EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTU MEDIA MENTIMETER TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII SISWA MTsN 2 BUNGO

Yurna Risa[1*], Ahmad Ridoh[1], Yogi Irdes Putra[1]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
risayurnarisa123@gmail.com; ahmadridoh@gmail.com; yogiip28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI berbantu media Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII MTsN 2 Bungo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain posttest-only control group. Populasi penelitian berjumlah 174 siswa kelas VIII, sedangkan sampel sebanyak 51 siswa yang dipilih melalui simple random sampling, terdiri atas kelas VIII A sebagai kelas eksperimen (26 siswa) dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol (25 siswa). Instrumen penelitian berupa angket motivasi dan tes hasil belajar. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan independent sample t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata motivasi kelas eksperimen 58,38 lebih tinggi daripada kelas kontrol 51,44, dengan t hitung 6,634 dan signifikansi <0,001. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 82,50, sedangkan kelas kontrol 70,00, dengan t hitung 3,616 dan signifikansi 0,001. Pengujian gabungan motivasi dan hasil belajar yang dilaporkan menghasilkan t hitung 12,261 dengan signifikansi <0,001. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Informatika.

Kata Kunci: SAVI; Mentimeter; motivasi belajar; hasil belajar; Informatika

Abstract

This study aimed to determine the effect of a Mentimeter-assisted SAVI learning model on students' learning motivation and learning outcomes in Grade VIII Informatics at MTsN 2 Bungo. The study employed a quantitative experimental approach with a posttest-only control group design. The population consisted of 174 Grade VIII students, while the sample comprised 51 students selected through simple random sampling: Class VIII A as the experimental group (26 students) and Class VIII C as the control group (25 students). The instruments were a learning-motivation questionnaire and a learning-outcomes test. Data were analyzed using normality and homogeneity tests followed by an independent-samples t-test with IBM SPSS Statistics 25. The experimental class obtained a higher mean motivation score (58.38) than the control class (51.44), with t = 6.634 and p < .001. The experimental class also achieved a higher mean learning-outcomes score (82.50) than the control class (70.00), with t = 3.616 and p = .001. The combined test of motivation and learning outcomes reported t = 12.261 with p < .001. These findings indicate that the Mentimeter-assisted SAVI

learning model had a significant effect on students' motivation and learning outcomes in Informatics learning.

Keywords: *SAVI; Mentimeter; learning motivation; learning outcomes; Informatics*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang diarahkan untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara pendidik, peserta didik, materi, model pembelajaran, dan media yang digunakan. Rahman dkk. (2021) menempatkan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya. Dengan demikian, pembelajaran tidak cukup hanya menyampaikan materi, tetapi perlu memberi ruang kepada siswa untuk aktif, berpikir, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Perubahan kurikulum dan perkembangan teknologi juga menuntut pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Susilawati (2024) menjelaskan bahwa pembaruan sistem pendidikan berkaitan dengan penyesuaian kurikulum, kompetensi, dan kualifikasi pendidik agar sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum yang digunakan sekolah perlu diterjemahkan ke dalam praktik pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung. Pembelajaran aktif penting karena siswa tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku dalam proses membangun pemahaman. Oleh sebab itu, pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu keputusan pedagogis yang menentukan keberhasilan proses belajar.

Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka yang membantu guru mengorganisasi pengalaman belajar. Herafa dkk. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang aktivitas belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Model yang tepat diharapkan mampu mengurangi dominasi metode ceramah, meningkatkan interaksi, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan berbagai kemampuan yang dimilikinya. Di samping model pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan membantu siswa memahami materi. Hasan dkk. (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih utuh dan bermakna.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah SAVI, yaitu Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectual. Wiraputra dkk. (2023) menjelaskan bahwa SAVI mengoptimalkan penggunaan indera dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Unsur somatic menekankan belajar melalui gerak dan pengalaman langsung; auditory melalui mendengar, berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat; visualization melalui pengamatan dan representasi visual; sedangkan intellectual menekankan kegiatan berpikir, memecahkan masalah, serta membangun pemahaman. Penggabungan keempat unsur tersebut memberi peluang terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif dan tidak hanya berpusat pada penjelasan guru.

Penerapan SAVI dapat diperkuat melalui media digital yang interaktif. Mentimeter merupakan salah satu media presentasi berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung melalui perangkat digital. Lusiani (2021) menjelaskan bahwa Mentimeter dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memungkinkan peserta memberikan respons melalui telepon seluler atau laptop. Wicaksono (2025) juga menempatkan Mentimeter sebagai media presentasi interaktif yang mendukung umpan balik langsung, diskusi, kuis, dan aktivitas kelompok. Kombinasi SAVI dan Mentimeter secara konseptual memungkinkan pembelajaran melibatkan aktivitas fisik, pendengaran, visual, intelektual, dan respons digital dalam satu rangkaian kegiatan.

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Motivasi berperan sebagai dorongan yang mengarahkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar dan mempertahankan upaya untuk mencapai tujuan. Ketika motivasi rendah, siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah kehilangan perhatian. Sebaliknya, pembelajaran yang memberi kesempatan untuk berinteraksi, mencoba, mendapatkan respons, dan merasakan keberhasilan dapat membantu meningkatkan keterlibatan. Hasil belajar kemudian menjadi salah satu indikator untuk melihat sejauh mana siswa menguasai materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Karena itu, motivasi dan hasil belajar perlu dipandang sebagai dua keluaran yang saling berkaitan dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Oktober 2025 di MTsN 2 Bungo, pembelajaran Informatika kelas VIII masih didominasi model pembelajaran langsung dan metode ceramah. Guru lebih banyak menggunakan buku dan PowerPoint, sedangkan variasi model dan media pembelajaran masih terbatas. Dalam proses belajar ditemukan siswa yang kurang aktif, bermalas-malasan, tidur, atau mengganggu temannya. Wawancara dengan guru Informatika juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa dengan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sekolah belum menyediakan komputer secara memadai, sehingga siswa diperbolehkan menggunakan telepon genggam pada saat diperlukan. Kondisi tersebut menunjukkan kebutuhan terhadap model dan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan perangkat yang tersedia sekaligus meningkatkan aktivitas belajar.

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung penggunaan SAVI dan media interaktif dalam pembelajaran. Dewi dan Tirtoni (2023) melaporkan pengaruh model SAVI terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Rahmawati dan Kasriman (2022) juga meneliti SAVI berbantuan PowerPoint terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan Putri dkk. (2024) menguji model SAVI terhadap hasil belajar IPAS. Pada sisi media, Fenani (2024) meneliti Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar, dan Sari dkk. (2024) menguji Mentimeter yang dipadukan dengan Problem Based Learning. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan potensi model SAVI maupun Mentimeter, namun konteks penggunaannya secara terpadu pada mata pelajaran Informatika kelas VIII MTsN 2 Bungo masih perlu diuji secara empiris.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter terhadap motivasi belajar siswa; (2) pengaruh model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter terhadap hasil belajar siswa; dan (3) pengaruh model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII MTsN 2 Bungo. Penelitian

diharapkan memberikan bukti empiris mengenai alternatif pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran Informatika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain posttest-only control group. Desain tersebut melibatkan dua kelompok yang dipilih dari populasi, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan khusus. Pengukuran dilakukan setelah proses pembelajaran untuk membandingkan motivasi dan hasil belajar kedua kelompok.

Penelitian dilaksanakan di MTsN 2 Bungo, Jalan Batang Bungo, Kelurahan Cadika, Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 174 siswa. Pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan pengundian kelas. Hasil pengundian menetapkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen sebanyak 26 siswa dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol sebanyak 25 siswa, sehingga jumlah sampel penelitian sebanyak 51 siswa.

Variabel bebas penelitian adalah model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter, sedangkan variabel terikat terdiri atas motivasi belajar dan hasil belajar. Materi yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media sosial dan dampaknya. Pada kelas eksperimen, kegiatan pembelajaran dirancang dengan memadukan unsur somatic, auditory, visualization, dan intellectual serta memanfaatkan Mentimeter untuk aktivitas interaktif. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penerapan kombinasi SAVI dan Mentimeter sebagai perlakuan khusus.

Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Angket awal berjumlah 20 butir dengan skala Likert lima tingkat, sedangkan instrumen hasil belajar berupa 30 soal pilihan ganda. Uji coba instrumen dilakukan pada 28 siswa kelas IX D MTsN 2 Bungo. Hasil uji validitas angket menghasilkan 15 butir valid dan 5 butir tidak valid. Reliabilitas angket memperoleh Cronbach's alpha sebesar 0,712. Uji validitas tes menghasilkan 19 butir soal valid dari 30 butir yang diuji, sedangkan reliabilitas tes memperoleh Cronbach's alpha sebesar 0,623. Instrumen tes juga dianalisis melalui daya pembeda dan tingkat kesukaran sebelum digunakan pada penelitian utama.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket motivasi dan tes hasil belajar kepada kelas eksperimen serta kelas kontrol setelah pembelajaran. Penelitian berlangsung selama dua minggu dan mencakup tahap uji instrumen, pelaksanaan pembelajaran, serta pemberian instrumen akhir. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Uji prasyarat meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas. Selanjutnya, hipotesis diuji menggunakan independent sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif diterima apabila nilai signifikansi < 0,05 dan t hitung > t tabel.

Tabel 1. Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah
Eksperimen	VIII A	26
Kontrol	VIII C	25
Total	-	51

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh dari angket motivasi dan tes hasil belajar yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara deskriptif, kelas eksperimen menunjukkan skor motivasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata motivasi kelas eksperimen adalah 58,38 dengan standar deviasi 2,844, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 51,44 dengan standar deviasi 4,482. Skor motivasi kelas eksperimen berada pada rentang 52-64, sedangkan kelas kontrol berada pada rentang 40-60. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa setelah pembelajaran, kelompok yang memperoleh SAVI berbantu Mentimeter memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi secara deskriptif.

Hasil belajar juga memperlihatkan perbedaan antara kedua kelompok. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 82,50 dengan standar deviasi 9,618, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 70,00 dengan standar deviasi 14,649. Skor tertinggi kelas eksperimen mencapai 95 dan skor terendah 60, sementara kelas kontrol memiliki skor tertinggi 85 dan skor terendah 60. Data tersebut menunjukkan bahwa capaian hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Motivasi dan Hasil Belajar

Variabel	Eksperimen	Kontrol
Motivasi - Mean	58,38	51,44
Motivasi - SD	2,844	4,482
Hasil belajar - Mean	82,50	70,00
Hasil belajar - SD	9,618	14,649

Sebelum pengujian hipotesis, data diuji melalui normalitas dan homogenitas. Pada data motivasi belajar, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 0,200. Karena kedua nilai lebih besar dari 0,05, data motivasi dinyatakan berdistribusi normal. Perhitungan homogenitas yang dilaporkan menghasilkan F hitung 0,402 dan F tabel 4,04 sehingga data dinyatakan homogen.

Pada data hasil belajar, nilai signifikansi normalitas kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,146. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas hasil belajar memperoleh F hitung

0,431 dengan F tabel 4,04 dan dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan menggunakan independent sample t-test.

Tabel 3. Ringkasan Uji Prasyarat

Data	Eksperimen	Kontrol	Ket.
Normalitas motivasi	0,200	0,200	Normal
Normalitas hasil	0,200	0,146	Normal
Homogenitas motivasi	F=0,402	Ft=4,04	Homogen
Homogenitas hasil	F=0,431	Ft=4,04	Homogen

Pengujian hipotesis pertama menunjukkan t hitung sebesar 6,634 dengan t tabel 1,677 dan nilai signifikansi <0,001. Karena t hitung lebih besar daripada t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII MTsN 2 Bungo.

Pengujian hipotesis kedua memperoleh t hitung sebesar 3,616 dengan t tabel 1,677 dan nilai signifikansi 0,001. Hasil tersebut juga memenuhi kriteria penolakan H0 sehingga model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, pengujian gabungan motivasi dan hasil belajar yang dilaporkan dalam penelitian memperoleh t hitung 12,261 dengan nilai signifikansi <0,001. Hasil ini digunakan dalam skripsi untuk mendukung hipotesis ketiga bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar secara keseluruhan.

Tabel 4. Ringkasan Pengujian Hipotesis

Hipotesis	t hitung	Sig.	Keputusan
Motivasi	6,634	<0,001	Ha diterima
Hasil belajar	3,616	0,001	Ha diterima
Motivasi + hasil	12,261	<0,001	Ha diterima

B. Pembahasan

1. Pengaruh terhadap Motivasi Belajar

Perbedaan rata-rata motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memperlihatkan bahwa penerapan SAVI berbantu Mentimeter berkaitan dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Informatika. Pada kelas eksperimen, pembelajaran tidak hanya mengandalkan penjelasan verbal, tetapi mengintegrasikan aktivitas gerak, mendengar dan berbicara, visualisasi, serta proses berpikir. Struktur seperti ini memberi lebih banyak jalur bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Ketika siswa memperoleh kesempatan untuk merespons, berdiskusi, mengamati tampilan visual, dan menyelesaikan tugas secara aktif, proses belajar menjadi lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran yang dominan ceramah.

Mentimeter memperkuat aspek interaktif tersebut karena respons siswa dapat dikumpulkan secara langsung melalui perangkat yang tersedia. Kondisi ini relevan dengan situasi MTsN 2 Bungo yang belum memiliki komputer dalam jumlah memadai tetapi memperbolehkan penggunaan telepon genggam ketika diperlukan. Pemanfaatan Mentimeter memungkinkan telepon genggam berfungsi sebagai sarana belajar, bukan hanya sebagai perangkat komunikasi. Lusiani (2021) menjelaskan bahwa Mentimeter dapat digunakan melalui telepon seluler maupun laptop dan mendukung respons langsung peserta didik. Sifat interaktif tersebut secara pedagogis dapat membantu mengurangi kejenuhan, meningkatkan perhatian, dan memberi kesempatan kepada siswa yang biasanya pasif untuk tetap berpartisipasi melalui respons digital.

Temuan ini sejalan dengan Fenani (2024) yang meneliti penggunaan media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Kesamaan arah hasil menunjukkan bahwa media interaktif dapat berfungsi sebagai pemicu keterlibatan ketika digunakan sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sekadar sebagai tampilan presentasi. Dalam penelitian ini, Mentimeter tidak berdiri sendiri tetapi dipadukan dengan SAVI. Kombinasi tersebut penting karena teknologi hanya berfungsi sebagai media, sedangkan struktur kegiatan belajar tetap ditentukan oleh model pembelajaran.

Dari perspektif SAVI, peningkatan motivasi dapat dipahami melalui keterlibatan multisensori. Unsur somatic memberikan kesempatan untuk belajar melalui tindakan; auditory mendorong siswa mendengar sekaligus berbicara; visualization membantu siswa memahami informasi melalui tampilan; dan intellectual mengarahkan siswa untuk berpikir serta memecahkan masalah. Wiraputra dkk. (2023) menekankan pemanfaatan seluruh indera secara optimal dalam SAVI. Ketika keempat unsur hadir dalam pembelajaran, siswa memperoleh pengalaman yang lebih beragam sehingga peluang munculnya rasa tertarik dan keinginan untuk terlibat menjadi lebih besar.

Hasil observasi awal menunjukkan adanya siswa yang tidur, mengganggu teman, dan kurang aktif selama pembelajaran. Setelah perlakuan, rata-rata motivasi kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Walaupun penelitian tidak menggunakan pengukuran motivasi sebelum perlakuan, perbedaan posttest antarkelompok memberikan bukti bahwa kelompok yang mengikuti SAVI berbantu Mentimeter menunjukkan respons motivasional yang lebih baik. Temuan ini menguatkan perlunya guru mengembangkan pembelajaran yang menyediakan aktivitas dan umpan balik, terutama pada mata pelajaran Informatika yang secara karakteristik dekat dengan teknologi dan praktik.

2. Pengaruh terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar kelas eksperimen yang mencapai rata-rata 82,50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,00. Perbedaan tersebut diperkuat oleh hasil independent sample t-test yang menunjukkan t hitung 3,616 dan nilai signifikansi 0,001.

Secara empiris, temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan SAVI berbantu Mentimeter memberikan hasil yang lebih baik pada materi media sosial dan dampaknya dibandingkan pembelajaran tanpa perlakuan khusus.

Peningkatan hasil belajar dapat dijelaskan melalui karakteristik SAVI yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memproses informasi melalui berbagai bentuk aktivitas. Siswa tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga mengamati, melakukan, merespons, dan berpikir. Aktivitas yang melibatkan beberapa modalitas memungkinkan siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar yang lebih konkret. Putri dkk. (2024) melaporkan pengaruh model SAVI terhadap hasil belajar IPAS, sedangkan Dewi dan Tirtoni (2023) menemukan pengaruh SAVI terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Walaupun konteks mata pelajaran berbeda, kedua penelitian tersebut mendukung potensi SAVI dalam membantu pencapaian hasil belajar.

Temuan penelitian juga sejalan dengan Rahmawati dan Kasriman (2022) yang menggunakan SAVI berbantuan PowerPoint. Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, yaitu Mentimeter yang memungkinkan interaksi dua arah dan respons langsung. Dalam pembelajaran Informatika, penggunaan media berbasis web memberikan pengalaman yang lebih sesuai dengan karakter materi dan lingkungan digital siswa. Integrasi model dan media membuat kegiatan tidak berhenti pada penyajian materi, tetapi memberi ruang kepada siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang dapat diamati dan ditanggapi oleh guru.

Dari sisi hasil tes, kelas eksperimen memiliki skor maksimum 95 dibandingkan kelas kontrol 85, sementara kedua kelas memiliki skor minimum 60. Standar deviasi kelas eksperimen juga lebih rendah daripada kelas kontrol. Data tersebut menunjukkan bahwa selain memiliki rata-rata yang lebih tinggi, skor kelas eksperimen cenderung lebih terkonsentrasi di sekitar rata-ratanya. Namun, penelitian ini tidak melakukan analisis lebih lanjut terhadap distribusi capaian per indikator soal, sehingga penjelasan mengenai bagian materi yang paling banyak mengalami peningkatan belum dapat diberikan secara rinci.

Kualitas instrumen menjadi bagian penting dalam membaca hasil penelitian. Angket motivasi memiliki reliabilitas 0,712 dan tes hasil belajar 0,623. Kedua nilai tersebut dinyatakan reliabel dalam kriteria yang digunakan pada penelitian. Uji validitas menyisakan 15 butir angket dan 19 butir tes yang digunakan untuk pengukuran. Proses tersebut memberikan dasar bahwa data yang dibandingkan diperoleh melalui instrumen yang telah melalui tahap pengujian sebelum digunakan pada kelas eksperimen dan kontrol.

3. Pengaruh terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Hipotesis ketiga dalam skripsi menguji pengaruh SAVI berbantu Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar secara keseluruhan. Pengujian yang dilaporkan menghasilkan t hitung 12,261 dengan signifikansi <0,001, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan tersebut memperkuat kesimpulan penelitian bahwa perubahan desain pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga dengan aspek motivasional siswa.

Secara pedagogis, motivasi dan hasil belajar dapat berkembang secara bersamaan ketika pembelajaran memberikan pengalaman yang menantang tetapi dapat diikuti siswa.

Siswa yang merasa terlibat cenderung memberikan perhatian lebih besar, mengikuti aktivitas, dan memanfaatkan kesempatan untuk bertanya maupun merespons. Pada saat yang sama, aktivitas visual dan intelektual membantu mereka mengolah isi pembelajaran. Dengan demikian, keunggulan kombinasi SAVI dan Mentimeter tidak terletak pada penggunaan teknologi semata, melainkan pada cara teknologi ditempatkan di dalam rangkaian aktivitas yang menuntut partisipasi siswa.

Hasil penelitian Sari dkk. (2024) mengenai Problem Based Learning berbantuan Mentimeter menunjukkan bahwa Mentimeter dapat dipadukan dengan model pembelajaran untuk mendukung hasil belajar. Penelitian ini memperluas konteks tersebut dengan memadukan Mentimeter dengan SAVI. Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa media digital interaktif dapat digunakan secara fleksibel bersama model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa. Bagi guru Informatika, hal ini relevan karena pembelajaran dapat memanfaatkan perangkat yang telah dimiliki siswa untuk membangun interaksi, sekaligus tetap mengutamakan tujuan pedagogis.

Temuan penelitian memiliki implikasi praktis bagi guru dan sekolah. Guru dapat mempertimbangkan SAVI berbantu Mentimeter sebagai alternatif ketika pembelajaran cenderung pasif atau penggunaan media masih terbatas pada buku dan PowerPoint. Penerapannya perlu disesuaikan dengan materi, ketersediaan jaringan internet, kepemilikan perangkat, dan kemampuan siswa menggunakan aplikasi. Guru juga perlu menyiapkan pertanyaan, kuis, atau aktivitas Mentimeter yang benar-benar terhubung dengan tujuan pembelajaran, sehingga teknologi tidak menjadi tambahan yang terpisah dari proses belajar.

Penelitian ini memiliki ruang keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian dilaksanakan pada satu sekolah, satu jenjang, dan satu mata pelajaran dengan durasi dua minggu, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Desain posttest-only tidak menyediakan data awal individual sebelum perlakuan. Selain itu, analisis difokuskan pada perbandingan hasil akhir melalui uji t dan belum mencakup analisis proses keterlibatan siswa secara observasional atau wawancara mendalam. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan desain yang lebih panjang, memperluas lokasi penelitian, menggunakan materi berbeda, serta mengombinasikan data kuantitatif dan kualitatif untuk menjelaskan mekanisme peningkatan motivasi dan hasil belajar secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan model pembelajaran SAVI berbantu Mentimeter memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII MTsN 2 Bungo. Rata-rata motivasi kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dan pengujian hipotesis menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol dan didukung oleh hasil independent sample t-test yang signifikan. Pengujian gabungan yang dilaporkan dalam penelitian turut mendukung kesimpulan bahwa penerapan SAVI berbantu Mentimeter berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar secara keseluruhan. Secara praktis, model ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran Informatika yang lebih aktif, bervariasi, dan interaktif dengan memanfaatkan perangkat

digital yang tersedia. Penerapan perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, akses internet, dan kesiapan peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan menguji model pada mata pelajaran dan sekolah yang berbeda serta menggunakan durasi dan rancangan penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Ainy, Q. Z. F., & Anne, E. (2023). Peran kurikulum dan fungsi kurikulum. Vol. 2, 154.

Astuti, P. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap tingkat disiplin tata tertib siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Jambi.

Dewi, A. L. R., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh model pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellegency (SAVI) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Belajar. Vol. 6(3), 569.

Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah penggerak. Vol. 18(2), 28.

Fenani, M. A. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Vol. 16(3), 139.

Hasan, M., dkk. (2021). Media pembelajaran. 27-29.

Herafa, D., dkk. (2021). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap kemampuan pemahaman siswa. Vol. 8, 326.

Ismah, N. (2025). Penerapan model pembelajaran SAVI untuk meningkatkan keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa. Vol. 3(5), 446.

Lestari, D., dkk. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. Vol. 2(5), 86.

Lusiani. (2021). Penggunaan aplikasi Mentimeter sebagai upaya motivasi belajar Taruna Teknika pada materi mekanika terapan. Vol. 15(2), 152.

Masfufah, dkk. (2023). Penerapan model pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Vol. 2(1), 48.

Mayasari, A., & Arifudin, O. (2023). Penerapan model pembelajaran nilai melalui Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter siswa. Vol. 1(1), 51.

Miranda, D. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X MAN 2 Bungo. 25.

Muryaningsih, S. (2021). Media pembelajaran berbahan loose part dalam pembelajaran EKSA di MI Kedungwuluh Lor. Vol. 5(2), 86.

Putra, H. M. R., & Andriansyah, H. E. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis kontekstual berbantuan Mentimeter dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Ekonomi. Vol. 10(1), 1-3.

Putri, A. N., dkk. (2024). Pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS: Studi pada siswa sekolah dasar kelas empat di Kota Makassar. Vol. 4, 192.

Putri, D. N. S., dkk. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Vol. 2(2).

Rahman, B. P., dkk. (2021). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Vol. 2, 2-3.

Rahmawati, & Kasriman. (2022). Pengaruh model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intelectual) berbantuan media PowerPoint terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Vol. 6(3).

Saragih, M. L. (2021). Pengaruh model pembelajaran Open Ended terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Vol. 5(4).

Sari, R., dkk. (2024). Pengaruh implementasi model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Mentimeter terhadap hasil belajar PPKn kelas VIII di SMPN 11 Mataram. Vol. 4(2), 367-369.

Sari, W. D., dkk. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran Problem Based Learning. Vol. 4(1), 61.

Susilawati, S. (2024). Pengantar ilmu pendidikan.

Wicaksono, F. A. (2025). Pengaruh media pembelajaran Mentimeter terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas X TSM di sekolah menengah kejuruan. Vol. 8(8).

Wiraputra, A. F. P. I., dkk. (2023). Dampak positif model pembelajaran SAVI berbantuan mind mapping terhadap literasi sains dan hasil belajar IPA. Vol. 7, 126.

Yuniarti, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Mentimeter di kelas V MIM 10 Karang Anyar. 21-23.