

Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran: Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa di Era Digital

Muhammad Ikhsan Fadil^{1*}, Muhammad Ramli²

^{1*23}Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
Email: ¹ihsan190900@gmail.com ²m.ramli66@gmail.com

Abstract:

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan telah membuka peluang besar untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang menarik perhatian adalah Mentimeter, sebuah platform berbasis cloud yang menyediakan berbagai fitur interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian literatur untuk mengeksplorasi pemanfaatan Mentimeter dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Mentimeter secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Fitur-fitur interaktif yang tersedia memungkinkan siswa untuk menyampaikan pendapat mereka dengan lebih percaya diri dan memotivasi mereka untuk lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, guru merasakan bahwa Mentimeter membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mempermudah evaluasi pemahaman siswa secara real-time. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Mentimeter sebagai salah satu strategi untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif.

Kata Kunci : *Mentimeter, Interaktivitas, Keterlibatan siswa, Teknologi pendidikan*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan.¹ Dalam era pendidikan abad ke-21, tantangan yang dihadapi oleh pendidik semakin kompleks, terutama terkait dengan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan etika.² Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara

¹ Nikmatul Rowiya dan Daeng Ayub Natuna, "Kewibawaan Guru Profesional dalam Pembelajaran Era Digital," *Seminar Nasional Ilmu Terapan* 6, no. 1 (2022): 2.

² Inda Arintina dan Rika Novi Yarti, "Menumbuhkembangkan Human Digital Skill Pendidik Di Abad Ke 2," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 358.

kita berinteraksi, termasuk dalam konteks pembelajaran. Di zaman sekarang, kebutuhan akan pembelajaran daring yang efektif menjadi semakin mendesak, mendorong pendidik untuk mencari solusi inovatif guna menjaga keterlibatan dan interaksi siswa.³ Interaktivitas dan keterlibatan siswa merupakan komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Metode pengajaran konvensional sering kali dianggap monoton dan membosankan. Banyak dosen dan guru masih menggunakan pendekatan tradisional dalam menyampaikan materi, yang dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang terlibat dalam proses belajar.⁴ Hal ini berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.⁵ Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengadopsi metode yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu solusi yang muncul adalah penggunaan aplikasi seperti Mentimeter. Mentimeter memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif, jajak pendapat, dan pertanyaan real-time yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka sendiri.⁶ Dengan cara ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik langsung kepada pengajar, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi interaktif seperti Mentimeter dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.⁷

Interaktivitas merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran.⁸ Menurut teori belajar konstruktivis, pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang

³ Heru Aliwardhana, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training," *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman* 4, no. 1 (30 Juni 2021): 24, <https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>.

⁴ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital," *Seminar Nasional Dies Natalis 62 1* (29 Juli 2023): 33, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.

⁵ Herlawati, Fata Nidaul Khasanah, dan Rafika Sari, "Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi," *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)* 1, no. 1 (8 Januari 2021): 43, <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>.

⁶ Aldy Hermawan dan Laksmi Dewi, "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (20 Januari 2023): 113, <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>.

⁷ Herlawati, Nidaul Khasanah, dan Sari, "Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi," 45.

⁸ Munawir, Ainur Rofikoh, dan Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 64.

dipelajari.⁹ Namun, pada praktiknya, banyak guru yang masih menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Tantangan ini meliputi rendahnya partisipasi siswa, kurangnya alat yang mendukung pembelajaran interaktif, serta keterbatasan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Selain interaktivitas, keterlibatan siswa juga menjadi isu yang tak kalah penting. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku yang berkaitan dengan bagaimana siswa memandang dan terlibat dalam aktivitas belajar. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa yang tinggi dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta hasil belajar mereka.¹⁰ Dalam konteks ini, Mentimeter menjadi solusi yang relevan karena mampu memfasilitasi keterlibatan siswa melalui pendekatan yang interaktif dan inovatif.

Meskipun Mentimeter memiliki banyak potensi dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, kajian mendalam terkait implementasi dan efektivitasnya dalam pembelajaran masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Mentimeter dalam pembelajaran melalui tinjauan literatur. Fokus utama kajian ini adalah bagaimana platform ini dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa, terutama di era digital yang menuntut integrasi teknologi dalam setiap aspek pendidikan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan tentang manfaat serta cara optimal dalam memanfaatkan Mentimeter untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian literatur untuk mengeksplorasi pemanfaatan Mentimeter dalam pembelajaran, terutama dalam

⁹ Nurfatimah Sugrah, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains," *Humanika Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 19, no. 2 (24 Februari 2020): 130, <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.

¹⁰ Munawir, Rofikoh, dan Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah," 69.

meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Kajian literatur dilakukan untuk menggali data dan informasi dari berbagai sumber terpercaya yang relevan, seperti jurnal ilmiah, artikel konferensi, buku, dan laporan penelitian sebelumnya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pemanfaatan aplikasi interaktif seperti Mentimeter.

Hasil dan Pembahasan

Pentingnya Interaktivitas dan Keterlibatan Peserta didik di Era Digital

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan pendidikan yang menitikberatkan pada interaksi aktif antara siswa, guru, dan media pembelajaran sebagai inti dari proses belajar-mengajar.¹¹ Interaktivitas dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang kolaboratif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.¹² Selain itu, keterlibatan siswa, baik secara kognitif, emosional, maupun perilaku, berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, pemahaman materi, dan hasil akademik mereka.¹³

Di era digital, peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk teknologi sebagai media pembelajaran.¹⁴ Guru wajib menguasai teknologi untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang mampu mendorong interaktivitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵ Dengan menciptakan lingkungan yang kolaboratif, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam.

¹¹ Rizka Fauziah dan Muhamad Sofian Hadi, "Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabaja 02," *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023): 2724, <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>.

¹² Hikmawati, Andi Asmawati Azis, dan Asika Hartini, "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VIII UPT SPF SMPN 13 Makassar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 2 (2024): 1085, <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1149>.

¹³ Wendi Saputra dan Muqowim Muqowim, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6, no. 4 (22 Juli 2024): 4054, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>.

¹⁴ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital," 33.

¹⁵ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin, 35.

Selain itu, guru perlu menguasai berbagai metode, model, dan strategi pembelajaran yang efektif, disertai pemahaman yang mendalam terhadap berbagai disiplin ilmu, agar mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa.¹⁶ Kehidupan modern yang kompleks menuntut kehadiran guru yang inspiratif dan profesional,¹⁷ yang dapat menjawab tantangan era revolusi industri 4.0 dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, mendidik saat ini tidak lagi sesederhana di masa lalu; guru harus mampu menjawab kebutuhan zaman dengan pendekatan yang relevan, berkualitas, dan berpusat pada keaktifan siswa.

Interaktivitas dalam pembelajaran mengacu pada hubungan timbal balik antara siswa, guru, dan lingkungan pembelajaran. Hubungan ini melibatkan pertukaran informasi yang dinamis, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga memberikan umpan balik dan berkontribusi aktif terhadap proses belajar. Bentuk interaktivitas dapat berupa diskusi kelompok, sesi tanya jawab, permainan edukatif, serta penggunaan teknologi seperti kuis interaktif atau simulasi virtual. Interaktivitas menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup dan partisipatif, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan terlibat secara langsung.¹⁸

Mentimeter dalam Pembelajaran: Pengertian Mentimeter

Mentimeter adalah perusahaan yang berbasis di Stockholm, Swedia, yang mengembangkan dan mengelola aplikasi dengan nama yang sama, digunakan untuk membuat presentasi dengan umpan balik secara real-time. Aplikasi ini pertama kali dicetuskan oleh seorang pengusaha bernama Johnny Warstrom sebagai respons terhadap pertemuan yang dianggap kurang interaktif.¹⁹ Mentimeter telah dirilis secara global sejak tahun 2014, namun penggunaannya masih belum tereksplorasi secara optimal, terutama dalam bidang pelatihan.²⁰

¹⁶ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin, 35.

¹⁷ Rowiya dan Natuna, "Kewibawaan Guru Profesional dalam Pembelajaran Era Digital," 4.

¹⁸ Hafid Muslih dan Ema Roslaeni, "Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Linuhung: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 9, <https://doi.org/10.52496/linuhung.v1i1.69>.

¹⁹ Sumiasyih, Okimustava, dan Sharfina, "Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Kooperatif Learning," *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 4, no. 1 (2023): 21.

²⁰ Hermawan dan Dewi, "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta," 114.

Mentimeter merupakan aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang digunakan oleh lebih dari 30 juta pengguna di lebih dari 120 negara. Aplikasi ini dirancang untuk membuat presentasi lebih menarik dan interaktif. Selain untuk presentasi, Mentimeter juga dapat dimanfaatkan untuk survei, kuis, pembuatan word cloud, serta menampilkan gambar dan grafik. Dengan Mentimeter, guru dapat berinteraksi langsung dengan siswa melalui berbagai fitur, termasuk pemberian umpan balik instan melalui perangkat seperti smartphone, tablet, PC, atau laptop.²¹

Mentimeter pada dasarnya mirip dengan Google Forms atau Kahoot, yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk membuat kuis, polling, voting, brainstorming, tanya jawab, dan berbagai kegiatan interaktif lainnya.²² Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mentimeter adalah perangkat lunak presentasi yang dirancang untuk memudahkan pembicara dalam memberikan pelatihan secara interaktif, menarik, dan menyenangkan. Perangkat lunak ini memungkinkan audiens untuk terlibat lebih aktif dengan pengalaman langsung melalui presentasi interaktif.²³

Fitur Mentimeter untuk Meningkatkan Interaktivitas

Pendidik dapat menyesuaikan presentasi di platform Mentimeter secara daring untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.²⁴ Mentimeter menawarkan fitur-fitur yang meningkatkan keterlibatan dan kesan audiens, seperti:

- a. Membuat presentasi interaktif yang menarik melalui presentation builder.
- b. Mengumpulkan polling, data, dan opini dari peserta secara anonim melalui perangkat pintar (smartphone atau tablet).
- c. Menyediakan 13 jenis pertanyaan interaktif, termasuk word clouds dan kuis.
- d. Terintegrasi dengan koleksi gambar gratis dari Unsplash dan pustaka GIF.

²¹ Rafika Sari, Fata Nidaul Khasanah, dan Prima Dina Atika, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2021): 269–70.

²² Hermawan dan Dewi, "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta," 116.

²³ Hermawan dan Dewi, 113.

²⁴ Suhana Mohamed dkk., "Mentimeter as a Reflective Teaching Tool: A Review," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 11, no. 3 (16 September 2022): 1199, <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i3/14937>.

- e. Memiliki filter untuk kata-kata tidak senonoh dalam berbagai bahasa.
- f. Mendukung ekspor presentasi ke format PDF.²⁵

Dalam penggunaan website atau aplikasi Mentimeter, terdapat dua opsi kontrol pengaturan. Pertama, kontrol monitoring yang dilakukan oleh guru, di mana siswa tidak dapat melanjutkan ke slide berikutnya tanpa arahan atau instruksi dari guru yang memonitor pembelajaran. Kedua, kontrol mandiri untuk siswa, di mana siswa dapat melanjutkan ke slide berikutnya sesuai keinginan tanpa pengawasan guru dan dapat diakses kapan saja. Kontrol mandiri ini berbeda dengan kontrol monitoring yang hanya dapat diakses selama sesi pembelajaran berlangsung.

Aplikasi Mentimeter memiliki tiga jenis slide utama.

- a. Pertama, Popular Question Types, yaitu slide yang berisi pertanyaan untuk berinteraksi dengan peserta.
- b. Kedua, Quiz Competitions, yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan kompetitif.
- c. Ketiga, Quick Slide, yang menyerupai slide PowerPoint biasa dan memungkinkan penyajian materi dalam bentuk paragraf, poin-poin, serta penyisipan gambar atau video, sehingga materi terlihat lebih sederhana dan menarik.²⁶

Salah satu keunggulan Mentimeter adalah fitur interaktif yang memungkinkan guru memberikan pertanyaan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Tersedia berbagai jenis pertanyaan yang dapat dimanfaatkan untuk polling atau jajak pendapat guna memperoleh umpan balik secara langsung. Setelah peserta didik mengirimkan jawaban, guru bisa segera melihat hasil rekapitulasi di layar dalam beberapa format:

- a. Multiple Choice: Pertanyaan pilihan ganda yang memungkinkan lebih dari lima pilihan jawaban.
- b. Word Cloud: Menampilkan jawaban (idealnya dalam bentuk satu kata atau frasa pendek) berdasarkan frekuensi; semakin sering jawaban tertentu muncul, semakin besar teksnya.

²⁵ Sumiasyih, Okimustava, dan Sharfina, "Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Kooperatif Learning," 22.

²⁶ Muhammad Fahmi Nasution dan Nirwana Anas, "The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning," *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus* 8, no. 2 (14 Juli 2022): 295, <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i2.2791>.

- c. Open-Ended: Menyediakan kolom untuk jawaban terbuka hingga 250 karakter, ideal untuk mendapatkan tanggapan mendalam dari peserta.
- d. Scale: Menggunakan skala Likert hingga delapan pernyataan, berguna untuk mengukur tingkat persetujuan atau opini peserta.
- e. Ranking: Mengurutkan opsi berdasarkan prioritas atau urutan tertentu, memudahkan guru melihat pendapat peserta terkait tingkat kepentingan.
- f. Q&A: Cocok untuk sesi tanya jawab, dengan fitur yang memungkinkan pertanyaan yang sudah terjawab ditandai agar tidak muncul kembali.
- g. Traffic Lights: Menawarkan tiga pilihan jawaban berbasis lampu lalu lintas (merah, kuning, hijau), dengan hasil yang ditampilkan dalam persentase.²⁷

Selama pembelajaran, Mentimeter juga menyediakan stiker interaktif seperti like, dislike, dan love yang dapat disesuaikan oleh guru. Fitur ini memungkinkan siswa untuk memberikan respons pada tampilan, gambar, atau video yang disajikan. Stiker like atau dislike menunjukkan ketertarikan atau ketidaksetujuan terhadap materi, sedangkan stiker love dapat digunakan sebagai tanda kehadiran atau untuk melihat jumlah siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran. Hanya guru yang dapat melihat total respons dari siswa, tetapi tidak ada tampilan nama individu siswa yang memberikan respons. Mentimeter juga menawarkan efek suara dan latar yang menarik, sehingga banyak digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan minat belajar siswa.²⁸

Dalam pembuatan media pembelajaran, Mentimeter menyediakan beberapa fitur pada bagian Quick Slide untuk membuat presentasi lebih menarik. Fitur-fitur tersebut meliputi:

- a. Heading: Menyediakan judul besar untuk materi.
- b. Paragraph: Memfasilitasi penyajian isi materi yang akan disampaikan oleh guru.
- c. Bullets: Digunakan untuk menampilkan poin-poin penting atau daftar yang tidak harus berurutan.

²⁷ Sumiasyih, Okimustava, dan Sharfina, "Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Kooperatif Learning," 23.

²⁸ Nasution dan Anas, "The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning," 296.

- d. Image: Menyisipkan gambar untuk mendukung penjelasan materi.
- e. Number: Menambahkan penomoran pada komponen materi.
- f. Video: Menambahkan video untuk memperjelas penjelasan materi.

Implementasi Mentimeter dalam Pembelajaran

Cara kerja Mentimeter dimulai saat presenter atau instruktur mempublikasikan presentasi melalui situs www.mentimeter.com, di mana sistem Mentimeter akan menghasilkan kode pin unik untuk diakses peserta.²⁹ Peserta didik kemudian dapat berpartisipasi secara langsung dengan memasukkan kode pin tersebut di www.menti.com. Akses ke sistem hanya memerlukan kode pin, tanpa memerlukan informasi pribadi lain dari peserta.³⁰ Setelah masuk, jawaban yang diberikan siswa segera ditampilkan secara real time, baik oleh guru maupun teman-teman mereka. Identitas pribadi siswa tidak ditampilkan di layar, sehingga siswa yang cenderung pasif atau merasa malu di depan teman sekelas dapat berpartisipasi aktif dan lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan kelas.³¹

Berikut langkah-langkah untuk menyisipkan slide Mentimeter ke dalam PowerPoint:

- a. Buka slide PowerPoint yang ingin disisipkan dengan Mentimeter.
- b. Pada menu PowerPoint, pilih Insert → Get Add-Ins. Di kotak pencarian, ketik "Mentimeter," lalu klik Add dan Continue.
- c. Jika sudah login ke akun Mentimeter, slide PowerPoint akan menampilkan tampilan Mentimeter. Jika belum login, masuk terlebih dahulu ke akun Microsoft dan Mentimeter di PowerPoint.
- d. Buka slide di Mentimeter yang ingin disisipkan.
- e. Pilih Share → Presentation sharing, lalu salin link pada bagian Link to the live result dan klik Close.
- f. Kembali ke PowerPoint, tempelkan link Mentimeter yang sudah disalin pada kolom slide link Mentimeter di PowerPoint, lalu tekan Enter untuk memuat tampilan.

²⁹ Hermawan dan Dewi, "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta," 117.

³⁰ Nasution dan Anas, "The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning," 295.

³¹ Sari, Khasanah, dan Atika, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter," 270.

- g. PowerPoint akan menampilkan tampilan slide Mentimeter dengan fitur yang sama seperti yang telah Anda atur di Mentimeter.³²

Manfaat Mentimeter dalam Pembelajaran

Mentimeter tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien. Dengan fitur-fitur inovatif seperti polling, kuis, atau presentasi multimedia, aplikasi ini mampu menjawab tantangan pengajaran modern dan mendukung keberhasilan pembelajaran di berbagai konteks. Berikut beberapa manfaat dan kelebihan dari mentimeter dalam pembelajaran:

- a. Gratis dan mudah diakses serta dapat digunakan oleh siapapun tanpa perangkat tambahan.

Aplikasi atau situs web ini dapat digunakan secara gratis oleh siapa saja.³³ Para peneliti menyatakan bahwa Mentimeter mudah digunakan karena tidak memerlukan perangkat lunak atau perangkat keras tambahan.³⁴ Cara kerja Mentimeter dimulai saat presenter atau instruktur mempublikasikan presentasinya melalui www.mentimeter.com. Sistem Mentimeter kemudian menghasilkan kode pin khusus yang dibagikan kepada peserta. Peserta dapat langsung berpartisipasi dengan mengakses www.menti.com dan memasukkan kode pin tersebut. Akses ke sistem hanya memerlukan kode pin, tanpa memerlukan informasi tambahan dari peserta, sehingga menjaga privasi mereka.³⁵

- b. Meningkatkan ketertarikan siswa melalui fitur interaktif

Kelebihan media Mentimeter adalah membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Dengan berbagai opsi, seperti polling, wordcloud, dan kuis, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Interaksi ini tidak hanya membuat suasana pembelajaran lebih

³² Herlawati, Nidaul Khasanah, dan Sari, "Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi," 47–48.

³³ Nasution dan Anas, "The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning," 295.

³⁴ Mohamed dkk., "Mentimeter as a Reflective Teaching Tool," 1200.

³⁵ Herlawati, Nidaul Khasanah, dan Sari, "Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi," 45.

hidup, tetapi juga membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif, karena siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk memahami pelajaran.³⁶

c. Mempermudah evaluasi dan refleksi pembelajaran dengan data real-time

Mentimeter mempermudah evaluasi dan refleksi pembelajaran dengan menyediakan data real-time dari respon peserta didik. Data ini, yang dapat berupa jawaban pilihan ganda, wordcloud, atau tanggapan terbuka, memungkinkan pendidik untuk langsung melihat tingkat pemahaman siswa, menganalisis pola jawaban, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Sebagai media refleksi, Mentimeter membantu mengukur efektivitas kegiatan pembelajaran dengan memberikan gambaran seberapa baik siswa memahami materi dan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, pendidik dapat menyesuaikan metode atau strategi pengajaran berdasarkan kebutuhan siswa.³⁷

d. Mempermudah interaksi, penyampaian pendapat dan umpan balik

Mentimeter memungkinkan pengguna untuk berbagi pengetahuan dan menerima umpan balik secara langsung melalui perangkat seluler, baik dalam bentuk presentasi, jajak pendapat, maupun sesi diskusi di kelas, rapat, pertemuan, atau aktivitas kelompok lainnya.³⁸ Salah satu keunggulan utama Mentimeter adalah fitur interaksi, di mana siswa dapat memberikan umpan balik kepada guru secara anonim. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi tanpa mengungkap identitas, memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang tersedia.³⁹

Simpulan

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang pesat, terutama untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu alat yang populer digunakan adalah Mentimeter, sebuah platform berbasis cloud yang memungkinkan

³⁶ Ni Nengah Mirayani, I Nyoman Yasa, dan I Nyoman Sudiana, "Efektivitas Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani," *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia* 2, no. 2 (2022): 215.

³⁷ Herlawati, Nidaul Khasanah, dan Sari, "Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi," 43.

³⁸ Nasution dan Anas, "The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning," 295.

³⁹ Faiz Alhasan, "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning (PBL)," *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (9 Desember 2023): 307, <https://doi.org/10.37478/optika.v7i2.3212>.

guru dan siswa berkolaborasi secara aktif melalui berbagai fitur interaktif, seperti kuis, polling, dan word cloud. Dalam pembelajaran, Mentimeter dapat menjadi sarana untuk memecah kebekuan di kelas, memotivasi siswa yang cenderung pasif, dan membantu mereka mengungkapkan ide secara lebih terbuka. Dengan desain yang sederhana dan user-friendly, Mentimeter memungkinkan siswa untuk berpartisipasi menggunakan perangkat elektronik mereka, seperti smartphone atau laptop, sehingga meningkatkan kenyamanan mereka dalam berinteraksi.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan Mentimeter juga dapat membantu guru mengidentifikasi pemahaman siswa secara real-time, sehingga mempermudah evaluasi proses pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur interaktifnya mampu mendorong diskusi aktif dan kolaborasi antarsiswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana Mentimeter digunakan dalam pembelajaran, serta sejauh mana alat ini dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Dengan memahami potensi Mentimeter, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

References

- Alhasan, Faiz. "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning (PBL)." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (9 Desember 2023): 306–17. <https://doi.org/10.37478/optika.v7i2.3212>.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital." *Seminar Nasional Dies Natalis 62 1* (29 Juli 2023): 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Arintina, Inda, dan Rika Novi Yarti. "Menumbuhkembangkan Human Digital Skill Pendidik Di Abad Ke 2." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 356–63.
- Fauziah, Rizka, dan Muhamad Sofian Hadi. "Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabaja 02." *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023): 2721–30. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>.
- Herlawati, Fata Nidaul Khasanah, dan Rafika Sari. "Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi." *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)* 1, no. 1 (8 Januari 2021): 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>.
- Hermawan, Aldy, dan Laksmi Dewi. "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (20 Januari 2023): 111. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>.
- Heru Aliwardhana. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training." *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman* 4, no. 1 (30 Juni 2021): 22–43. <https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>.
- Hikmawati, Andi Asmawati Azis, dan Asika Hartini. "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VIII UPT SPF SMPN 13 Makassar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 2 (2024): 1078–86. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1149>.
- Mirayani, Ni Nengah, I Nyoman Yasa, dan I Nyoman Suidiana. "Efektivitas Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani." *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia* 2, no. 2 (2022): 213–19.
- Mohamed, Suhana, Noranita Abdamia, Thahira Bibi Tkm Thangal, dan Isma Ishak. "Mentimeter as a Reflective Teaching Tool: A Review." *International Journal of*

- Academic Research in Progressive Education and Development* 11, no. 3 (16 September 2022): Pages 1196-1206. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i3/14937>.
- Munawir, Ainur Rofikoh, dan Ismi Khairani. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 63–71.
- Muslih, Hafid, dan Ema Roslaeni. "Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Linuhung: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 1–15. <https://doi.org/10.52496/linuhung.v1i1.69>.
- Nasution, Muhammad Fahmi, dan Nirwana Anas. "The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning." *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus* 8, no. 2 (14 Juli 2022): 293–301. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i2.2791>.
- Rowiya, Nikmatul, dan Daeng Ayub Natuna. "Kewibawaan Guru Profesional dalam Pembelajaran Era Digital." *Seminar Nasional Ilmu Terapan* 6, no. 1 (2022): 1–11.
- Saputra, Wendi, dan Muqowim Muqowim. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6, no. 4 (22 Juli 2024): 4048–56. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>.
- Sari, Rafika, Fata Nidaul Khasanah, dan Prima Dina Atika. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2021): 265–76.
- Sugrah, Nurfatimah. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains." *Humanika Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 19, no. 2 (24 Februari 2020): 121–38. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.
- Sumiasyih, Okimustava, dan Sharfina. "Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Cooperatif Learning." *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 4, no. 1 (2023): 19–27.