

## **Penyusunan Bahan Presentasi Interaktif Menggunakan Mentimeter untuk Guru-guru di SMA Negeri 1 Tanjung**

**R Ati Sukmawati\*, Harja Santana Purba, Rizky Pamuji, Yulia Sari,  
Muhammad Nasruddin, Esty Hairina, dan Trisena Wulandari**

Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

\*[ati.sukmawati@ulm.ac.id](mailto:ati.sukmawati@ulm.ac.id)

**Abstrak:** Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para guru melalui pelatihan penyusunan bahan presentasi interaktif menggunakan aplikasi Mentimeter. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka selama 8 jam pelajaran kepada 35 peserta. Peserta merupakan guru mata pelajaran di SMA Negeri 1 Tanjung, Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dan penyamaan persepsi tentang media pembelajaran interaktif, dilanjutkan latihan dan petunjuk teknis penggunaan Mentimeter dengan metode presentasi disertai ceramah, dan membuat media presentasi interaktif menggunakan Mentimeter. Pelatihan diakhiri dengan pengisian kuesioner oleh peserta melalui Google Form untuk mengetahui *feedback* dari peserta. Berdasarkan hasil pekerjaan peserta dan survey menunjukkan bahwa mayoritas peserta memahami penggunaan Mentimeter, dan sebagian besar peserta akan menerapkan Mentimeter untuk menunjang pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** Media Ajar Interaktif; Mentimeter; Pelatihan

**Abstract:** *The purpose of this program (PkM) is to improve the skills of teachers through training in preparing interactive presentation materials using the Mentimeter. This training activity was conducted face-to-face for 8 hours with 35 participants. Participants are subject teachers at SMA Negeri 1 Tanjung, Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan. The training begins with an introduction and alignment of perceptions about interactive learning media, followed by practice and technical instructions for using Mentimeter with presentation methods accompanied by lectures and developing interactive presentation media using Mentimeter. The training ends with participants filling out a questionnaire through Google Forms to collect feedback. Based on the participant's work and survey results, most participants understood the use of Mentimeter, and most plan to apply Mentimeter to support learning in the classroom.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media; Mentimeter; Training*

© 2023 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

**Received:** 1 Maret 2023

**Accepted:** 27 Mei 2023

**Published:** 13 Juli 2023

**DOI :** <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.8015>

**How to cite:** Sukmawati, A., Purba, H. S., Pamuji, R., Sari, Y., Nasruddin, M., Hairina, E., & Wulandari, T. (2023). Penyusunan bahan presentasi interaktif menggunakan mentimeter untuk guru-guru di sma negeri 1 tanjung. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1165-1170.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan dan penerapan teknologi informasi di dunia pendidikan (Jamun,

2018) membuat guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik (Aspi, 2022) khususnya

untuk mendukung dan memudahkan proses pembelajaran (Ceha *et al.*, 2008).

Guru yang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut untuk membuat materi ajar yang menarik untuk menunjang pembelajaran (Rahim & Suherman, 2019). Salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh guru adalah membuat *slide show* menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint untuk melakukan presentasi materi pelajaran. Melalui aplikasi tersebut para guru dapat membuat animasi pada teks, menyisipkan foto, video, animasi, dan suara (Hadjaratie *et al.*, 2022).

Pemanfaatan berbagai teknologi untuk menunjang pembelajaran tentunya harus diiringi dengan kemampuan guru dalam menggunakannya (Aspi, 2022), karena kemampuan guru dalam menggunakan teknologi berpengaruh dalam memberikan manfaat untuk mendukung proses pembelajaran yang dilakukan (Lestari & Pratama, 2020).

Seringkali guru-guru menemui berbagai kendala dalam memilih dan menerapkan teknologi yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran (Alwi, 2017). Kendala tersebut juga dialami oleh guru-guru di SMAN 1 Tanjung berdasarkan hasil wawancara yang kami peroleh.

Selain itu guru-guru di SMAN 1 Tanjung juga menyampaikan dalam kegiatan pembelajaran baik secara luring atau daring sering mengalami kesulitan dalam melakukan penggalan pemahaman, pendapat, pengalaman atau kesan dari peserta didik terkait materi pelajaran yang disampaikan. Sehingga menurut mereka perlu suatu teknologi yang dapat digunakan untuk membantu membuat presentasi yang lebih menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan respon peserta didik selama proses pembelajaran.

Menanggapi hal tersebut tim dosen dari Program Studi Pendidikan komputer

FKIP ULM berinisiatif untuk melakukan diskusi dengan tim guru di SMA Negeri 1 Tanjung terkait hal-hal tersebut. Setelah dilakukan diskusi maka dapat diketahui hal yang perlu dilakukan oleh guru-guru di SMAN 1 Tanjung adalah mengembangkan kemampuan mereka untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif serta melakukan integrasi presentasi dengan kuis yang dapat diberikan ke peserta didik untuk diisi secara langsung yang hasilnya dapat diketahui secara langsung.

Oleh karena itu diperlukan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu membuat presentasi yang interaktif dan dapat mengintegrasikan bahan presentasi dengan kuis. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi Mentimeter (Herlawati *et al.*, 2021; Kuritza *et al.*, 2020; Ma Mohin *et al.*, 2022). Berangkat dari hal tersebut tim dosen dari Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM mengusulkan untuk membuat program pelatihan untuk melatih para guru di SMAN 1 Tanjung menggunakan aplikasi Mentimeter, dengan tajuk: Pelatihan penyusunan bahan presentasi interaktif menggunakan Mentimeter untuk guru-guru di SMA Negeri 1 Tanjung, Kabupaten Tabalong. Pelatihan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kompetensi guru-guru tersebut dalam menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran (Sukmawati *et al.*, 2022). Pemilihan Mentimeter juga didasari dari kemampuan dan pemahaman para guru disana dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Firmadani, 2020) yang sudah mereka gunakan selama ini sehingga dapat digunakan sebagai *bench marking* saat merekomendasikan Mentimeter.

## **METODE**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu mendata peserta, menyiapkan modul dan peralatan, memberikan pelatihan penggunaan

Mentimeter, dan menyusun laporan kegiatan pelatihan.

Pendataan peserta dilakukan dengan cara berkoordinasi dengan tim dari SMA Negeri 1 Tanjung Kabupaten Tabalong. Peserta adalah guru-guru mata pelajaran di SMAN 1 Tanjung sebanyak 35 orang. Pelatihan dilakukan secara tatap muka di SMAN 1 Tanjung dengan tetap menjaga protokol kesehatan sesuai standar yang ditetapkan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan pada tanggal 17 Mei 2022 dengan materi pelatihan yaitu penyusunan bahan presentasi interaktif menggunakan aplikasi Mentimeter untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (Yanto, 2019).

Waktu pelatihan dimulai pukul 08.30 hingga 12.30 WITA. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dan penyamaan persepsi tentang media pembelajaran interaktif, dilanjutkan latihan dan petunjuk teknis penggunaan Mentimeter dengan metode presentasi disertai ceramah (Wirabumi *et al.*, 2020), dan membuat media presentasi interaktif. Pelatihan diakhiri dengan pengisian kuesioner oleh peserta melalui Google Form untuk mengetahui *feedback* dari peserta (Sari *et al.*, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan dan petunjuk teknis untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan Mentimeter seperti dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Peserta Menyimak Penyampaian Materi oleh Pemateri

Setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung mengembangkan media

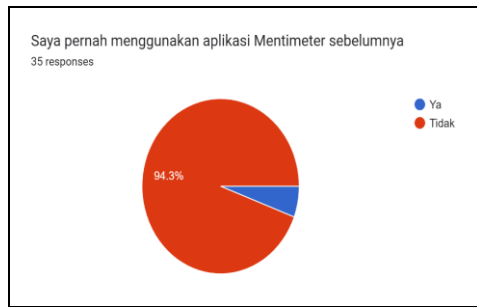
pembelajaran dengan panduan dari pemateri. Media yang dibuat peserta sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama kegiatan, peserta didampingi oleh mahasiswa yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. Mahasiswa bertugas membantu peserta saat peserta mengalami kesulitan, peserta. Tim mahasiswa ketika memberi arahan kepada peserta yang mengalami kesulitan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Mahasiswa Memberi Arahan kepada Peserta Pelatihan

Setelah peserta selesai membuat media pembelajarannya, maka hasilnya akan diperiksa oleh pemateri dan tim dosen yang bertugas. Setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam pelatihan ini, tahap akhir yang dilakukan adalah pengisian kuesioner oleh peserta melalui Google Form. Hal ini dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang dan menjadi bahan evaluasi tim pelaksana pelatihan melalui *feedback* dari peserta.

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan selesai, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dengan membagikan kuesioner. Dari 35 peserta pelatihan, seluruh peserta mengisi kuesioner yang diberikan. Pada hasil survey ditemukan bahwa sebagian besar peserta pelatihan belum pernah menggunakan Mentimeter sebelumnya dan juga belum pernah menggunakan Mentimeter untuk kebutuhan pembelajaran. Informasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



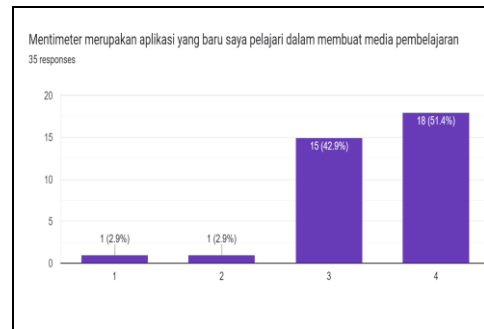
Gambar 3 Pengalaman Pengguna dalam Menggunakan Mentimeter



Gambar 4 Pengalaman Pengguna dalam Menggunakan Mentimeter untuk Pembelajaran

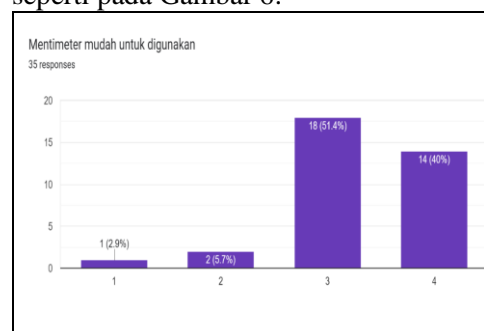
Gambar 3 menunjukkan bahwa 94,3% peserta pelatihan belum pernah menggunakan Mentimeter sebelumnya dan hanya 5,7% peserta pelatihan yang pernah menggunakan Mentimeter. Sedangkan dari Gambar 4 juga diketahui 94,3% peserta pelatihan belum pernah menggunakan Mentimeter saat proses pembelajaran dan hanya 5,7% yang pernah menggunakannya saat pembelajaran. Informasi terkait pengalaman peserta dalam menggunakan Mentimeter dari Gambar 3 dan Gambar 4 dinilai selaras dan saling mendukung satu sama lain dalam menggambarkan pengalaman peserta dalam menggunakan Mentimeter sebelumnya.

Informasi pada gambar 3 dan 4 juga sejalan dengan pengalaman peserta dalam menggunakan aplikasi-aplikasi untuk menunjang pembelajaran. Mentimeter merupakan aplikasi yang baru dipelajari dalam membuat media pembelajaran oleh sebagian besar peserta seperti pada Gambar 5.



Gambar 5 Pengalaman Peserta dalam Mempelajari Mentimeter untuk Media Pembelajaran

Informasi di Gambar 5 dapat diketahui bahwa 94,3% peserta sangat setuju Mentimeter adalah aplikasi baru yang baru mereka pelajari untuk membuat media pembelajaran, dan sisanya yaitu 5,7% peserta menyatakan pernah menggunakan aplikasi selain Mentimeter untuk membuat media pembelajaran. Dari hasil survey yang ditunjukkan melalui Gambar 3, 4 dan 5 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam menggunakan atau mempelajari Mentimeter. Kemudian, survey juga dilakukan untuk mengetahui penilaian peserta terkait penggunaan Mentimeter setelah peserta diberikan pelatihan seperti pada Gambar 6.



Gambar 6 Penilaian Peserta untuk Tingkat Kemudahan Penggunaan Mentimeter

Hasilnya menunjukkan 51,4% peserta setuju bahwa Mentimeter mudah digunakan, dan 40% peserta menilai Mentimeter sangat mudah untuk digunakan. Namun masih terdapat 5,7%

peserta yang tidak setuju bahwa Mentimeter mudah untuk digunakan dan 2,9% yang bahkan sangat tidak setuju Mentimeter mudah untuk digunakan.

Terlepas dari peserta yang tidak setuju atau sangat tidak setuju bahwa Mentimeter mudah untuk digunakan, tingginya respon positif peserta untuk menggunakan Mentimeter dapat terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Tingkat Kemungkinan Penerapan Materi Pelatihan di Kelas Peserta

Gambar 7 memperlihatkan sebanyak 88,6 % peserta akan menerapkan aplikasi Mentimeter untuk menunjang proses pembelajaran di kelasnya. Sedangkan sisanya yaitu 11,4% peserta masih ragu-ragu untuk menerapkan aplikasi Mentimeter untuk menunjang proses pembelajaran di kelasnya. Kemudian terakhir, terkait tingkat kebermanfaatan materi yang dipaparkan berdasarkan Gambar 8.



Gambar 8 Tingkat Kebermanfaatan Materi Pelatihan

Hasil survei, dapat menunjukkan sebanyak 62,9% peserta sangat setuju dan 31,4% peserta setuju materi yang telah disampaikan dalam pelatihan sangat bermanfaat dan dapat

meningkatkan pemahaman mereka dalam mengembangkan media pembelajaran. Namun 2,9% peserta tidak setuju dan sangat tidak setuju bahwa materi yang disampaikan bermanfaat dan dapat menambah pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran.

Setelah menyelesaikan sesi pengembangan media pembelajaran, sebanyak lebih 88,7% peserta mengumpulkan hasil proyeknya. Berdasarkan perolehan data dan hasil evaluasi terhadap proyek yang telah dikerjakan peserta, menunjukkan peserta memahami materi pelatihan. Hal ini dinilai bagus dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelasnya (Elyas, 2018).

## SIMPULAN

Keberhasilan dari kegiatan ini akan dinilai berdasarkan kemampuan peserta dalam menghasilkan proyek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu membuat bahan presentasi yang interaktif dan terdapat kuis di dalamnya. Dari jalannya pelatihan dan hasil proyek yang telah dikerjakan oleh para peserta, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami materi pelatihan. Sebagai rekomendasi untuk kelanjutan program ini, disarankan untuk melakukan pemantauan dan kolaborasi dalam implementasi Mentimeter guna memastikan keberhasilan dan efektivitasnya di masa mendatang. di kelas yang dilakukan guru-guru di sekolah. Selanjutnya kegiatan pengabdian ini juga dapat diberikan waktu yang lebih banyak tidak hanya satu sesi saja dan memberikan materi untuk aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan. *Jurnal-Jurnal Ilmu Kependidikan*, 8(2),

- 145–167.
- Aspi, M. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Ceha, R., Prasetyaningsih, E., Bachtiar, I., & S, A. N. (2008). Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 131–138.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, 1(56), 1-11.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hadjaratie, L., Padiku, I. R., Kaluku, M. R. A., Pakaya, N., Polin, M., Zakaria, A., Pakaya, P., & Binolombangan, J. F. (2022). Pelatihan penggunaan microsoft office power point sebagai media interaktif di sma negeri 1 kabila. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 49–53.
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & 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.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Kependidikan dan Kebudayaan MISSIO*, 10(10), 1–136.
- Kuritzza, V. C., Cibich, D. P., & Ahmad, K. A. (2020). Interactive presentation digital tool Mentimeter perceived as accessible and beneficial for exam preparation by medical students. *Advances in Educational Research and Evaluation*, 1(2), 63–67.
- Lestari, I., & Pratama, M. H. (2020). Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 95–102.
- Ma Mohin, Kunzwa, L., & Patel, S. (2022). Using mentimeter to enhance learning and teaching in a large class. *International Journal of Educational Policy Research and Review*, 9(2)(March), 48–57.
- Rahim, F. R., & Suherman, D. S. (2019). Analisis kompetensi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi era revolusi industri 4 . 0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 3(November).
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Wiranda, N., Purba, H. S., & Rosyadi, I. (2021). Pelatihan penggunaan learning management system (lms) untuk peningkatan kompetensi pengajar dalam pengelolaan kelas online saat pandemi covid-19. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 205–210.
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, K., Winanto, A., Hidayat, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan literasi digital guru mgmp matematika smp. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393–1401.
- Wirabumi, R., Pascasarjana, S., Ibn, U., & Bogor, K. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(I), 105–113.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.