut pandang keimanan terlebih dahulu, sebelum aspek-aspek lainnya, karena mereka memahami betapa pentingnya keimanan. Nabi Muhammad (saw) menanamkan keimanan yang mendalam kepada umatnya sebelum beliau mulai berdakwah di Mekah.

Selama sekitar tiga belas tahun, prinsip-prinsip agama, atau aqidah, diajarkan. Umat Muslim, kelompok minoritas di Mekkah, diuji keimanannya selama periode ini. Kenyataannya, kesulitan-kesulitan ini memperdalam keimanan mereka dan memberi mereka landasan yang kuat untuk pertempuran-pertempuran Islam selanjutnya. Sebaliknya, hukum Syariah diajarkan dan diterapkan di Madinah dalam jangka waktu yang lebih pendek—kira-kira sepuluh tahun. Hal ini menggambarkan pentingnya keimanan dan kepercayaan terhadap ajaran Islam. Seseorang yang memiliki keimanan yang kuat akan lebih taat beribadah dan meyakini dengan teguh bahwa agamanya adalah agama yang penuh kasih sayang terhadap semua makhluk hidup.

### C. Kerangka Berpikir

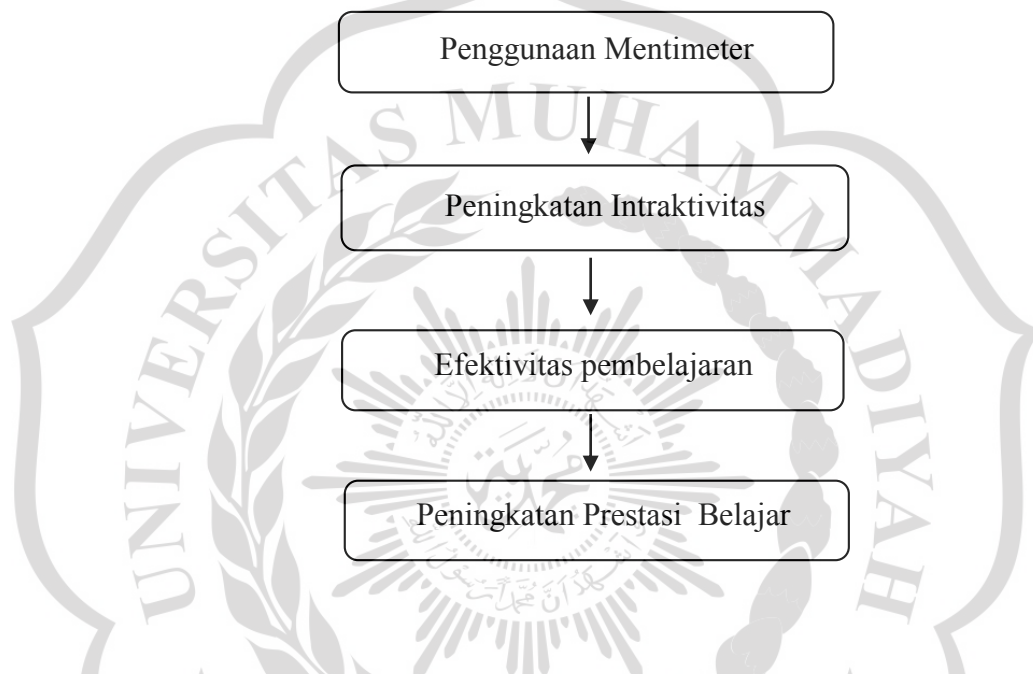
Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Baik di dalam maupun di luar kelas, media ini berperan

penting dalam pengembangan proses belajar mengajar yang efisien. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu atau perantara dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar akan lebih berhasil dan efisien jika media pembelajaran yang digunakan tepat. Pada akhirnya, hal ini membantu siswa belajar dan guru menerapkan pembelajaran dengan sukses.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu cara memanfaatkannya adalah dengan menggunakan Mentimeter . Aplikasi ini memiliki berbagai keunggulan dan kemudahan yang dapat menunjang pembelajaran. Mentimeter, sebagai media interaktif, juga dapat digunakan untuk melakukan survei, kuis, membuat word cloud, dan menampilkan gambar serta grafik yang menarik. Dengan Mentimeter, interaksi antara presenter (seperti guru) dan audiens (siswa) dapat berlangsung secara langsung melalui fitur umpan balik real-time, yang dapat langsung dilihat dan diakses melalui ponsel pintar, tablet, PC, atau laptop. Fitur ini memungkinkan guru dan siswa untuk terlibat dalam diskusi karena adanya interaksi dua arah.

Dalam penggunaan mentimeter ini harus disiapkan dengan matang dengan memasukan materi yang akan disampaikan dan dibuat dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan mempersiapkan semenarik mungkin agar siswa semakin termotivasi dalam belajar dan ikut aktif dalam pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang digunakan guru tapi tidak disiapkan dengan

baik seperti penggunaan powerpoint yang hanya didownload di google dan disampaikan dengan metode ceramah saja sehingga siswa tidak terlalu termotivasi dalam belajar. Penting sekali mempersiapkan dengan baik dalam penggunaan media pembelajaran agar sesuai kebutuhan siswa sehingga proses Belajar-Mengajar dapat lebih efektif.



★ Dalam konteks efektivitas pembelajaran, Mentimeter mendukung proses belajar-mengajar melalui fitur-fitur seperti polling, kuis, dan visualisasi interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Efektivitas pembelajaran ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan prestasi siswa, karena pembelajaran yang lebih interaktif cenderung membuat siswa lebih fokus, memahami materi lebih mendalam, dan mampu mencapai prestasi belajar yang optimal. Kerangka berpikir ini didasarkan pada beberapa teori yaitu:

1. Teori konstruktivisme Piaget

Teori konstruksi Menurut Piaget adalah "pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Piaget berpendapat bahwa pengalaman fisik dan interaksi langsung dengan lingkungan memiliki peran sangat penting dalam mendorong perubahan dan perkembangan individu. Penggunaan mentimeter memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran sehingga mendukung teori tersebut.

## 2. Teori kognitif multimedia

Teori kognitif multimedia pembelajaran menjelaskan bahwa proses pembentukan representasi mental melibatkan gambar dan kata-kata. Menurut Mayer, otak manusia memiliki dua saluran utama untuk menerima dan memproses informasi, bergantung pada cara informasi tersebut disampaikan. Saluran pertama adalah saluran visual, yang berfungsi untuk memproses informasi yang diterima melalui penglihatan, seperti gambar, video, diagram, atau teks. Saluran kedua adalah saluran audio, yang memproses informasi berupa suara, seperti narasi atau kata-kata yang diucapkan. Dengan adanya dua saluran yang bekerja secara terpisah, seseorang dapat menyerap lebih banyak informasi karena materi diproses melalui jalur yang berbeda (Nasir, 2022). Mentimeter sebagai salah satu alat multimedia menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam sehingga sejalan dengan teori tersebut.

### 3. Teori Intraktivitas

Interaktivitas merujuk pada desain yang mendasari sebuah program multimedia. Michael G. Moore (1989) sebagai pelopor dalam pendidikan jarak jauh. Ia menyatakan bahwa kunci untuk mengurangi *transactional distance* dalam pembelajaran daring adalah interaktivitas antara pengajar, pelajar, dan konten. Dengan adanya interaktivitas, pengguna dapat menjelajahi berbagai jenis media atau jalur dalam program tersebut, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih bermakna dan memberikan kepuasan yang lebih tinggi. Mentimeter merupakan media yang dirancang agar guru dan murid dapat berinteraksi secara dua arah sehingga siswa dilibatkan langsung dalam menggunakan media pembelajaran, melalui diskusi yang di buat real-time.

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan bagian penting dalam penelitian yang harus dijawab melalui kesimpulan penelitian. Hipotesis berfungsi sebagai dugaan sementara mengenai suatu kebenaran. Menurut Wahidmurni, “Hipotesis penelitian adalah ringkasan dari kesimpulan-kesimpulan teoretis yang diperoleh melalui kajian pustaka. Hipotesis ini menjadi jawaban sementara atas masalah penelitian yang secara teoretis dianggap paling logis dan memiliki tingkat kebenaran tertinggi.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas , penulis membuat hipotesis yang nantinya akan diuji yaitu:

$H_a$  : Penggunaan Mentimeter memiliki pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran dalam peningkatan prestasi belajar di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto.

$H_0$  : Penggunaan Mentimeter tidak berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran dalam peningkatan prestasi belajar di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto

