



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi

Herlawati¹, Fata Nidaul Khasanah¹, Rafika Sari^{1*}

¹ Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan no.81 Margamula, Bekasi Utara, Jawa Barat, Indonesia, herlawati@gmail.com, fata.nidaul@dsn.ubharajaya.ac.id, rafika.sari@dsn.ubharajaya.ac.id.

Abstract

Teachers as facilitators are not only educators and teachers in this 21st century. Teachers are required to have more abilities in learning activities. Teachers must be able to integrate learning, meaningful contexts and must provide opportunities for students to be able to access learning material at any time and provide fair formative assessments, one of which is by using the concept of gamification. Especially in a pandemic like now, there is a need for good interaction learning activities between teachers and students in online learning activities. One of them is using the Mentimeter application, which is a website-based application that is used to conduct survey activities in a seminar or learning activity. The implementation method of community service activities starts with coordination with partners to discuss the number of participants and the date of implementation, followed by training activities using online applications and the final part is coordinating with partners regarding reporting of this service activity. The partner of this activity is SMA Negeri 14 Bekasi City. The expected results from this activity are that partners can understand the Mentimeter application and know how to make interactive media in the online learning process using the Mentimeter application as an effort to realize an independent learning government program.

Keywords— interactive media, mentimeter, merdeka belajar, online learning.

Abstrak

Guru sebagai fasilitator bukan hanya sebagai pendidik dan pengajar saja pada abad 21 ini. Guru dituntut mempunyai kemampuan lebih dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu memadukan pembelajaran, konteks yang bermakna dan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengakses materi pembelajaran setiap saat dan memberikan penilaian formatif yang adil, salah satunya dengan menggunakan konsep gamifikasi. Terlebih di masa pandemi seperti sekarang ini, perlu adanya kegiatan pembelajaran interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Salah satunya menggunakan aplikasi Mentimeter, yang merupakan aplikasi berbasis website yang dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan survey dalam suatu kegiatan seminar atau pembelajaran. Metode pelaksanaan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dari koordinasi dengan pihak mitra untuk mendiskusikan tentang banyaknya peserta, dan tanggal pelaksanaan, dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi daring dan bagian akhir melakukan koordinasi dengan mitra terkait pelaporan dari kegiatan pengabdian ini. Mitra dari kegiatan ini adalah SMA Negeri 14 Kota Bekasi. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini pihak mitra dapat memahami mengenai aplikasi Mentimeter dan mengetahui bagaimana membuat media interaktif dalam proses pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Mentimeter sebagai upaya mewujudkan program pemerintah merdeka belajar.

Kata kunci— media interaktif, mentimeter, merdeka belajar, pembelajaran daring

Artikel info

Diterima (24/12/2020)

Direview (28/12/2020)

Diterima (08/01/2021)

Korespondensi : rafika.sari@dsn.ubharajaya.ac.id*

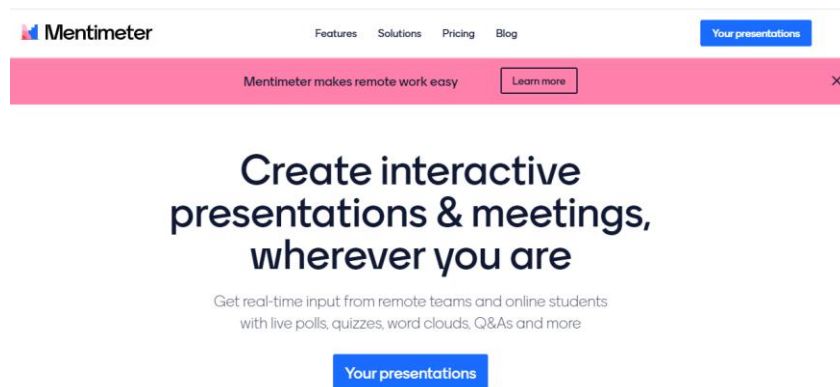
DOI:

Copyright©2021. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

I. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran pada saat ini mengandalkan kemampuan pengajar sebagai orang yang memfasilitasi yang dapat mengolah materi belajar, proses belajar yang berarti, selain itu memberikan peluang kepada pelajar agar dapat mengakses materi pembelajaran setiap saat serta memberikan penilaian formatif yang salah satu konsepnya menggunakan konsep gamifikasi” (Sampurno, 2018).

Metode pengajaran kadang-kadang dianggap monoton dan membosankan. Karena kebanyakan dosen menggunakan metode konvensional untuk menjelaskan materi. Kadang-kadang itu membuat siswa bosan dan bahkan mengantuk. Pelaksanaan program pelatihan ini bertujuan untuk memberikan terobosan dalam mengajar. Siswa diharapkan tidak bosan saat mengikuti kegiatan belajar. Inovasi yang digunakan adalah dengan mengoptimalkan program Google Classroom dan Interactive Mentimeter (Mahmashony, 2018). Mentimeter merupakan salah satu aplikasi berbasis website yang dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan survey dalam suatu kegiatan seminar atau pembelajaran. Beberapa manfaat dari aplikasi Mentimeter, diantaranya sebagai media yang dapat memberikan efek ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar, sebagai media yang dapat digunakan untuk pengumpul data, sebagai media yang dapat digunakan untuk mengemukakan pendapat dan sebagai media yang dapat dijadikan sebagai sarana refleksi untuk mengukur dari kegiatan pembelajaran (Razif, 2018). Pada Gambar 1 terlihat tampilan awal dari *mentimeter.com*. Pengguna diwajibkan untuk register terlebih dahulu jika akan menggunakannya.



Sumber: (mentimeter.com, 2020)

Gambar 1. Tampilan mentimeter.com

Guru-guru dan siswa siswi SMA Negeri 14 Kota Bekasi akan menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Pihak guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan memaparkan materi pelajaran secara tatap muka langsung, sebelum adanya pandemic Covid-19. Namun dengan adanya kondisi saat ini kegiatan pembelajaran mengalami perubahan secara signifikan, yaitu yang sebelumnya dilakukan tatap muka secara langsung dan saat ini dituntut agar kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau *online*. Solusi yang dilakukan di awal masa pandemi adalah guru hanya memanfaatkan media sosial *Whatsapp* untuk membantu dalam penyampaian materi

kegiatan belajar. Namun melalui media tersebut antara guru dan siswa mengalami kendala terkait interaksi yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagaimana penyampaian materi yang diberikan guru dan pemahaman materi bagi siswa.

Berdasarkan kondisi masalah yang terjadi pada pihak mitra tersebut maka dibuatlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu dengan melaksanakan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Mentimeter sebagai media interaksi dalam pembelajaran daring. Kegiatan ini juga dapat dijadikan salah satu upaya dalam mewujudkan program pemerintah yaitu merdeka belajar. Dengan pemanfaatan salah satu teknologi informasi yaitu aplikasi Mentimeter diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring dapat memberikan interaksi atau umpan balik yang menarik sehingga nantinya dapat mengoptimalkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 1. Perbandingan sebelum dan setelah kegiatan

Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Pihak mitra belum memahami jenis-jenis aplikasi interkasi dalam media pembelajaran	Mitra memahami jenis-jenis aplikasi interkasi dalam media pembelajaran
Pihak mitra belum mengetahui aplikasi Mentimeter	Pihak mitra mengetahui aplikasi Mentimeter
Pihak mitra belum dapat memanfaatkan aplikasi Mentimeter dalam pembuatan umpan balik atau interkasi terhadap hasil pembelajaran	Pihak mitra dapat membuat umpan balik atau interkasi terhadap hasil pembelajaran menggunakan aplikasi Mentimeter

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pihak mitra yaitu SMA Negeri 14 Kota Bekasi menggunakan metode yang terdiri dari beberapa tahap kegiatan pelaksanaan yaitu tahap pertama dengan melakukan kegiatan koordinasi dalam hal ini penyuluhan pendahuluan terhadap pihak mitra, tahap kedua yaitu kegiatan pelaksanaan pelatihan secara daring dan tahap terakhir adalah kegiatan pendampingan dalam hal ini kelanjutan penerapan di pihak mitra tentang pemakaian aplikasinya.

Setelah berkoordinasi dengan pihak mitra, kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pihak mitra untuk membahas materi yang akan disampaikan, tanggal pelaksanaan dan peserta yang akan mengikuti pelatihan ini. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar pihak mitra dapat menggunakan aplikasi Mentimeter secara optimal sebagai alternatif dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran daring. Sehingga dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat bagi pihak mitra dalam memanfaatkan peranan teknologi terkini dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu Mentimeter, guna mendukung kegiatan pembelajaran yang saat ini akan dilakukan secara daring atau *online* dalam mendukung program pemerintah merdeka belajar.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring dikarenakan masih dalam kondisi pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan adanya kegiatan pertemuan yang dilakukan secara berkelompok dalam jumlah banyak. Oleh karena itu kegiatan pelatihan dilaksanakan secara *online* dengan melakukan *video conference* secara langsung melalui aplikasi *zoom*. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Desember 2020. Pada pelatihan ini dijelaskan beberapa materi yang berhubungan dengan pemanfaatan Mentimeter pembuatan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *online*. Dalam tahap akhir dilakukan kegiatan pendampingan untuk mendampingi pihak sekolah dalam hal ini guru dan siswa, dimana guru akan mencoba mengimplementasikan hasil dari materi pelatihan yang telah disampaikan. Berikut adalah materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan ini :

- a. Materi pengenalan tentang aplikasi Mentimeter
- b. Pelatihan penggunaan Mentimeter dengan berbagai fitur yang ada dalam membuat slide presentasi
- c. Pelatihan menyisipkan slide Mentimeter ke dalam slide powerpoint.

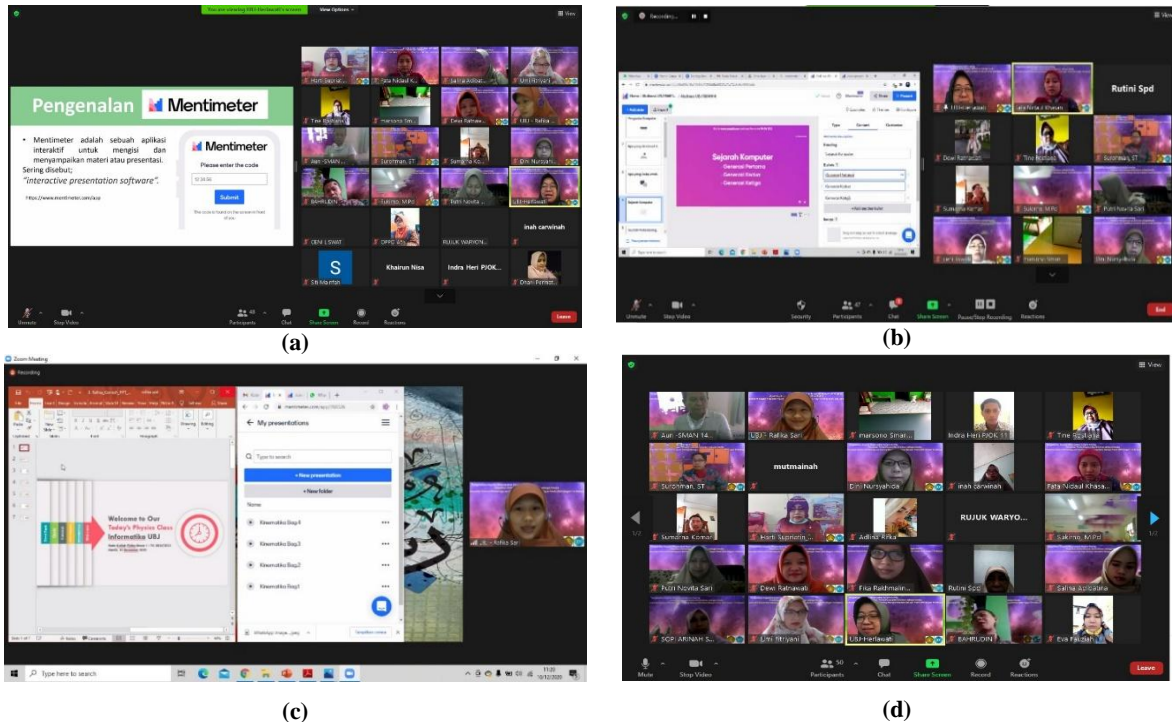
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

III.1. Pengenalan Mentimeter

Saat ini, dengan perkembangan teknologi seluler dan koneksi internet yang meluas, cakupan *elearning* mengalami perkembangan ke arah teknologi seluler, dalam hal ini *smartphone*. Terlebih pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, hampir sebagian besar pelajar menggunakan *smartphone* dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring. Sehingga aplikasi-aplikasi presentasi yang menarik, interaktif dan mudah diakses melalui *smartphone* menjadi hal yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran daring yang menyenangkan. Aplikasi Mentimeter menjadi salah satu solusi dalam menciptakan hal tersebut. Mentimeter merupakan aplikasi presentasi interaktif berbasis web, yang memiliki lebih dari 30 juta pengguna di lebih dari 120 negara. Mentimeter merupakan aplikasi perancangan interaktif agar presentasi menjadi menarik dan menghibur. Selain itu mentimeter juga dapat digunakan untuk survey, kuis, cloud kata, presentasi gambar dan grafik. Dengan Mentimeter, interaksi antara presenter (dalam hal ini guru) dan audiens (peserta didik) dapat disajikan dalam presentasi dengan fitur memberikan umpan balik langsung (*feedback*) melalui *smartphone*, tablet, PC atau laptop. (Gokbulut, 2020)

Cara kerja Mentimeter adalah apabila presenter atau instruktur mempublikasikan presentasi melalui www.mentimeter.com, sistem Mentimeter menghasilkan kode pin untuk dimasuki peserta. Kemudian peserta didik dapat berpartisipasi langsung dengan masuk ke dalam sistem Mentimeter dan memasukkan kode pin di www.menti.com. Sistem diakses hanya dengan kode pin, dan tidak ada informasi lain dari pelajar yang dimasukkan ke dalam sistem. Setelah pelajar masuk ke sistem, jawaban

yang mereka berikan ke aplikasi segera dijangkau dan dihasilkan secara *real time* oleh guru dan teman-teman mereka. Sementara informasi pribadi apa pun dari siswa tidak tercermin di layar sistem, sehingga siswa yang memiliki kemampuan pasif dan rasa malu pada teman sebaya di kelas dapat partisipasi aktif dan termotivasi karena turut berkesempatan berpartisipasi aktif di kelas. Gambar 2 merupakan dokumentasi dari pelatihan Mentimeter pada sesi 1 dengan sesi 3 yaitu pengenalan Mentimeter, membuat presentasi Mentimeter dan menyisipkan slide Mentimeter pada slide Powerpoint, yang masing-masing disampaikan oleh pemateri pertama, kedua dan ketiga.



Sumber: Hasil pelaksanaan program, 2020

Gambar 2. Dokumentasi kegiatan (a) pengenalan Mentimeter, (b) pelatihan membuat presentasi Mentimeter, (c) pelatihan menyisipkan slide Mentimeter pada slide Powerpoint, dan (d) peserta pelatihan

III.2. Pelatihan Membuat Slide Presentasi Mentimeter

Pada sesi kedua pada pelatihan ini, dilakukan praktek langsung membuat presentasi menggunakan Mentimeter. Beberapa menu dan fitur pada Mentimeter disampaikan pada pelatihan ini. Menu utama pada aplikasi ini yaitu : *Type*, *Content* dan *Customize*. Terdapat submenu lagi pada masing-masing menu tersebut, untuk menu *Type* terdapat pilihan untuk memodifikasi tampilan slide yaitu :

- *Popular question types*, terdapat beberapa pilihan penyajian berupa *Multiple choice*, *Word cloud*, *Open Enden*, *Scale*, *Rangking* dan *Q&A* (Question and Answer),
- *Quiz Competition*, terdapat beberapa pilihan cara menjawab quis yaitu *Select answer* dan *Type answer*,

- *Content slide*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu *Heading, Paragraph, Bullets, Image, Video, Big, Quote*, dan *Number*
- *Advanced questions*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu: *100 points, 2×2 Grid, Quick form*, dan *Who will win?*

Seperti yang terlihat pada gambar 3a, Tampilan paling kiri merupakan tampilan *all slide* yang dibuat, tampilan tengah merupakan slide yang sedang dimodifikasi, dan layar paling kanan merupakan pilihan menu dan fitur penyajian slide pada Mentimeter.

Pada menu *Content* berisi fitur *setting* atau *editing* untuk masing-masing menu *Type* yang dipilih. Sedangkan pada menu *Customize* berisi menu *setting* antara lain: (i) *setting slide* yang berisi pilihan pengaturan *close voting, hide intructions bar, hide result*; (ii) *layout*, (iii) *image*, (iv) *advanced layout*, (v) *advanced color*. Untuk pilihan (iv) dan (v) hanya tersedia untuk akun berbayar (Mentimeter pro). Selain tiga menu utama yang telah disebutkan diatas, terdapat juga menu *Example, Theme*, dan *Configure*. Ketiga menu pengaturan utama ini diberlakukan untuk semua slide yang sedang kita buat. Sedangkan menu/fitur yang dijelaskan sebelumnya hanya untuk pengaturan tiap halaman slide. Seperti yang terlihat pada gambar 3(a) merupakan tampilan Mentimeter setelah kita melakukan login, kemudian slide yang dibuat merupakan jenis *popular question type* dengan menyisipkan gambar yang sesuai dengan pertanyaan yang kita ajukan. Sedangkan gambar 3(b) merupakan tampilan slide dengan jenis *multiple choice* (sebelah kiri) dan tampilan *menti.com* (sebelah kanan) yaitu laman untuk mengakses presentasi yang kita buat, dengan memasukkan kode presentasi bagi para audiens yang ingin berpartisipasi.

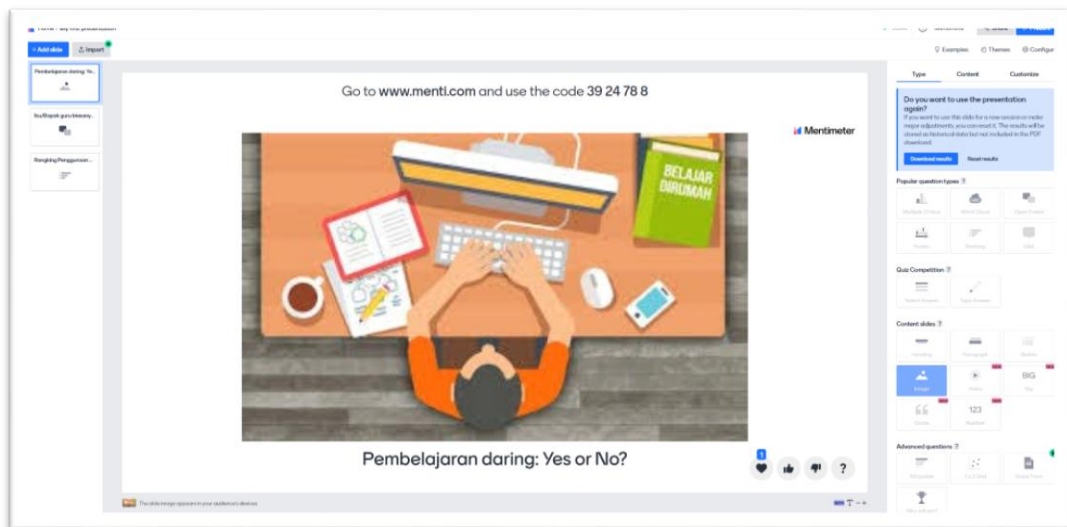
III.3. Pelatihan Menyisipkan Mentimeter Pada Slide Powerpoint

Dalam pelatihan ini, juga dipraktekan langsung bagaimana menyisipkan slide Mentimeter yang sudah dibuat kedalam slide Powerpoint, agar presentasi Powerpoint lebih menarik dan interaktif. Gambar 2(c) merupakan dokumentasi pelatihan menyisipkan slide Mentimeter ke dalam slide Powerpoint. Berikut adalah langkah-langkah menyisipkan slide Mentimeter ke dalam slide Powerpoint :

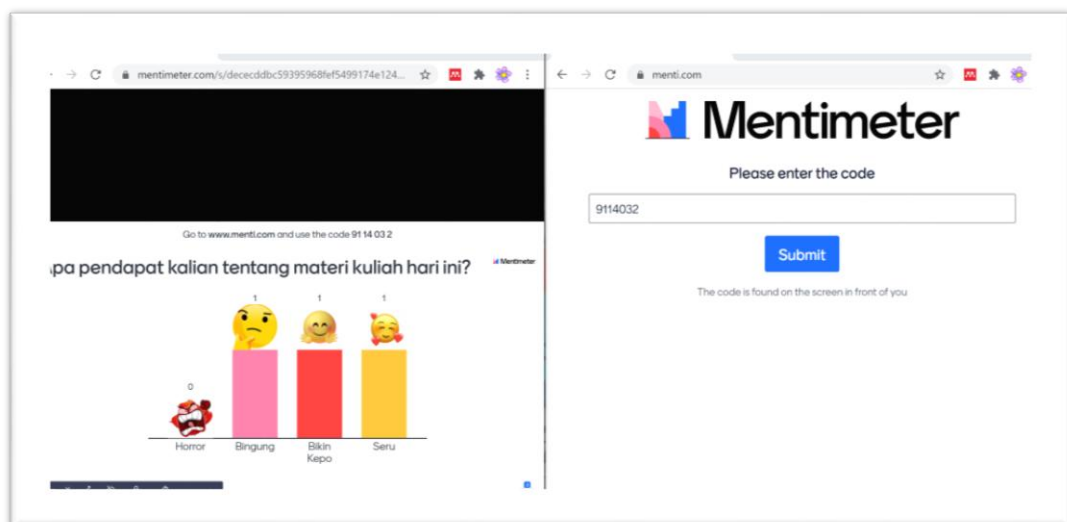
1. Buka slide Powerpoint yang akan disisipkan mentimeter
2. Pada slide Powerpoint pilih menu → *insert* → *Get Add-Ins* → pada kotak search ketikkan mentimeter → klik *Add* → klik *Continue*
3. Tampilan slide Powerpoint akan terlihat seperti gambar dibawah apabila anda telah login pada akun Mentimeter anda. Bila anda belum login pada akun Microsoft pada PC/laptop anda silahkan anda *login* terlebih dahulu. Kemudian anda juga diharuskan untuk login pada akun mentimeter anda pada slide Powerpoint/PPT tersebut.
4. Buka slide mentimeter yang akan disisipkan
5. Klik *Share* → *Presentation sharing* → pada bagian *Link to the live result* klik *copy link* → *close*

6. Buka Kembali slide powerpoint anda, pada kolom slide link mentimeter → paste/pindahkan link slide mentimeter yg sudah dicopy pada langkah no.5 diatas → enter → loading
7. Tampilan pada powerpoint akan memperlihatkan tampilan yang serupa/sama pada slide mentimeter yang anda sisipkan. Fungsi/model pada slide Powerpoint juga akan sama dengan yang anda setting pada slide mentimeter anda.

Silahkan tes slide tersebut dengan membagikan *code* presentasi mentimeter tersebut kepada audiens/peserta. Tampilan result pada Mentimeter pun akan tertampil pada slide Powerpoint anda.



(a)

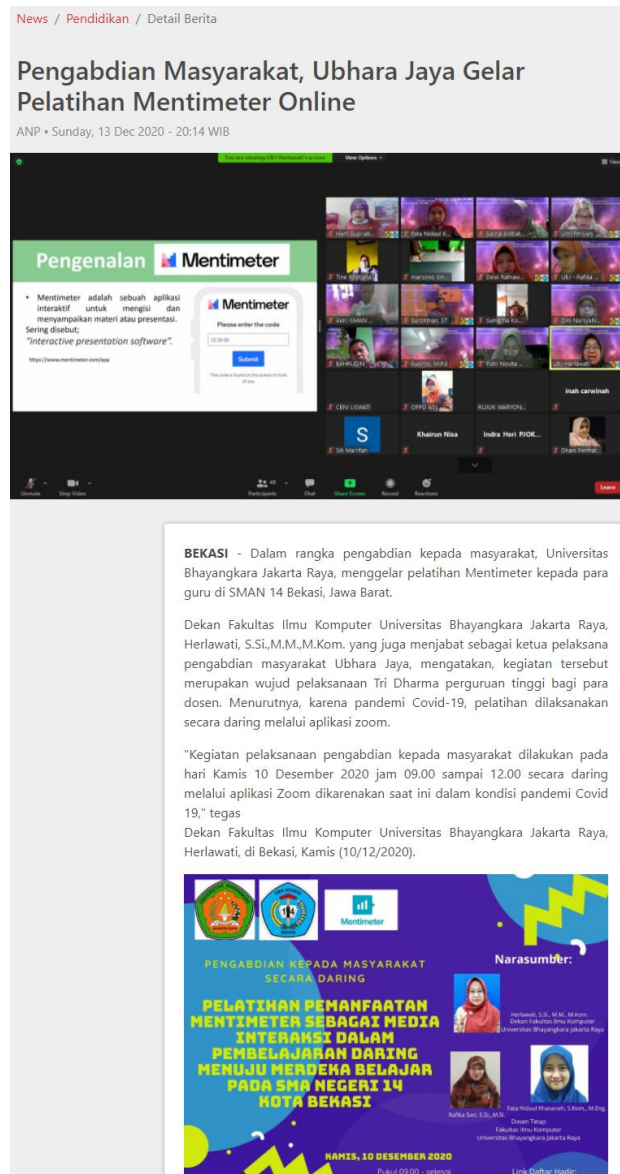


(b)

Sumber: (menti.com, 2020)

Gambar 3. (a) Tampilan menu dan fitur yang ada pada aplikasi Mentimeter, (b) Tampilan layar presenter (kiri) dan tampilan layar audiens (kanan)

maupun bagi pihak penyelenggara yaitu Prodi Informatika UBJ. Hasil analisa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif terhadap program pelatihan ini. Beberapa masukan dari peserta yang disampaikan secara langsung baik lisan maupun tulisan yaitu, dilakukan pelatihan kembali yang dilakukan secara offline agar para peserta bisa mempraktekan dan berdiskusi lebih optimal, dan waktu pelatihan yang dibuat menjadi beberapa kali pertemuan.



Sumber: (mnctrijaya.com, 2020)

Gambar 5. Publikasi kegiatan pengabdian masyarakat pada media elektronik

Hasil survey diatas ataupun menu lainnya yang kita pilih pada aplikasi Mentimeter akan diakumulasikan secara otomatis dan *realtime* serta dapat di *download* dalam bentuk *file pdf*. Tampilan *Leaderboard* pada layar presenter akan sama dengan hasil *download result* pada *file pdf* tersebut. Hasil

dari kegiatan pengabdian masyarakat ini juga dipublikasikan melalui media elektronik yaitu mnctrijaya.com yang terbit pada hari Minggu 13 Desember 2020 pukul 20:14 WIB (gambar 5).

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, membuat perubahan dalam lingkungan belajar. Keikursertaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi penting dalam merancang *elearning* interaktif di dalam dan di luar kelas. Salah satu faktor untuk mempercepat transformasi ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi Mentimeter. Pada program pelatihan ini, Mentimeter mendukung metode pembelajaran *elearning* dari seorang guru yang mengadakan (KBM) baik saat kelas daring maupun tatap muka. Sebagai hasil dari pelatihan ini, diamati bahwa aplikasi Mentimeter berpengaruh besar pada disposisi *elearning* guru dalam KBM daring. Dengan Mentimeter, siswa mendapatkan lebih banyak manfaat dari alat digital dan langsung berinteraksi dengan konten yang mereka pelajari (Skoyles & Bloxside, 2017). Dengan aplikasi ini, peta pikiran elektronik dapat dibuat pada Mentimeter secara *real-time* (Bielinis, 2018). Dalam aplikasi Mentimeter, informasi pribadi siswa tidak terlihat pada layar guru sehingga dengan fitur ini, siswa yang “pemalu” di kelas merasa lebih nyaman dalam berpartisipasi di kelas (Skoyles & Bloxside, 2017).

Lingkungan kelas interaktif, partisipasi siswa, aktivitas pembelajaran adalah fitur *elearning* dan faktor penentu kualitas *elearning*. Oleh karena itu, aplikasi Mentimeter dapat dianggap sebagai sarana yang mempengaruhi *elearning* agar berkualitas. Berdasarkan hasil ini, Mentimeter dapat digunakan sebagai aplikasi yang efektif untuk *elearning*. Batasan penting dari aplikasi ini adalah memerlukan koneksi internet dan perangkat keras tambahan (laptop, PC, tablet atau *smartphone*), dan aplikasi Mentimeter memiliki batasan kata.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai pihak yang telah memberikan hibah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dan juga kepada pihak SMAN 14 Bekasi sebagai sekolah mitra dalam program pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Bielinis, L. (n.d.). *WHY DO YOU WANT ME TO LEARN CONNECTIVELY BUT TEST ME INDIVIDUALLY? SOCIALLY EMBEDDED LEARNING AT THE UNIVERSITY. I*, 39–56.
<https://doi.org/10.17770/sie2018vol1.3245>
- Gokbulut, B. (2020). The effect of Mentimeter and Kahoot applications on university students' e-learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(2), 107.
<https://doi.org/10.18844/wjet.v12i2.4814>

- Mahmashony, S. (2018). Optimalisasi Pengajaran Aqidah dengan Google Classroom dan Interactive Mentimeter pada Prodi Farmasi FMIPA UII. *Journal of Information and Computer Technology Education*.
- menti.com. (n.d.). *Join a presentation - Mentimeter*. Retrieved January 2, 2021, from <https://www.menti.com/>
- mentimeter.com. (2020). *Interactive presentation software - Mentimeter*. <https://www.mentimeter.com/>
- mnctrijaya.com. (n.d.). *Pengabdian Masyarakat, Ubhara Jaya Gelar Pelatihan Mentimeter Online | Mnctrijaya.com*. Retrieved January 2, 2021, from <https://mnctrijaya.com/news/detail/38614/pengabdian-masyarakat-ubhara-jaya-gelar-pelatihan-mentimeter-online>
- Razif, C. (2018). *No Title*. <https://cikgusiber.com/strategi-guna-mentimeter/>
- Sampurno, A. (2018). *5 Cara Gampang Menerapkan Pembelajaran Abad 21 Di Kelas Anda*.
- Skoyles, A., & Bloxsidge, E. (2017). Have You Voted? Teaching OSCOLA with Mentimeter. *Legal Information Management*, 17. <https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/leginfom17&id=254&div=&collection=>