

PENGENALAN MENTIMETER SEBAGAI SEBAGAI APLIKASI PEMBELAJARAN SISWA PADA SMP NEGERI 1 MAJALAYA

Kelvin Hudqof Akbar¹, Imas Indah Mutiara²

Sistem Informasi, Fakultas Komputer

Universitas Buana Perjuangan Karawang

si20.kelvinakbar@mhs.ubpkarawang.ac.id¹

imas.mutiara@ubpkarawang.ac.id²

Ringkasan

Mentimeter adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran atau presentasi untuk berbagi pengetahuan berupa pendapat-pendapat yang dikemas dengan menarik. Kemenarikan mentimeter ini akan dikenalkan kepada siswa kelas 9 SMP untuk menumbuhkan kreativitas mereka dalam menggunakan perangkat digital. Tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah sebagai pengenalan aplikasi mentimeter agar kebiasaan siswa dalam penggunaan handphone untuk games bisa dialihkan pada kegiatan lain yang berkaitan dengan kreativitas belajar. Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah siswa memunculkan antusias yang tinggi terhadap pengenalan aplikasi. Implikasi kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan layaknya bermain menggunakan handphone.

Kata kunci: Mentimeter, Kreativitas Belajar, Pendidikan Digital.

Pendahuluan

Mentimeter adalah aplikasi perangkat lunak yang sempat populer digunakan oleh guru sebagai cara untuk menjadikan belajar lebih menyenangkan selama pandemi covid-19. Menurut Andriani, V. S. (2021) Mentimeter mulai digunakan sebagai langkah inovatif dalam dunia pendidikan, ketika awal masa pandemi guru hanya memanfaatkan media sosial Whatsapp untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran, Bunawi A.W (2021) menyebutkan bahwa guru dan siswa mengalami kendala terkait interaksi yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur penyampaian materi yang diberikan guru dan pemahaman materi bagi siswa. Menurut Rahmawati, N. D. (2020) pengguna mentimeter diizinkan untuk berbagi pengetahuan serta umpan balik secara langsung melalui perangkat seluler dengan menyampaikan presentasi, pendapat dan aktivitas lainnya.

Penggunaan mentimeter untuk memberikan presentasi dan menerima umpan balik berupa pendapat-pendapat, membuat pembelajaran lebih menarik untuk diterima. Selain dapat digunakan sebagai media tambahan dalam belajar. Mentimeter juga dapat digunakan sebagai media tambahan dalam hal lain yang berhubungan dengan mengumpulkan pendapat yang dikemas secara lebih menarik. Razif (2018) juga menyampaikan bahwa aplikasi mentimeter dapat dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan survey pada berbagai kegiatan.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang diselenggarakan oleh Universitas Buana Perjuangan (UBP) Karawang sedang dilakukan di berbagai desa di Karawang salah satunya di Desa Majalaya, Kecamatan Majalaya. KKN yang dilakukan di tahun 2023 ini bertema “Gotong Royong Membangun Desa Berkarya dan Berdaya Menuju Tercapainya SDGs Desa”. SDGs desa adalah Upaya terpadu mewujudkan desa tanpa kemiskinan dan kelaparan, desa ekonomi tumbuh merata, desa peduli kesehatan, desa peduli lingkungan, desa peduli Pendidikan, desa ramah Perempuan, desa berjejaring, dan desa tanggap budaya untuk pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan.

Salah satu program SDGs yang akan diselenggarakan adalah di bidang pendidikan yang berkualitas secara digital. Hal ini juga diangkat seiring berkembangnya zaman yang semakin canggih dalam penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi informasi cocok diberikan kepada anak-anak usia sekolah karena tingkat penerimaan pengetahuan pada usia sekolah dirasa sangat tinggi.

Sebelum dilakukannya kegiatan menuju Pendidikan yang berkualitas, terlebih dahulu dilakukan pengamatan sebagai identifikasi awal dilaksanakan kegiatan. Kegiatan ini menuai tanggapan dari pihak sekolah, Guru di sekolah SMPN 1 Majalaya menyebutkan bahwa anak-anak di sekolah sudah mendapatkan Pendidikan dengan baik. Menurutnya pembelajaran di kelas terlihat seperti pembelajaran yang dilakukan pada umumnya, seperti anak-anak datang ke sekolah di pagi hari setelah itu masuk kelas dan mempersiapkan alat-alat tulis untuk memulai pembelajaran, selesai pembelajaran anak-anak akan siap untuk pulang. Tetapi, selama pembelajaran berlangsung, karena hal-hal yang umum itulah dapat terlihat bahwa biasanya anak-anak datang ke sekolah memiliki tujuan lain seperti bertemu teman-teman dan pulang sekolah tidak langsung ke rumah masing-masing.

Wawancara pun dilakukan kepada 10 orang siswa secara acak dengan menanyakan keadaan selama sekolah dan tujuan datang ke sekolah. Semuanya menjawab tujuan utama memang untuk belajar, karena tuntutan kebiasaan setelah selesai SD melanjutkan sekolah ke jenjang SMP serta hal tersebut sesuai dengan slogan wajib belajar dari pemerintah. Tetapi informasi yang didapatkan dari

tujuan utamanya, sepertinya tujuan lain yang disebutkan lebih menarik untuk diinformasikan bahwa mereka datang ke sekolah karena ingin bertemu teman-teman dan bisa bermain games di sekolah. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar para siswa dapat menggunakan handpone nya untuk melakukan kegiatan penunjang pembelajaran, dengan memanfaatkan aplikasi Mentimeter secara optimal sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran siswa. Sehingga dari kegiatan KKN UBP Karawang Desa Majalaya ini dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah dalam memanfaatkan peranan teknologi pembuatan media pembelajaran interaktif terkini yaitu Mentimeter, guna menumbuhkan kreativitas siswa dan mendukung program pemerintah Merdeka belajar.

Metode

Metode kegiatan penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Deskriptif secara karakteristik dimaksudkan untuk menggambarkan atau mempertajam penjelasan penelitian agar dapat mempermudah dipahami oleh orang lain.

Kegiatan dilakukan dilingkungan SMP 1 Majalaya dengan mengikutkan siswa-siswi kelas 9, sebanyak 150 orang dari 5 kelas. Kegiatan dilakukan pada hari Rabu, 26 Juli 2023. Kegiatan dilakukan selama 120 menit, dimulai dari pukul 09.00 sampai dengan 10.30 WIB.

Hasil dan Pembahasan

Usia dalam menggunakan teknologi di jaman sekarang sudah banyak ditemui dari kalangan siswa. Larangan untuk membawa handphone sudah tidak berlaku lagi diberikan kepada siswa, selama handphone tidak digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa menghabiskan waktu dengan memainkan handphone saat istirahat. Waktu istirahat yang seharusnya digunakan untuk mengistirahatkan otak siswa dari pembelajaran yang diterima, digunakan dengan memainkan handphone. Aplikasi handphone yang digunakan tidak lain adalah games.

Penggunaan handphone untuk bermain games menjadi tidak baik dilakukan jika tidak melatih pikiran kreativitas seseorang. Pembahasan awal pada saat penyampaian yang dilakukan terlebih dahulu memberitahukan bahwa perkembangan teknologi seluler dan koneksi internet yang luas, dengan cakupan pembelajaran mengalami perkembangan pada perangkat digital. Pasca

pandemi covid-19, sebagian besar individu khususnya para siswa sudah tidak bisa lepas dari penggunaan handphone. Sehingga aplikasi-aplikasi presentasi yang menarik, interaktif dan mudah diakses melalui handphone menjadi hal penting untuk dimiliki dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

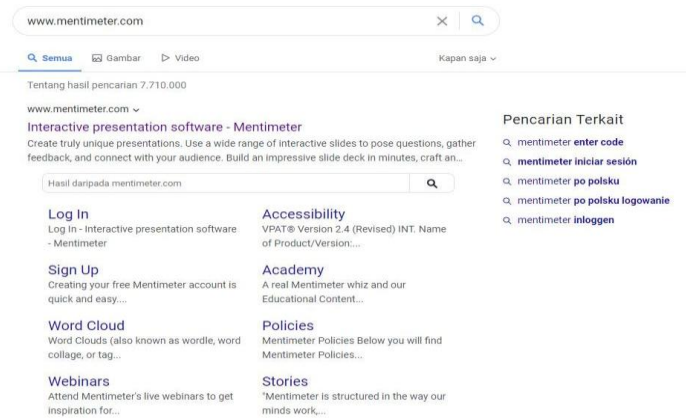
Perkembangan teknologi yang luas dengan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi yang dikenalkan guna menunjang proses pembelajaran semakin menarik adalah Mentimeter. Mentimeter merupakan aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang memiliki lebih dari 30 juta pengguna di lebih dari 120 negara. Selain itu mentimeter juga dapat digunakan untuk survey, kuis, cloud kata, presentasi gambar dan grafik. Interaksi antara presenter dan audiens dapat disajikan melalui smathphone, tablet, pc atau laptop. Penggunaan Mentimeter Cara kerja mentimeter adalah apabila presenter atau instruktur mempublikasikan presentasi melalui laman web www.mentimeter.com



Gambar 1. Logo Mentimeter

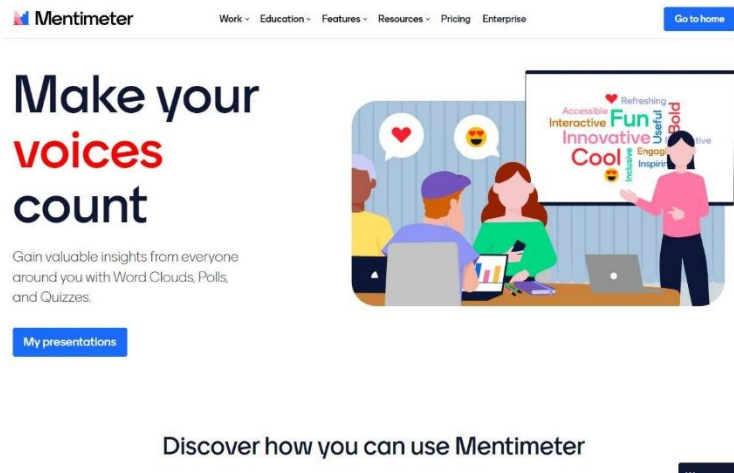
Sistem mentimeter menghasilkan kode pin untuk dimasuki peserta. Kemudian peserta dapat berpartisipasi langsung dengan masuk ke dalam sistem mentimeter dan memasukkan kode pin di laman www.menti.com. Setelah peserta masuk ke sistem, jawaban akan langsung diberikan ke aplikasi segera dan dihasilkan secara real time oleh peserta lain. Sementara informasi pribadi apa pun dari peserta tidak muncul di layar sistem, sehingga peserta yang memiliki kemampuan pasif tidak merasa malu dengan peserta lainnya. Berikut penggunaan mentimeter:

1. Mencari mentimeter pada taskbar search engine google, kemudian klik website tersebut.



Gambar 2. Pencarian website mentimeter

2. Pada saat web mentimeter telah terbuka, klik my presentation untuk memulai penggunaan aplikasi tersebut.



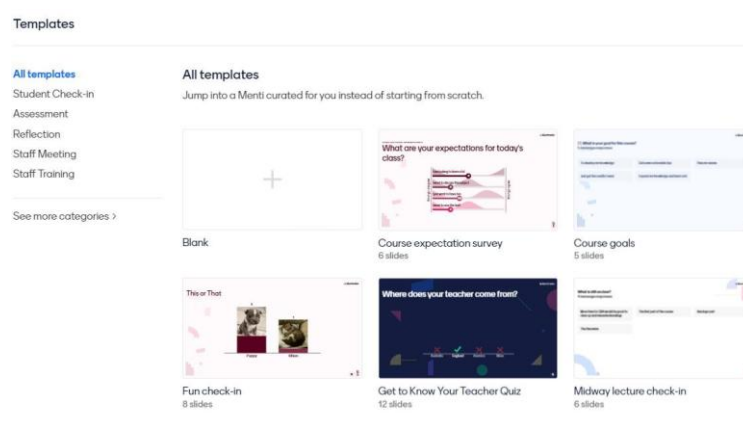
Gambar 3. Halaman utama Mentimeter

3. Setelah anda masuk ke aplikasi mentimeter, anda akan terhubung ke dashboard aplikasi, kemudian anda klik new presentation yang ada pada aplikasi tersebut.



Gambar 4. Template Mentimeter

4. Terdapat beberapa 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, Ranking 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?. Pada bagian ini akan langsung dipilih template yang sudah disediakan oleh mentimeter dalam membuat quiz. berikut contoh pertanyaan yang sudah dibuat.

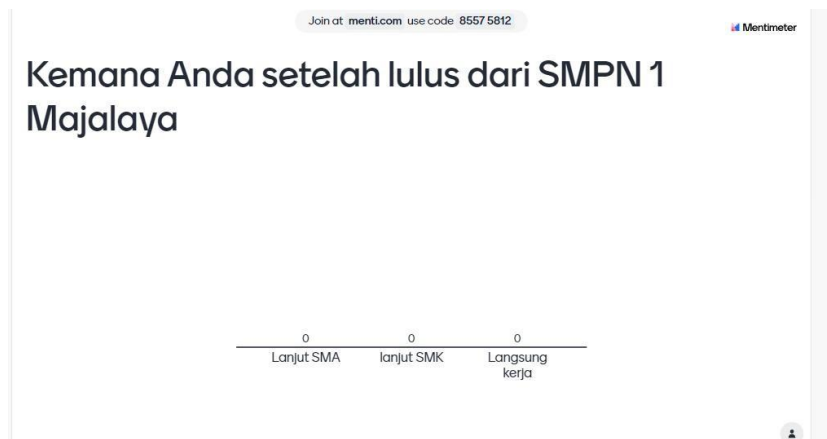


Gambar 5. Template Mentimeter

Apa pelajaran yang menurut kamu paling sulit ?

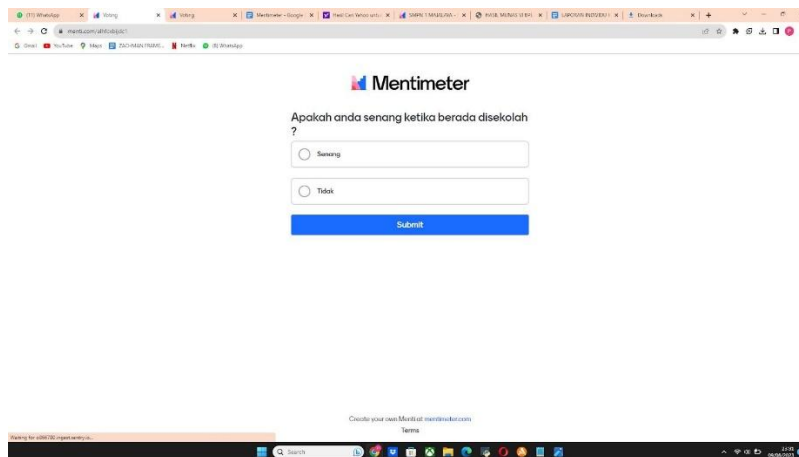
Waiting for responses ...

Gambar 6. Pertanyaan Presenter



Gambar 7. Pertanyaan Presenter Beserta Pilihan Jawaban

5. Setelah pertanyaan selesai dibuat, link quiz kita copy dan bagikan kepada peserta, untuk kemudian diisi oleh peserta melalui handphone sesuai intruksi yang diberikan, ada yang berupa pilihan ganda, essay, like or dislike answer.



Gambar 8. Pertanyaan yang terlihat melalui layer audiens

6. Setelah peserta mengisi pertanyaan, maka secara real time jawaban akan muncul di monitor layar presenter dan seluruh peserta.



Gambar 9. Jawaban Audiens

Pembahasan

Penyampaian dalam pengenalan aplikasi mentimeter dilakukan secara terstruktur. Siswa diberikan terlebih dahulu informasi tentang pentingnya memiliki kemampuan literasi digital. Setelah itu diberikan pengenalan tentang aplikasi mentimeter. Aplikasi mentimeter bukan hanya digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga dapat digunakan di berbagai macam kegiatan mempresentasikan.

Kegiatan pengenalan mentimeter memberikan informasi baru kepada siswa siswa. Respon yang muncul selama kegiatan, para siswa banyak mengajukan pertanyaan tanda mereka ada ketertarikan untuk mengenal lebih dalam tentang mentimeter. Contoh-contoh pertanyaan yang diajukan pun membuat antusias siswa yang ramai. Jawaban yang diberikan siswa sangat beragam karena banyak jawaban jenaka sehingga suasana pun menjadi menarik untuk diikuti.



Gambar 10. Suasana Pengenalan Mentimeter Sesi 1

Kesimpulan dan Rekomendasi

Mentimeter merupakan aplikasi digital yang dapat memberikan kemenarikan dalam proses

pembelajaran. Menuju tercapainya pendidikan yang berkualitas, aplikasi mentimeter dapat dikenalkan kepada siswa sebagai pengetahuan kreativitas yang harus dimiliki. Hasilnya siswa memunculkan antusias yang tinggi terhadap pengenalan aplikasi mentimeter. Implikasi kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan layaknya bermain menggunakan handphone.

Daftar Pustaka

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.

Nasution, M. F., & Anas, N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(2), 293-301.

Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287-294.

Zulherman, Z., Hasyiyati, H., & Hapsari, G. P. P. (2022). Analisis Kebutuhan Guru Mengenai Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Mentimeter pada Pembelajaran Daring. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 7(2), 112-117.

Rahmawati, N. D. (8). 8 PENERAPAN PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *PEMBELAJARAN DI MASA COVID-19 WORK FROM HOME*, 58

Bunawi, A. W., Aprilia, N., & Rahayu, Y. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA MENTIMETER PADA SISWA KELAS III SD NEGERI SELOMOYO MAGELANG TAHUN PELAJARAN.

Sari, R., Khasanah, F. N., & Atika, P. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 4(3), 265-276.

Hasyiyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550-2562.