

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *MENTIMETER* TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI**

(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Cibadak)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan.



Disusun Oleh:

Jilan Alfarras

NIM 1900796

**PROGRAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *MENTIMETER* TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI**

(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Cibadak)

Oleh:

Jilan Alfarras

NIM. 1900796

Skripsi yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

©Jilan Alfarras

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi tersebut tidak boleh diperbanyak secara menyeluruh atau sebagian dengan cara dicetak ulang, disalin atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Jilan Alfarras, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *MENTIMETER* TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
(STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS XI IPS DI SMAN 1 CIBADAK)**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

JILAN ALFARRAS

NIM. 1900796

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *MENTIMETER* TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI**

(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Cibadak)

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.
NIP. 19691204200505011002

Pembimbing II



Dr. Budi Setiawan, M.Pd.
NIP. 920200419851107101

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.
NIP. 197706132001122001

**Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Mentimeter*
Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata
Pelajaran Sosiologi
(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1
Cibadak)”**

Jilan Alfarras
Universitas Pendidikan Indonesia
jilan@upi.edu

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini yakni masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia. Masalah terkait dengan kurangnya sifat kritis pada cara berpikir siswa tersebut muncul di SMAN 1 Cibadak yang cenderung tidak stabil dan berkecukupan pada pembelajaran sosiologi. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Solusi yang peneliti tawarkan yakni menghadirkan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Mentimeter* adalah sebuah *software* presentasi interaktif yang dikembangkan untuk memudahkan memaparkan materi melalui *slide* interaktif. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kritis setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan media *Powerpoint* seperti biasanya. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *desain non-equivalent control group design*. Jumlah populasi sebanyak 153 siswa kelas XI IPS, dan sampel terdiri dari 77 siswa dari dua kelas yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan tes bentuk soal uraian. Analisis data dilakukan menggunakan *independent sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan penggunaan *Powerpoint*, hal tersebut dibuktikan melalui hasil pre-posttest (*gain*) kelompok kontrol dan eksperimen.

Kata Kunci: *Mentimeter*, Media Pembelajaran Interaktif, Berpikir Kritis

**The Effectiveness of Using Mentimeter Interactive Learning Media in
Improving Students' Critical Thinking Skills in Sociology Subject
(A Quasi-Experimental Study on Grade XI IPS Students at SMAN 1
Cibadak)**

Jilan Alfarras
Universitas Pendidikan Indonesia
Jilan@upi.edu

ABSTRACT

The background of this research pertains to the issue of low critical thinking abilities among students in Indonesia. The problem is associated with the lack of critical thinking skills in students' thinking methods, which is evident at SMAN 1 Cibadak where instability and inadequacy in critical thinking tend to occur during sociology lessons. This situation arises due to teachers not fully utilizing effective teaching media. The solution proposed by the researcher is the incorporation of the interactive learning media "Mentimeter" to enhance students' critical thinking abilities. Mentimeter is interactive presentation software developed to facilitate the delivery of content through interactive slides. The aim of this study is to describe and analyze the differences in critical thinking abilities after students use the interactive learning media "Mentimeter" as compared to the usual method of using Powerpoint. The research method employed is a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The population consists of 153 students in the 11th grade social studies class, with a sample of 77 students from two classes divided into an experimental group and a control group. Data was collected using essay-style test questions. Data analysis was conducted using independent sample t-tests. The results of the analysis indicate that the use of the interactive learning media "Mentimeter" is more effective in enhancing students' critical thinking abilities compared to using Powerpoint. This is supported by the results of pre-post tests (gains) for both the control and experimental groups

Keywords: Mentimeter, Interactive Learning Media, Critical Thinking

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
2.1 Belajar dan Pembelajaran	15
2.1.1 Pengertian Belajar	15
2.1.2 Prinsip dalam Belajar	16
2.1.3 Pengertian Pembelajaran.....	18
2.1.4 Prinsip-prinsip dalam Pembelajaran	18
2.2 Hasil Belajar	19
2.2.1 Ranah Hasil Belajar	19
2.2.2 Kemampuan Berpikir Kritis Sebagai Hasil Belajar Siswa.....	20
2.3 Media Pembelajaran	21
2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran	24
2.3.2 Jenis Media Pembelajaran.....	25
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	26
2.3.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	27
2.3.5 Pemanfaatan Media Pembelajaran	28
2.4 Media <i>Powerpoint</i>	29

2.4.1	Fitur-fitur Media <i>Powerpoint</i>	29
2.5	Media Pembelajaran Interaktif.....	30
2.5.1	Media Pembelajaran Interaktif <i>Mentimeter</i>	31
2.5.2	Fitur-fitur Media Pembelajaran Interaktif <i>Mentimeter</i>	32
2.5.3	Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif <i>Mentimeter</i> dalam Pembelajaran Sosiologi	32
2.6	Berpikir Kritis	34
2.6.1	Pengertian Berpikir Kritis	34
2.6.2	Karakteristik Berpikir Kritis Siswa.....	35
2.6.3	Komponen Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	37
2.6.4	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	37
2.6.5	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	39
2.7	Kerangka Berpikir.....	41
2.8	Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN		48
3.1	Pendekatan dan Metode Penelitian	48
3.2	Desain Penelitian	48
3.3	Variabel Penelitian.....	50
3.4	Lokasi Penelitian.....	52
3.5	Populasi dan Sampel.....	52
3.6	Definisi Operasional	54
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.8	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	58
3.8.1	Uji Validitas	58
3.8.2	Uji Reliabilitas	60
3.8.3	Uji Normalitas.....	62
3.8.4	Uji Homogenitas	62
3.8.5	Uji Hipotesis	63
3.9	Prosedur Penelitian	63
BAB IV TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN		65
4.1	Deskripsi Temuan Penelitian	65
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian Umum.....	66
4.2.1	Uji N- Gain.....	69

4.3	Deskripsi Hasil Penelitian Khusus.....	70
4.3.1	Hasil Penelitian Aspek Elementary Clarification	70
4.3.2	Hasil Penelitian Aspek <i>Basic Support</i>	73
4.3.3	Hasil Penelitian Aspek <i>Inference</i>	76
4.3.4	Hasil Penelitian Aspek <i>Advanced Clarification</i>	79
4.3.5	Hasil Penelitian Aspek Strategies and Tactics	82
4.4	Analisis Data Penelitian.....	85
4.4.1	Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	85
4.4.2	Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian	86
4.4.3	Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian	90
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian	98
4.5.1	Pembahasan Hasil Penelitian Secara Umum	99
4.5.2	Pembahasan Hasil Penelitian Secara Khusus.....	101
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		112
5.1	Simpulan	112
5.1.1	Simpulan Umum	112
5.1.2	Simpulan Khusus	112
5.2	Implikasi	114
5.3	Rekomendasi.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....		117
LAMPIRAN A.....		124
LAMPIRAN B.....		129
LAMPIRAN C.....		219

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keseluruhan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	40
Tabel 3.1 Non-Equivalent Control Group Design	49
Tabel 3.2 Hubungan Antar Variabel	50
Tabel 3.3 Jumlah Kelas dan Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cibadak	53
Tabel 3.4 Rincian Sampel pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	54
Tabel 3.5 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	56
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Butir Soal	59
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	61
Tabel 4.1 Interpretasi Skor	67
Tabel 4.2 Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
Tabel 4.3 Intrepretasi N-Gain	70
Tabel 4.4 Hasil Pretest Postest Aspek Elementary Clarification Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.5 Hasil <i>Pretest Postest</i> Aspek <i>Elementary Clarification</i> Kelas Kontrol	72
Tabel 4.6 Hasil Rata-rata Aspek Elementary Clarification Kelas Kontrol dan Eksperimen	72
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest Postest</i> Aspek <i>Basic Support</i> Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.8 Hasil Pretest Postest Aspek <i>Basic Support</i> Kelas Kontrol	75
Tabel 4.9 Hasil Rata-rata Aspek Basic Support Kelas Kontrol dan Eksperimen	75
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest Postest</i> Aspek <i>Inference</i> Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4.11 Hasil <i>Pretest Postest</i> Aspek <i>Inference</i> Kelas Kontrol	78
Tabel 4.12 Hasil Rata-rata Aspek <i>Inference</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen..	78
Tabel 4.13 Hasil <i>Pretest Postest</i> Aspek <i>Advanced Clarification</i> Kelas Eksperimen	80
Tabel 4.14 Hasil <i>Pretest Postest</i> Aspek <i>Advanced Clarification</i> Kelas Kontrol	81

Tabel 4.15 Hasil Rata-rata Aspek <i>Advanced Clarification</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	81
Tabel 4.16 Hasil Pretest Postest Aspek <i>Strategies and Tactics</i> Kelas Eksperimen	83
Tabel 4.17 Hasil Pretest Postest Aspek <i>Strategies and Tactics</i> Kelas Kontrol	84
Tabel 4.18 Hasil Rata-rata Aspek <i>Strategies and Tactics</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	84
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas	86
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas.....	87
Tabel 4.21 Uji Homogenitas Aspek <i>Elementary Clarification</i>	87
Tabel 4.22 Uji Homogenitas Aspek <i>Basic Support</i>	88
Tabel 4.23 Uji Homogenitas Aspek <i>Inference</i>	88
Tabel 4.24 Uji Homogenitas Aspek <i>Advanced Clarification</i>	89
Tabel 4.25 Uji Homogenitas Aspek <i>Strategies and Tactics</i>	90
Tabel 4.26 Uji Hipotesis Umum	91
Tabel 4.27 Uji Hipotesis Aspek <i>Elementary Clarification</i>	92
Tabel 4.28 Uji Hipotesis Aspek <i>Basic Support</i>	94
Tabel 4.29 Uji Hipotesis Aspek <i>Inference</i>	95
Tabel 4.30 Uji Hipotesis Aspek <i>Advanced Clarification</i>	96
Tabel 4.31 Uji Hipotesis Aspek <i>Strategies and Tactics</i>	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	23
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian.....	43
Gambar 3.1 SMAN 1 Cibadak.....	52
Gambar 4.1 Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	69
Gambar 4.2 Bagan Skor Rata-rata Aspek <i>Elementary Clarification</i> Kelas Eksperimen serta Kontrol	73
Gambar 4.3 Bagan Skor Rata-rata Aspek <i>Basic Support</i> Kelas Eksperimen serta Kontrol	76
Gambar 4.4 Bagan Skor Rata-rata Aspek <i>Inference</i> Kelas Eksperimen serta Kontrol.....	79
Gambar 4.5 Bagan Skor Rata-rata Aspek <i>Advanced Clarification</i> Kelas Eksperimen serta Kontrol	82
Gambar 4.6 Bagan Skor Rata-rata Aspek <i>Strategies and Tactics</i> Kelas Eksperimen serta Kontrol	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing	125
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	126
Lampiran 4 Nama Peserta Uji Coba Instrumen	130
Lampiran 5 Kisi-kisi Sebelum Dilakukan Uji Coba	132
Lampiran 6 Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba	151
Lampiran 7 Tabulasi Hasil Uji Coba Instrumen	159
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen..	161
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	179
Lampiran 10 Expertjudgment Instrumen Penelitian 1	197
Lampiran 11 Expertjudgment Instrumen Penelitian 2	205
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Instrumen	211
Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	218
Lampiran 14 Daftar Siswa Peserta Penelitian.....	220
Lampiran 15 Kisi-kisi Instrumen Setelah Uji Coba.....	223
Lampiran 16 Instrumen Penelitian Setelah Uji Coba	235
Lampiran 17 Tangkapan Layar G.form	240
Lampiran 18 Tabulasi Hasil Penelitian Kelas Kontrol	243
Lampiran 19 Tabulasi Hasil Penelitian Kelas Eksperimen.....	246
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	249

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.
- Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287-294.
- Arifin (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, M. Z., Suyatno, S., & Purwanto, A. (2015) The Impact of Multimedia Learning on Critical Thinking Skills of High School Students. *Journal of Educational Sciences*, 5(2), 160-167
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Rosda Karya.
- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198.
- Aulia, N. (2022). Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Sejarah. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*
- Ceha, R., Prasetyaningsih, E., & Bachtiar, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat*, 131-138.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Dyna, Y. R. (2021). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Xi Di Sma Pasundan 8 Bandung* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Ennis, R.H. (1985). "An Outline of Goals for a Critical Thinking Curriculum". In *Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*. Virginia: ASCD Publication.

- Hasyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550-2562.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15-19.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bajarmasin: Antasari Press
- Kadir. (2017). *Statistika Terapan (Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada. s
- Khasani, R., Ridho, S., & Subali, B. (2019). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(2), 165-169.
- Kurniawan, D. (2011). *Pembelajaran Terpadu (Teori, Praktik dan Penilaian)*. Bandung: Cendikia Utama
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2).
- Little, C. (2016). Technological review: mentimeter smartphone student response system. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 9(13), 267-271.
- Mirayani, N. N., Yasa, I. N., & Sudiana, I. N. (2022). Efektivitas Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 2(2), 213-219.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25-50.
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 1(1).
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiyah*, 26(1), 21-32.
- Nurazizah, S., Sinaga, P., & Jauhari, A. (2017). Profil kemampuan kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa sma pada materi usaha dan

- energi. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 197-202.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181-184.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian eksperimental dalam pembelajaran bahasa kedua. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 6(11).
- Ridwan, M., & Prasetyawan, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure Of Frunimal Untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), 763-772.
- Rohmatin, D. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Pengajuan Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Gamatika*, 5(1).
- Rosa, N. N. (2020). Hubungan dukungan sosial terhadap motivasi belajar daring mahasiswa pada masa pandemi covid-19. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 147-153.
- Sari, R., Khasanah, F. N., & Atika, P. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 4(3), 265-276.

- Smaldino. (2008). *Intructional Technology & Media For Learning*. Palangka Raya: *Kencana Prenada Media Group*.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: *UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.
- Suciono, W. (2021). *Berpikir kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri)*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: *Alfabeta Indonesia*.
- Sumiasyih, S., Okimustava, O., & Sharfina, S. (2023). Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Cooperatif Learning. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 4(1), 19-27.
- Sunardjo, R. N., Yudhianto, S. A., & Rahman, T. (2016). Analisis Implementasi Keterampilan Berpikir Dasar Dan Kompleks Dalam Buku IPA Pegangan Siswa SMP Kurikulum 2013 Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. In *Proceeding Biology Education Conference* (Vol. 13, No. 1, pp. 133-144).
- Sunarto, K. (2005). *Pengantar sosiologi*. Depok: Universitas Indonesia Publishing.
- Susilana, R., & Riyana C. (2007). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 11-16.
- Taringan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Vallely, K. S. A., & Gibson, P. (2018). Effectively Engaging Students on their Devices with the use of Mentimeter. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(2).
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597-602.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 72-94.

Jilan Alfarras, 2023

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENTIMETER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS XI IPS DI SMAN 1 CIBADAK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Wong, P. M., & Yunus, M. M. (2020). Enhancing writing vocabulary using Mentimeter. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(3), 106-122.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zubaidah, S. (2010). Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang Dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains. In *Makalah Seminar Nasional Sains dengan Tema Optimalisasi Sains untuk memberdayakan Manusia. Pascasarjana Unesa* (Vol. 16, No. 1, pp. 1-14).
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. In *2nd Science Education National Conference* (Vol. 13, No. 2, pp. 1-18).
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas media mentimeter pada pemahaman materi bahasa Arab era pandemi Covid-19. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 24-39.