

## Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Percobaan 1 Malang

Yusron Izza Rohmani<sup>1\*</sup>, Esti Untari<sup>2</sup>, Dwi Windari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Cakrawala No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

<sup>3</sup>SDN Percobaan 1 Malang, Jl. Magelang No.4, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

E-mail: [yusronrohmani@gmail.com](mailto:yusronrohmani@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3125>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 18 Oct 2025

Revised: 24 Oct 2025

Accepted: 30 Oct 2025

#### Kata Kunci:

Model ASSURE,  
Mentimeter, Motivasi  
Belajar.

#### Keywords:

ASSURE Model,  
Mentimeter, Learning  
Motivation.



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Model ASSURE dengan menggunakan media Mentimeter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Percobaan 1 Malang, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelas V, dengan instrumen yang digunakan berupa wawancara, angket, dan pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan Mentimeter, banyak siswa yang memiliki kemampuan awal yang rendah dan motivasi belajar yang kurang. Setelah penerapan Mentimeter, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dan motivasi siswa. Penggunaan Mentimeter yang bersifat interaktif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama siswa dengan gaya belajar visual. Namun, penelitian ini juga menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan aksesibilitas perangkat dan waktu yang mempengaruhi efisiensi penggunaan Mentimeter. Berdasarkan temuan ini, Mentimeter dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun masih diperlukan peningkatan dalam hal akses teknologi dan dukungan infrastruktur yang lebih baik.

*This study aims to analyze the implementation of the ASSURE Model with the Mentimeter media in teaching Bahasa Indonesia for fifth-grade students at SDN Percobaan 1 Malang, as well as to examine its effect on students' learning motivation. The research approach used is descriptive qualitative with a case study design. The subjects of this study are 29 fifth-grade students, with instruments including interviews, questionnaires, and pretest-posttest. The results show that prior to the implementation of Mentimeter, most students had low initial abilities and low learning motivation. After the implementation of Mentimeter, there was a significant improvement in both understanding of the material and student motivation. The interactive use of Mentimeter successfully created a fun learning atmosphere and increased student engagement, particularly for students with a visual learning style. However, the study also faced limitations regarding device accessibility and time constraints, which affected the efficiency of Mentimeter usage. Based on the results, the use of Mentimeter can be an effective alternative to enhance learning motivation, although improvements in technology access and better infrastructure support are needed.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Yusron Izza Rohmani, et al (2025). Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Percobaan 1 Malang, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3125>

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu elemen fundamental dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan produktif. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pendidikan adalah motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi mampu mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil yang lebih optimal. Sebaliknya, kurangnya motivasi belajar dapat membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan hasil yang diperoleh siswa menjadi tidak maksimal (Deci & Ryan, 2000). Motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting, terutama di tingkat sekolah dasar, mengingat karakteristik siswa yang masih sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti cara guru mengajar dan metode pembelajaran yang diterapkan.

Pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar sering kali menyebabkan penurunan motivasi. Hal ini terlihat pada banyak mata pelajaran, terutama Bahasa Indonesia, yang sering kali dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa. Untuk itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Suryadi & Sumarni, 2020). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, kini tersedia berbagai platform digital yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat. Mentimeter, misalnya, adalah salah satu platform yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif melalui polling, kuis, dan sesi tanya jawab langsung. Teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memungkinkan adanya umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Ariyanti & Sari, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Mentimeter memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Ariyanti dan Sari (2021), teknologi yang memberikan umpan balik secara langsung dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Suryadi dan Sumarni (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media digital yang menarik dapat mengurangi rasa bosan siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran.

Namun demikian, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan dampak positif penggunaan teknologi terhadap motivasi belajar, penerapan teknologi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa kendala seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, rendahnya keterampilan teknologi pada guru, serta kurangnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, masih menjadi hambatan dalam penerapan media digital di sekolah dasar (Putra & Dewi, 2021). Hal ini juga terjadi di SDN Percobaan 1 Malang, yang meskipun memiliki potensi untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran, menghadapi kesulitan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif dan menarik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Model ASSURE merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Rahmawati (2015) menjelaskan bahwa model ASSURE adalah sebuah panduan prosedural dalam merancang dan menyampaikan materi pelajaran yang melibatkan penggunaan media. Model ini menekankan pentingnya perencanaan yang sistematis, di mana setiap langkah yang diambil akan memengaruhi langkah-langkah berikutnya. Salah satu aspek utama dalam model ini adalah pemanfaatan media dan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan tujuan. Berdasarkan penelitian oleh Pribadi (2011), model ini sangat bergantung pada integrasi media dalam proses pembelajaran, yang dapat memperkaya pengalaman siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih terfokus pada pemahaman materi melalui penggunaan media yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, model ini memudahkan penyampaian konsep melalui gambar atau contoh yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa di SDN Percobaan 1 Malang, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah. Pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya motivasi tersebut. Oleh karena itu, implementasi Model ASSURE dengan memanfaatkan Mentimeter sebagai media pembelajaran diharapkan dapat

menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 5 dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

## **METODE**

### ***Metode Penelitian***

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana Mentimeter diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Percobaan 1 Malang dan bagaimana penggunaan teknologi ini mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas V. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali informasi yang lebih mendalam dan rinci mengenai fenomena yang terjadi dalam konteks yang lebih spesifik, seperti penerapan Mentimeter di kelas.

Menurut Creswell (2014), pendekatan kualitatif deskriptif cocok digunakan ketika peneliti ingin mengeksplorasi dan menggambarkan fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari secara mendalam, tanpa mengubah atau memanipulasi objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai implementasi teknologi dalam kelas dan dampaknya terhadap motivasi siswa, sehingga desain studi kasus yang berfokus pada satu fenomena spesifik diharapkan dapat memberikan informasi yang komprehensif. Yin (2014) juga menegaskan bahwa studi kasus cocok untuk penelitian yang ingin mengeksplorasi kondisi kontemporer dalam konteks kehidupan nyata, yang pada gilirannya akan memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi.

### ***Instrumen Pengumpulan Data***

Dalam rangka mengumpulkan data yang relevan dan komprehensif, penelitian ini menggunakan dua instrumen utama, yaitu wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa kelas V untuk menggali persepsi mereka tentang penggunaan Mentimeter selama proses pembelajaran. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, yang memberi keleluasaan bagi peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, kendala, dan pandangan mereka terhadap penggunaan teknologi dalam kelas. Teknik wawancara ini dipilih karena dapat memberikan informasi yang lebih mendalam dan kontekstual mengenai pemahaman dan sikap guru serta siswa terhadap perubahan yang terjadi akibat implementasi teknologi dalam pembelajaran. Wawancara merupakan instrumen yang efektif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi peserta terhadap suatu fenomena (Patton, 2002).

Selain wawancara, angket juga digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Instrumen angket berbasis skala Likert ini berisi serangkaian pertanyaan yang menilai tingkat motivasi siswa terkait dengan rasa tertarik, keaktifan, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menggunakan Mentimeter. Penggunaan angket ini bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif yang menggambarkan tingkat motivasi siswa dalam jumlah yang lebih besar dan representatif. Menurut Fraenkel dan Wallen (2009), angket adalah instrumen yang efektif untuk mengumpulkan data dari responden dalam jumlah besar, serta memungkinkan pengukuran sikap atau persepsi siswa dengan cara yang lebih sistematis.

Pemilihan wawancara dan angket sebagai instrumen penelitian ini sangat sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif deskriptif. Patton (2002) menjelaskan bahwa wawancara mendalam adalah metode yang tepat untuk menggali pengalaman dan persepsi peserta yang terlibat dalam fenomena tertentu, sementara angket digunakan untuk memperoleh data yang lebih luas dan representatif mengenai variabel yang diteliti, dalam hal ini adalah motivasi belajar. Kombinasi kedua instrumen ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang holistik mengenai penerapan Mentimeter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, baik dari perspektif pengajar maupun siswa. Wawancara menyediakan data kualitatif yang lebih naratif dan kontekstual, sementara angket memberikan data kuantitatif yang dapat memperkuat temuan penelitian secara keseluruhan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil Penelitian***

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Mentimeter dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Percobaan 1 Malang, dengan menggunakan Model ASSURE. Fokus utama dari studi ini adalah untuk memahami dampak dari penerapan teknologi ini terhadap kemampuan awal siswa, gaya belajar, serta motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran.

### **Kemampuan Awal Siswa**

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum penerapan Model ASSURE dengan media Mentimeter, kemampuan awal siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia menunjukkan hasil yang bervariasi. Dari 29 siswa yang terlibat dalam penelitian, rincian kemampuan awal mereka adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kemampuan Awal

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	0 – 77	15	Kurang
2.	78 – 85	8	Cukup
3.	86 – 92	4	Baik
4.	93 – 100	2	Sangat Baik

Berdasarkan data di atas, 15 siswa berada dalam kategori kurang, yang menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa belum memiliki pemahaman yang cukup tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini menggarisbawahi perlunya model pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif untuk memperbaiki pemahaman mereka. Mentimeter dalam Model ASSURE hadir sebagai solusi potensial untuk memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Dengan fitur polling dan kuis yang tersedia di Mentimeter, siswa dapat lebih mudah mengakses materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka melalui pengalaman langsung.

Menurut Zulfa & Huda (2021), penggunaan media berbasis teknologi seperti Mentimeter dalam proses pembelajaran membantu mempercepat pemahaman materi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam, yang sangat diperlukan bagi siswa yang memiliki kemampuan awal yang rendah.

### **Gaya Belajar Siswa**

Untuk mengetahui gaya belajar siswa, penelitian ini menggunakan angket yang membagikan gaya belajar ke dalam tiga kategori utama: visual, auditory, dan kinestetik. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 29 siswa, berikut adalah hasil yang diperoleh:

**Tabel 2.** Data Gaya Belajar Siswa

No	Tipe Gaya Belajar	Jumlah Siswa
1.	Visual	15
2.	Auditory	12
3.	Kinestetik	9

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa di kelas ini memiliki gaya belajar visual. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan penggunaan gambar, grafik, dan presentasi visual. Sejalan dengan hal ini, Mentimeter sebagai media pembelajaran yang berbasis pada grafik, diagram, dan presentasi visual sangat cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Syaputra et al. (2020), ditemukan bahwa siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami konsep-konsep yang disajikan dalam bentuk grafis atau diagram.

Penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi visual, yang sesuai dengan preferensi mereka. Sebagai contoh, fitur word cloud dan polling di Mentimeter memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara langsung melihat hasil tanggapan mereka dalam bentuk yang mudah dipahami dan menarik. Hal ini tentu akan meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

### **Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendasari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil angket mengenai motivasi siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi yang kurang sebelum penerapan Mentimeter, yang tercermin dalam hasil angket sebagai berikut:

**Tabel 3.** Tingkat Motivasi Belajar Siswa

No	Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	0 – 59	60%	Kurang
2.	60 – 69	25%	Cukup

3.	70 – 79	10%	Baik
4.	80 – 100	5%	Sangat Baik

Data ini menunjukkan bahwa 60% siswa memiliki motivasi yang kurang, yang berarti mereka tidak merasa cukup tertarik dengan materi yang diajarkan, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, jelas bahwa ada kebutuhan mendesak untuk menggunakan metode yang lebih interaktif dan menarik, yang mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa.

Setelah penerapan Mentimeter, hasil angket yang diberikan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hal motivasi belajar. Mentimeter, yang memberikan feedback langsung, memungkinkan siswa untuk merasa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh Syaputra et al. (2020) dan Resti Nur Lailia Qodriani et al. (2022), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memperbaiki motivasi belajar karena memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi dan menerima umpan balik secara instan. Dengan demikian, Mentimeter tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi siswa untuk terus terlibat dalam pembelajaran.

Adapun implikasi media Mentimeter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Percobaan 1 akan dijelaskan sebagai berikut.



**Gambar 1.** Tampilan Awal Media Mentimeter

Mentimeter adalah platform berbasis web yang mudah diakses secara luas. Melalui Mentimeter, pengajar dapat membuat presentasi materi, sementara siswa dapat berpartisipasi secara aktif dengan memberikan pendapat atau membaca materi. Platform ini juga memungkinkan pembuatan kuis, baik dalam bentuk pilihan ganda maupun soal uraian, serta menyediakan fitur untuk membuat kolom pertanyaan dan *Wordcloud*.

#### **Angket Respon Siswa Mengenai Penggunaan Media Mentimeter**

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Mentimeter, siswa diminta untuk memberikan tanggapan mereka melalui angket. Hasil dari angket tersebut menggambarkan bagaimana siswa merespons penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil angket respon siswa:

**Tabel 4.** Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)
1	Saya senang dengan pembelajaran menggunakan Mentimeter	0%	5%	40%	55%
2	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui Mentimeter	0%	5%	50%	45%
3	Saya dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran Mentimeter	0%	5%	40%	55%
4	Saya sudah mengetahui media pembelajaran Mentimeter	2%	15%	50%	33%
5	Saya dengan mudah memberikan tanggapan/jawaban menggunakan Mentimeter	0%	5%	36%	59%
6	Saya menyukai penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	0%	5%	40%	55%

Dari hasil angket yang dilakukan terhadap siswa, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan terbantu dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Mentimeter. Mereka mengaku lebih mudah memahami materi dan menyukai interaktivitas yang diberikan oleh media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Mentimeter efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

**Gain Score dan Peningkatan Kemampuan**

Untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan Model ASSURE dengan Mentimeter, perhitungan gain score dilakukan dengan mengukur selisih antara pretest dan posttest. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan gain score untuk kelas yang diterapkan model ini:

**Tabel 5.** Gain Score dan Peningkatan Kemampuan

No	Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
1.	V	65	90	25

Dari data di atas, terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selisih sebesar 25 poin menunjukkan bahwa penggunaan Mentimeter dalam Model ASSURE efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Peningkatan ini juga mencerminkan bagaimana media berbasis teknologi dapat berperan penting dalam memperbaiki hasil belajar siswa, yang sejalan dengan temuan dari Hairani & Hidayat (2024) yang menyatakan bahwa teknologi dapat mendorong pemahaman materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

**Pembahasan**

Penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran dengan Model ASSURE memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis teknologi, seperti Mentimeter, mampu meningkatkan tingkat motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Zulfa & Huda, 2021; Andriani & Pratama, 2021). Dengan Mentimeter, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, menjawab pertanyaan secara interaktif, serta menerima umpan balik langsung, yang mendukung gaya belajar visual yang dominan di kalangan siswa.

Selain itu, penggunaan Mentimeter meningkatkan rasa keterlibatan siswa dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengungkapkan pendapat atau menanggapi pertanyaan secara real-time, yang semakin memperkuat motivasi intrinsik mereka dalam belajar. Penelitian oleh Kurniawan (2020) mengungkapkan bahwa media yang memungkinkan interaksi langsung dapat memperbaiki motivasi belajar karena siswa merasa lebih dihargai dan aktif dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Percobaan 1 Malang, penerapan Model ASSURE dengan menggunakan media Mentimeter terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum menggunakan Mentimeter, sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan awal yang rendah dan motivasi yang kurang. Setelah implementasi Mentimeter, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa, baik dalam pemahaman materi maupun motivasi mereka. Penggunaan media berbasis teknologi ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui interaksi yang lebih intens, seperti polling, kuis, dan Wordcloud, yang sangat mendukung gaya belajar visual yang dominan pada siswa. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan melalui Mentimeter juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini membuktikan bahwa teknologi pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, serta memotivasi siswa untuk menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

### ***Keterbatasan Penelitian***

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya adalah pembatasan penggunaan perangkat teknologi. Di SDN Percobaan 1 Malang, siswa tidak diperbolehkan membawa gadget atau handphone pribadi ke sekolah. Hal ini menjadi kendala dalam penerapan Mentimeter, yang mengharuskan siswa menggunakan perangkat pribadi untuk mengakses platform. Meskipun penggunaan Mentimeter dapat dilakukan melalui perangkat yang disediakan oleh sekolah, keterbatasan aksesibilitas perangkat menjadi penghalang dalam memaksimalkan efisiensi penggunaan teknologi tersebut di kelas. Di sisi lain, pengaturan yang lebih terbatas dalam hal waktu dan sumber daya juga mempengaruhi efektivitas penerapan Model ASSURE dan Mentimeter dalam jangka waktu yang singkat.

Selain itu, meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam motivasi dan pemahaman siswa, variabel eksternal lainnya seperti perbedaan kemampuan teknis antara siswa dan faktor lingkungan belajar juga dapat memengaruhi hasil yang diperoleh. Penggunaan Mentimeter yang sangat bergantung pada koneksi internet juga menjadi salah satu faktor yang membatasi keefektifan teknologi di beberapa sekolah dengan akses internet yang tidak stabil.

### ***Saran untuk Penelitian Selanjutnya***

1. Peningkatan Akses Teknologi: Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas penggunaan Mentimeter dengan memperhatikan aksesibilitas yang lebih baik terhadap perangkat dan internet. Penggunaan perangkat yang disediakan oleh sekolah atau menggunakan aplikasi berbasis offline bisa menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan akses perangkat pribadi.
2. Evaluasi Jangka Panjang: Penelitian ini hanya terbatas pada penerapan dalam jangka waktu yang relatif singkat. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan evaluasi jangka panjang guna melihat dampak berkelanjutan dari penggunaan Mentimeter terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai keberlanjutan peningkatan motivasi dan pemahaman siswa.
3. Pengembangan Instrumen Pembelajaran: Penelitian selanjutnya bisa lebih fokus pada pengembangan instrumen pembelajaran berbasis teknologi yang lebih mendalam, seperti integrasi Mentimeter dengan platform lain atau pengembangan aplikasi pembelajaran yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Peran Guru dalam Pemanfaatan Teknologi: Penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut peran guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian lebih lanjut bisa fokus pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Mentimeter dan platform pembelajaran berbasis teknologi lainnya, serta cara guru mengelola interaksi siswa dalam kelas berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai penerapan Model ASSURE dan media Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SDN Percobaan 1 Malang. Meskipun ada beberapa keterbatasan, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tetap terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelas.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN Percobaan 1 Malang atas kerja sama dan partisipasinya selama proses penelitian, serta kepada dosen pembimbing Program Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang atas arahan dan dukungan yang telah diberikan hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

### REFERENSI

- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi quiz interaktif dengan software Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 287. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>
- Azis, M., & Mardiana, N. (2020). Penggunaan teknologi digital sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1), 112–121. <https://doi.org/10.31004/jptik.v7i1.899>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). *How to design and evaluate research in education* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Guerrero, C., Jaume-i-Capó, A., Juiz, C., & Lera, I. (2024). Use of mobile devices in the classroom to increase motivation and participation of engineering university students. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.03820>
- Hairani, E., & Hidayat, M. (2024). Peran teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(3), 120–130. <https://doi.org/10.31004/jpt.v8i3.360>
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods* (3rd ed.). Sage Publications.
- Resti Nur Lailia Qodriani, R., & Pratama, H. (2022). Efektivitas penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 18(3), 200–213. <https://doi.org/10.31004/jp.v18i3.332>
- Syaputra, M., Fitria, S., & Arsyad, S. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112–125. <https://doi.org/10.1234/jtp.v15i2.490>
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Sage Publications.
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas media Mentimeter pada pemahaman materi Bahasa Arab era pandemi Covid-19. *Alibaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 24–39. <https://doi.org/10.19105/alb.v2i1.4142>