

Pelatihan Media Interaktif Mentimeter dalam Memberdayakan Kualitas Teknologi Guru di MTS Arifah Gowa

¹Ismail, ^{2*}Asham Bin Jamaluddin, ³Syamsiah, ⁴Andi Rahmat Saleh

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Makassar

Email: ashambj@unm.ac.id

*Corresponding author: Asham Bin Jamaluddin

Received : 12 September 2023
Accepted : 20 Oktober 2023
Published : 23 Oktober 2023

ABSTRAK

Mentimeter merupakan aplikasi interaktif yang sangat penting penggunaannya dalam pembelajaran, namun kurang diperhatikan. Tujuan penelitian ini untuk memberikan pelatihan mentimeter dalam memberdayakan kualitas teknologi guru di MTS Arifah Gowa. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu; a) Observasi; b) Diskusi dan Tanya jawab; c) Tugas Mandiri/Terstruktur; d) Review Tugas; dan e) Konsultasi secara langsung dan online. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru mengenai teknologi mentimeter. Hasil tersebut terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa 87% guru-guru MTS Arifah Gowa sudah memahami teknologi mentimeter dengan kategori baik.

Kata Kunci: Media Interaktif, Mentimeter, Guru-Guru, Gowa.

ABSTRACT

Mentimeter is an interactive application that is very important to use in learning, but receives little attention. The aim of this research is to provide mentimeter training in empowering the quality of teacher technology at MTS Arifah Gowa. The methods used in this research are; a) Observation; b) Discussion and Question and Answer; c) Independent/Structured Assignments; d) Assignment Review; and e) Direct and online consultation. Based on the results of the implementation of this training activity, it can be concluded that there has been an increase in teachers' abilities regarding mentimeter technology. These results can be seen from the evaluation results which show that 87% of MTS Arifah Gowa teachers understand mentimeter technology in the good category.

Keywords: Interactive Media, Mentimeter, Teachers, Gowa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini dapat membantu guru dan peserta didik menyajikan materi presentasinya dengan mudah dan menarik (Grothaus, 2022). Media presentasi sendiri ada bermacam-macam, salah satunya adalah Mentimeter. Mentimeter adalah media pembelajaran interaktif serta menarik bagi peserta didik, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Hasyiyati & Zulherman, 2021; Sari et al., 2021). Selain dalam bentuk kuis, Mentimeter juga dapat digunakan untuk membuat

sarana presentasi yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran (Khasanah & Sari, 2021).

Manfaat dari media interaktif mentimeter tidak hanya siswa yang memetik manfaatnya, namun juga para guru. Proses interaktif yang dapat dilakukan pada media mentimeter dapat memberikan kesan proses pembelajaran yang mengasikkan. Oleh karena itu, media interaktif mentimeter sesungguhnya merupakan media belajar yang wajib digunakan guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Mirayani et al., 2022).

Namun, selama pendidikan masih ada, maka selama itu pula masalah-masalah tentang pendidikan akan selalu muncul dan orang pun tak akan henti-hentinya untuk terus membicarakan dan memperdebatkan tentang keberadaannya, mulai dari hal-hal yang bersifat fundamental-filsafiah sampai dengan hal-hal yang sifatnya teknis-operasional (Jamaluddin et al., 2023). Sebagian besar pembicaraan tentang pendidikan terutama tertuju pada bagaimana upaya untuk menemukan cara yang terbaik guna mencapai pendidikan yang bermutu dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang handal, baik dalam bidang akademis, sosio-personal, maupun vokasional (Sakka et al., 2022).

Media interaktif mentimeter yang muncul sebagai salah satu alternatif guna mengatasi masalah praktik pembelajaran yang selama ini masih dipandang kurang efektif dan menyenangkan (Andayani et al., 2022; Dewantara et al., 2020). Seperti dimaklumi, bahwa sudah sejak lama praktik pembelajaran di Indonesia pada umumnya cenderung dilakukan secara konvensional yaitu melalui teknik komunikasi oral yang menjenuhkan dan tidak interaktif (Alfabeta, 2017). Praktik pembelajaran konvensional semacam ini lebih cenderung menekankan pada bagaimana guru mengajar (teacher-centered) dari pada bagaimana siswa belajar (student-centered), dan secara keseluruhan hasilnya dapat kita maklumi yang ternyata tidak banyak memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran siswa (Lusiani, 2021).

Merubah kebiasaan praktik pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang berpusat kepada siswa memang tidak mudah, terutama di kalangan guru-guru MTS Arifah yang tergolong pada kelompok yang terbiasa menggunakan media yang konvensional tidak terbarukan. Selain itu, kebanyakan guru-guru di berbagai penjuru Indonesia masih memiliki pengetahuan yang sangat minim mengenai media interaktif mentimeter, padahal media interaktif mentimeter memiliki peran yang sangat penting dalam menghadirkan proses pendidikan yang menyenangkan. Dalam hal ini, media interaktif mentimeter tampaknya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif guna mendorong terjadinya perubahan dalam praktik pembelajaran di Indonesia menuju ke arah yang jauh lebih efektif, khususnya di MTS Arifah, Gowa.

Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu kualitas proses pembelajaran pada siswa dan Guru-Guru di Indonesia, khususnya di salah satu sekolah di Kab. Gowa yaitu MTS Arifah menjadi hal penting untuk dilakukan. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan penguatan pemahaman dan keterampilan melalui Pelatihan Media Interaktif Mentimeter bagi Guru-Guru MTS Arifah. Peningkatan kualitas pendidikan ini menjadi salah satu strategi pokok selain pemerataan kesempatan dan akses pendidikan serta peningkatan relevansi dan efisiensi bagi lingkup dunia pendidikan.

2. METODE PENELITIAN

Metode Pendekatan yang ditawarkan

Mengatasi persoalan yang dihadapi oleh mitra yaitu guru di MTS Arifah Giwa, maka akan dilakukan pelatihan lesson study dengan pendekatan dan metode sebagai berikut:

- a. Observasi
Observasi dilakukan untuk melihat seberapa jauh pemahaman dan keterampilan para guru-guru mengenai teknologi. Pemahaman yang dikaji sangat penting untuk menentukan metode pelatihan yang akan digunakan. Selain itu, observasi sekolah mengenai sarana prasarana tentang kegiatan pelatihan juga dilakukan agar proses pelatihan dapat dilakukan sesuai dengan desain yang dirumuskan.
- b. Diskusi dan Tanya jawab
Permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan pengembangan website sekolah diselesaikan melalui forum diskusi dan tanya jawab.
- c. Tugas Mandiri/Terstruktur
Untuk kelangsungan penyelesaian tugas, maka dalam setiap bagian materi yang dikembangkan akan diikuti dengan pemberian tugas secara mandiri dan tugas terstruktur.
- d. Review Tugas
Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan yang dilatihkan dikuasai oleh peserta pelatihan lesson study. Review tugas dilakukan dalam pertemuan tatap muka.
- e. Konsultasi secara langsung dan online

Konsultasi secara langsung dilakukan untuk setiap sesi workshop. Untuk sesi online dapat dilakukan dengan mengirim email atau grup WA

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari pelatihan media interaktif mentimeter adalah peningkatan kualitas guru-guru MTS Arifah Gowa. Terbentuknya pemahaman mengenai media interaktif mentimeter karena implementasi yang dilakukan secara efektif dan terstruktur terhadap guru-guru selama pelatihan. Pelaksanaan pelatihan ini menjadi solusi dalam mengatasi masalah guru-guru dalam menghadirkan pembelajaran interaktif. Selain itu, kegiatan ini menjadi solusi dalam pemerataan kesempatan dan akses pendidikan serta peningkatan relevansi dan efisiensi bagi lingkup dunia pendidikan, khususnya pada guru-guru di MTS Arifah Gowa.



Gambar 1. Tim Pengabdian memberikan materi tentang media interaktif Mentimeter



Gambar 2. Peserta Mengikuti Pelatihan dengan Aktif

Proses pelatihan dilakukan melalui beberapa tahap kegiatan seperti observasi, pelatihan, tugas mandiri/terstruktur, review tugas, dan evaluasi. Selama proses pelatihan, antusias peserta dalam mengikuti

pelatihan adalah faktor utama kesuksesan proses pelatihan. Aktifnya proses tanya jawab terhadap narasumber dengan peserta pelatihan menjadi salah satu jalan menghadirkan proses pelatihan yang efektif atau tepat sasaran.

Beberapa penelitian menuliskan, proses tanya jawab dapat memberikan penguatan yang maksimal terhadap pembelajar (Arsih et al., 2023). Setelah proses pelatihan, dilakukan proses tugas mandiri, dan review tugas oleh peserta pelatihan guna memperdalam pengetahuan peserta mengenai pemahaman menggunakan media interaktif mentimeter. Pemberian tugas mandiri dan melakukan proses review tugas dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan (Wajdi et al., 2022). Selanjutnya peserta diminta untuk dapat menunjukan progres pemahaman menggunakan media interaktif mentimeter pada bulan berikutnya dengan dilakukan proses evaluasi.

Demi menghasilkan pemahaman dan pelatihan yang bermutu, maka dilakukan evaluasi terhadap proses pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan pemberian angket untuk mengetahui respon kepuasan peserta terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Hasil respon kepuasan peserta dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Respon Peserta terhadap Pelatihan Media Interaktif Mentimeter

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Kebutuhan mengenai pelatihan Media Interaktif Mentimeter	3.50	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi Media Interaktif Mentimeter	3.52	Sangat Baik
3	Pemahaman mengenai Media Interaktif Mentimeter	3.62	Sangat Baik
4	Motivasi terhadap Pelatihan Media Interaktif Mentimeter	3.68	Sangat Baik
Rata-Rata		3.58	Sangat Baik

Tabel 1 menunjukkan bahwa respon peserta pelatihan terhadap kegiatan pelatihan Media Interaktif Mentimeter adalah sangat baik dengan nilai 3.58. Indikator motivasi terhadap pelatihan adalah respon terbaik yang diberikan oleh peserta pelatihan. Hal ini menunjukkan kegiatan pelatihan Media Interaktif Mentimeter efektif berjalan selama proses pelatihan, khususnya bagi guru-guru MTS Arifah Gowa.

Evaluasi terhadap pemahaman guru-guru mengenai media interaktif mentimeter dalam kategori sangat baik, dapat disimpulkan bahwa 87% (dari 19 peserta) telah memahami pengetahuan dan terampil tentang menggunakan media interaktif mentimeter. Terlihat terjadi perubahan pandangan guru-guru ke arah positif terhadap peningkatan pemanfaatan media pembelajaran sebagai layanan terhadap penilaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, kegiatan pelatihan ini juga memberikan efek lain bagi guru-guru yaitu: a) guru-guru memiliki wawasan yang cukup tentang konsep pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, b) guru-guru memiliki keterampilan mengembangkan desain penilaian pembelajaran yang efektif, c) guru-guru memiliki keterampilan praktis tentang teknik pembuatan media berbasis TIK yang efektif, dan d) guru-guru memiliki kemampuan memanfaatkan jenis-jenis media dalam penilaian.

Secara umum, penggunaan aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran di sekolah memiliki banyak manfaat dan pentingnya tidak dapat diabaikan. Pentingnya menggunakan aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Hasyiyati & Zulherman, 2021; Lusiani, 2021). Mentimeter memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan interaktif, jajak pendapat, atau kuis yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka sendiri. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mereka dapat berpartisipasi aktif dengan mengirimkan jawaban secara langsung. Siswa yang lebih terlibat cenderung lebih fokus dan bersemangat untuk belajar. Selain itu, dengan kehadiran mentimeter, guru dapat segera melihat respons siswa terhadap materi yang diajarkan. Ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka jika diperlukan. Guru dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih atau pemahaman yang salah, sehingga mereka dapat memberikan umpan balik dan bimbingan secara langsung (Fitrisia et al., 2022; Hasyiyati & Zulherman, 2021; Yuliastini et al., 2022).

Aplikasi Mentimeter memungkinkan penggunaan berbagai elemen visual seperti grafik, diagram, dan gambar (Muflihah, 2022; Sari et al., 2021). Ini membantu siswa untuk memahami dan mengingat informasi lebih baik karena informasi disajikan dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, mentimeter juga memungkinkan kolaborasi antara siswa (Khasanah & Sari, 2021; Selly, 2022). Guru dapat membuat sesi tanya jawab atau kuis berbasis tim yang mendorong siswa untuk bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Siswa dapat menggunakan Mentimeter untuk berkontribusi dengan ide-ide kreatif mereka sendiri, termasuk mengajukan

pertanyaan, memberikan tanggapan, atau menyampaikan pemikiran mereka. Ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk mengekspresikan diri dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Fitrisia et al., 2022).

Mentimeter mempromosikan pembelajaran aktif dan interaktif daripada pembelajaran pasif. Ini berarti siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mereka juga terlibat dalam memproses, memahami, dan menerapkan materi pelajaran (Hasyiyati & Zulherman, 2021). Selain itu, aplikasi Mentimeter juga memberikan wawasan kepada guru tentang sejauh mana siswa memahami materi pelajaran. Ini membantu guru menilai efektivitas pengajaran mereka dan membuat penyesuaian yang diperlukan untuk memastikan semua siswa memahami dengan baik (Mirayani et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran di sekolah adalah alat yang efektif untuk meningkatkan interaktivitas, keterlibatan siswa, dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan memastikan bahwa siswa benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran (Yuliastini et al., 2022).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru mengenai pelatihan media interaktif mentimeter Hasil tersebut terlihat dari kegiatan yang berjalan dengan baik dan kondusif serta positifnya respon peserta pelatihan terhadap angket yang diberikan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Negeri Makassar yang telah mewadahi Tim Pengabdian untuk melakukan pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Guru-Guru MTS Arifah yang telah berpartisipasi aktif selama pelatihan/pengabdian ini dilaksanakan, serta semua pihak yang telah berperan aktif dalam kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta: Bandung
- Andayani, D. D., Adiba, F., Kaswar, A. B., & Nur, A. A. (2022). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru*. 24(1), 9–14.
- Arsih, F., Zubaidah, S., Albenda, H., & Jamaluddin, A. Bin. (2023). Relationship of Critical Thinking Skills and Creative Thinking Skills through the RANDAI Learning Model. *AIP Conference Proceedings*, 2569(January). <https://doi.org/10.1063/5.0112399>
- Dewantara, J. A., Efriani, E., Sulistyarini, S., & Prasetyo, W. H. (2020). Optimization of Character Education Through Community Participation Around The School Environment (Case Study in Lab School Junior High School Bandung). *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 5(1), 53–66. <https://doi.org/10.26618/jed.v5i1.3017>
- Fitrisia, Y., Fadhli, M., Nurmalasari, D., Novayani, W., & Purwantoro, S. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN PERANGKAT AJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN MENTIMETER PENDAHULUAN Pada kondisi tertentu seperti pandemi atau wabah virus seperti saat ini , pembelajaran Dari Jaringan (Daring) sangat diperlukan . Dimana fungsinya bukan lagi mengakses mate. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 5(3), 82–93.
- Grothaus, C. (2022). Collaborative Online Learning across Cultures: the Role of Teaching and Social Presence. *Qualitative Research in Education*, 11(3), 298–326. <https://doi.org/10.17583/qre.10474>
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2550–2562.
- Jamaluddin, A. Bin, Zubaidah, S., Mahanal, S., & Bahri, A. (2023). SIRI (Stimulation, Investigation, Review, and Inference) Learning Model to Promote Creative Thinking. *AIP Conference Proceedings*, 2569(January). <https://doi.org/10.1063/5.0112382>
- Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52.
- Lusiani, L. (2021). Penggunaan Aplikasi Mentimeter sebagai upaya motivasi belajar Taruna Teknik pada Materi Mekanika Terapan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 151–158. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8338>
- 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(1).

- Muflihah, Y. (2022). *Pelatihan Media Interaktif dengan Aplikasi Pendukung Pengajaran Luring dan Daring di SDN Wonocolo 2 Sidoarjo*. 49–54.
- Sakka, F., Gura, A., Latysheva, V., Mamlenkova, E., & Kolosova, O. (2022). Solving Technological, Pedagogical, and Psychological Problems in Mobile Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(2), 144–158. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i02.26205>
- Sari, R., Herlawati, Khasanah, F. N., & Atika, D. P. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal ABDIMAS*, 4(3), 265–276.
- Selly, A. (2022). PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI GURU ABAD 21 DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT CNOWLEDGE (TPACK) MELALUI APLIKASI SITES GOOGLE DAN MENTIMTER BAGI GURU SMA KRISTEN 2. *Indonesian Journal of Engagement, Community Services, Empowerment and Development*, 2(2), 200–209.
- Wajdi, M., Jamaluddin, A. Bin, Nurdyanti, N., & Magfirah, N. (2022). The effectiveness of problem-based learning with environmental-based comic in enhancing students environmental literacy. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), 1049–1057. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22140>
- Yuliastini, N. K. S., Sucipto, I. M. D., & Kusumawardani, N. M. D. N. (2022). *Literasi Digital Pemanfaatan Blended Learning Berbantuan Mentimeter Bagi Calon Guru Pendidikan Sejarah*. 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7455713>