



# Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TSM di Sekolah Menengah Kejuruan

Alfin Fauzan Wicaksono<sup>1</sup>, Jufri<sup>2</sup>, Detri Amelia Chandra<sup>3</sup>, Agung Setiawan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Rokania, Indonesia

E-mail: [alfinfauzan96@gmail.com](mailto:alfinfauzan96@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-01	The advancement of information technology has had a significant impact on the field of education, including the delivery of learning materials in a more engaging and interactive manner. One platform that can be utilized is Mentimeter, an interactive presentation application that allows teachers and students to interact directly during the learning process. Based on observations conducted by the researcher at SMK Riyadhul Ulum, it was found that students' learning outcomes in the Informatics subject were still not optimal. Data showed that over 60% of Grade X TSM students still scored below the Minimum Competency Criteria (KKM). This study aims to determine the effect of using Mentimeter as a learning medium on students' learning outcomes in the Informatics subject at SMK Riyadhul Ulum. The method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design approach, along with a questionnaire as a supplementary instrument. The subject in this study consisted of all 30 Grade X TSM students, selected using the total sampling technique. The research stages included initial observation, data collection, data analysis, and conclusion drawing. The results of data analysis using the Wilcoxon test showed a significant increase between pretest and posttest scores, with a significance value of $0.000 < 0.05$ . This indicates that the use of Mentimeter as a learning medium has a positive impact on students' learning outcomes. Therefore, Mentimeter can be an effective alternative learning tool to enhance students' understanding and create a more active and enjoyable learning environment.
<b>Keywords:</b> <i>Learning Media;</i> <i>Mentimeter;</i> <i>Student Learning Outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-01	Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penyampaian materi pelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Mentimeter, yaitu aplikasi presentasi interaktif yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung selama proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Riyadhul Ulum, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika masih belum optimal. Data menunjukkan bahwa sekitar 60% lebih siswa kelas X TSM masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Mentimeter terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Riyadhul Ulum. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan one group pretest-posttest design, serta angket sebagai instrumen tambahan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TSM sebanyak 30 orang yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Tahapan penelitian meliputi observasi awal, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Mentimeter memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, Mentimeter dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Mentimeter;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi telah menciptakan alat-alat

dan platform digital yang tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mengubah cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam proses pendidikan. Mulai dari penggunaan internet sebagai sumber pengetahuan yang tak terbatas hingga implementasi

perangkat lunak edukatif, teknologi telah membuka peluang baru bagi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Norpin et al., 2024).

Penerapan teknologi informasi dalam pendidikan tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi pelajaran, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Dengan memanfaatkan teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, dan platform pembelajaran daring, guru dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam. Hal ini penting karena setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, dan teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih baik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi (Maisura et al., 2023).

Selain itu, pentingnya penerapan teknologi informasi dalam pendidikan juga terlihat dari kemampuan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif. Dengan menggunakan platform digital, siswa dapat bekerja sama dalam proyek kelompok, berpartisipasi dalam diskusi online, dan mendapatkan umpan balik secara real-time dari guru atau rekan sekelas (Sakti, 2023). Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Lebih jauh lagi, teknologi memungkinkan guru untuk mengukur dan menganalisis kemajuan belajar siswa secara lebih akurat dan efisien (Setyaningsih et al., 2024). Dengan alat-alat analitik yang tersedia, guru dapat memantau perkembangan siswa, mengidentifikasi kesulitan belajar yang mungkin dihadapi, dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Fuadia et al., 2023). Pendekatan berbasis data ini membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan dukungan yang dibutuhkan untuk mencapai potensi penuh mereka.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Rizki Nuretha and Fatimah (2023) yaitu Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang, mendapatkan hasil hasil uji t menggunakan paired t-test menunjukkan nilai sebesar 27,016 dengan tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil ini, diketahui bahwa nilai t-hitung (27,016) lebih besar dari t-tabel (1,667).

Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima, yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Mentimeter terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang.

Kemudian hasil penelitian dari Hadi (2022) yaitu Pengaruh Media Mentimeter Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD, menunjukkan skor hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat menjadi 84,6, sedangkan rata-rata skor posttest pada kelas kontrol juga naik menjadi 67,64. Berdasarkan data tersebut, rata-rata skor kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dan juga dari hasil penelitian dari Nasution and Anas (2022) yaitu Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi menunjukkan rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 84,6, sedangkan rata-rata skor posttest kelas kontrol juga meningkat menjadi 67,64. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kemudian dari hasil penelitian (Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022) dengan penelitian Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis Mentimeter dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa adalah 45,7 dengan hanya 14,3% siswa yang mencapai KKM. Pada siklus pertama, rata-rata nilai meningkat menjadi 72,4 dengan tingkat kelulusan 38,1%. Pada siklus kedua, rata-rata nilai siswa mencapai 91,4 dengan tingkat kelulusan 100%, yang berarti semua siswa memenuhi KKM sebesar 75. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kuis interaktif berbasis Mentimeter memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang di lakukan oleh peneliti di SMK Riyadhul Ulum, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika masih belum optimal. Data menunjukkan bahwa sekitar 60 % lebih siswa kelas X TSM masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Siswa cenderung

pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Mentimeter merupakan platform media pembelajaran berasal dari Swedia yang berbasis di Stockholm, mereka mengembangkan aplikasi untuk presentasi interaktif yang memungkinkan umpan balik langsung di perangkat seluler, memfasilitasi diskusi di kelas, rapat, kegiatan individu, dan kegiatan kelompok lainnya. Aplikasi ini menawarkan tiga jenis slide utama: slide pertanyaan, kuis untuk meningkatkan interaksi, dan slide cepat yang mirip PowerPoint untuk menampilkan materi secara ringkas. Fitur-fiturnya termasuk heading untuk judul, paragraph untuk isi, bullets untuk poin-poin penting, serta image dan video untuk memperjelas materi, membuat presentasi lebih menarik dan mudah dipahami (Nasution & Anas, 2022).

Pembelajaran yang efektif dan menarik membutuhkan model pembelajaran yang didukung oleh media yang tepat agar dapat memperkuat proses pembelajaran, sehingga siswa merasa antusias dalam belajar dan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini agar SMK Riyadhul Ulum dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan mudah, misalnya dengan memanfaatkan internet sebagai sarana untuk mengakses berbagai sumber pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media yang dianggap mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa di SMK Riyadhul Ulum adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Mentimeter.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode one group pretest dan post-test serta angket sebagai instrumen pengumpulan data. Tahapan penelitian meliputi observasi awal, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Teknik Sepeda Motor (TSM) di SMK Riyadhul Ulum. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang merupakan seluruh populasi, sehingga teknik yang digunakan adalah total sampling. di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Menurut (Mujayanah & Fadilah, 2019) Teknik ini cocok digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil dan lebih akurat, sehingga memungkinkan seluruh siswa untuk dilibatkan dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Riyadhul

Ulum pada semester akhir tahun ajaran 2024/2025.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Mentimeter terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X TSM di SMK Riyadhul Ulum. Data yang dianalisis berupa nilai pretest dan posttest dari 30 peserta didik. Berikut hasil pengolahan data:

**Table 1.** Perolehan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Nilai	F Pretest (%)	F Posttest (%)	Predika
87-100	1 3%	5 17%	A
76-86	6 20%	13 43%	B
70-75	3 10%	9 30%	C
<70	20 67%	3 10%	D
Jumlah	30 100%	30 100%	

Dari tabel di atas, terlihat peningkatan hasil belajar 30 siswa setelah menggunakan media Mentimeter dalam beberapa kali pembelajaran. Pada saat pretest, sebanyak 67% siswa memperoleh nilai di bawah 70, sementara setelah posttest jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 menurun drastis menjadi hanya 10%. Sebaliknya, jumlah siswa dengan predikat A meningkat dari 3% menjadi 17% dari hasil tabel perolehan memang terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil posttest, dan untuk mencapai tahap ini memang dalam peneraannya membutuhkan banyak proses, terutama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital membutuhkan alat - alat yang mawadahi agar terwujudnya proses belajar yang sesuai dengan apa yang di harapkan. Semua proses ini tidak bisa mengandalkan hanya satu pihak saja, melainkan seluruh pihak sekolah harus turut mendukung membantu mewujudkan proses pembelajaran demi tercapainya hasil belajar yang di harapkan.

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest	30	56	89	69.10	8.676
Nilai Posttes	30	69	96	79.97	7.088
Valid N (listwise)	30				

Hasil perhitungan deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) posttest lebih

tinggi dibandingkan dengan pretest, yakni meningkat dari 69,10 menjadi 79,97. Dari Selanjutnya Uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* karena jumlah data kurang dari 100. Hasil uji disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.240	30	.000	.909	30	.014
Nilai Posttes	.154	30	.066	.943	30	.108

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa nilai pretest memiliki nilai signifikansi  $0,014 < 0,05$  yang berarti data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, untuk pengujian hipotesis digunakan uji *non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test*.

**Table 4.** Rank

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Posttes - Nilai Pretest	Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	1.50	1.50
	Positive Ranks	23 <sup>b</sup>	12.98	298.50
	Ties	6 <sup>c</sup>		
	Total	30		

a. Nilai Posttes < Nilai Pretest

b. Nilai Posttes > Nilai Pretest

c. Nilai Posttes = Nilai Pretest

**Tabel 5.** Statistik

	Nilai Posttes - Nilai Pretest
Z	-4.248 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji *Wilcoxon rank* menunjukan point b yaitu nilai posttest lebih besar dari pada pretes dengan nilai  $12,98 > 1.50$  serta menunjukkan nilai signifikansi test statistic sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Mentimeter.

## B. Pembahasan

Secara umum, istilah “media” merujuk pada perantara atau media yang digunakan untuk memindahkan suatu objek dari satu tempat atau pihak ke tempat atau pihak lainnya. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas, dikenal istilah media pembelajaran. Media pembelajaran

merupakan alat bantu yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan mempermudah proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam KBM diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga mereka lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru (Sitepu, 2021).

Terdapat beragam pengertian mengenai proses pembelajaran. Mengajar merupakan kegiatan dinamis yang harus melibatkan keaktifan peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa tanpa kehadiran siswa atau individu yang belajar, proses pembelajaran tidak akan berlangsung. Proses belajar akan berjalan optimal apabila siswa berperan aktif dan mampu memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran itu sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tujuan, nilai, dorongan, dan motivasi dari peserta didik. Dalam perspektif behaviorisme, belajar dipandang sebagai perubahan perilaku yang tampak setelah adanya proses pengalaman atau pelatihan (Asari et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Peningkatan presentase rata-rata sebesar 30 poin menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada responden berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar atau kemampuan yang diukur, ini adalah salah satu faktor keberhasilan tujuan pembelajaran yang mana pernyataan ini relevan dengan penelitain (Yunus et al., (2023). Dengan demikian, pembelajaran atau perlakuan yang diberikan kepada siswa berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai setelah intervensi dilakukan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman atau kemampuan siswa hal ini relevan dengan penemuan dari Putri et al., (2022) bahwa memang penggunaan media mentimeter mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan bagi peserta didik.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Mentimeter terhadap hasil belajar peserta

didik pada mata pelajaran Informatika kelas X TSM di SMK Riyadhul Ulum, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Mentimeter. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 69,10 menjadi 79,97 pada posttest. Berdasarkan uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Mentimeter memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Mentimeter meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi dan capaian hasil belajar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: Untuk Guru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Mentimeter dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk Sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan kepada guru agar mampu mengintegrasikan media digital secara efektif. Untuk Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas dan variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau keaktifan siswa, agar diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh tentang pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap proses dan hasil belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., & Sele, Y. (2023). *Media pembelajaran era digital*. CV. Istana Agency.
- Fuadia, L. A., Musbaiti, M., & Pramesti, S. L. D. (2023). Analisis Instrumen Asesmen Formatif dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 3, 315-327.
- Hadi, F. R. (2022). Pengaruh Media Mentimeter Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Maisura, M., Ulandary, Y., Murnaka, N. P., Azhari, D. S., Erliana, L., & Ahyani, E. (2023). Strategi Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2733-2747. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.593>
- Mujayanah, T., & Fadilah, I. (2019). Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 21 Kota Jambi. *Jpk*, 5(2), 133-136.
- Nasution, M. F., & Anas, N. (2022). The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(2), 293-301. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i2.2791>
- Norpin, N., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444-448. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4896>
- Putri, L., Harahap, A., Mulyawati, Y., Sukmanasa, E., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Pakuan Bogor, U. (2022). Berbantuan Media Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penyajian Data. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(1), 1516-1529.
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326-339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Rizki Nuretha, E., & Fatimah, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 3(1), 18-24. <https://doi.org/10.29407/jpeaku.v3i1.19921>

- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219.
- Setyaningsih, A., Permatasari, R., Hita, I. P. A. D., Sabur, F., & Al Haddar, G. (2024). Pemanfaatan Sistem Pengukuran Otomatis untuk Menilai Kemajuan Belajar Siswa pada Materi Sains. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4048–4057.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Yunus, M., Ardiansyah, M. R., Jufri, J., Adyanata, A., Setiawan, A., & Rina, R. W. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 21–32. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.931>