

FOMATH: Sosialisasi Platform Mentimeter untuk Pembelajaran Interaktif Matematika

(FOMATH: Socialization of Mentimeter Platform for Interactive Learning of Mathematics)

Harmayani Harmayani^{1*}, Andi Trisnowali², Sirwanti Sirwanti³

Universitas Muhammadiyah Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia^{1,2,3}

aniharmayani47@gmail.com¹, anditrisnowali@gmail.com², sirwanti@unimbone.ac.id³



Riwayat Artikel

Diterima pada 28 September 2024

Revisi 1 pada 18 Oktober 2024

Revisi 2 pada 2 November 2024

Revisi 3 pada 6 November 2024

Disetujui pada 8 November 2024

Abstract

Purpose: The socialization activity regarding the introduction of the Mentimeter online platform as an interactive medium in mathematics learning aims to provide knowledge and understanding to partners regarding the use of the online platform as a learning medium and creating interactive quizzes that focus on Mts Sinoa students, especially on mathematics learning.

Methodology: The method used in carrying out this activity is the Knowledge Transfer method using a services learning approach to gain an in-depth understanding of the use of the Mentimeter online platform as an interactive medium that can increase involvement and creativity in learning.

Results: This socialization activity is able to increase partners' understanding of the material presented so that educators can better understand, utilize and apply this technology in increasing student interaction and involvement in the learning process, especially in mathematics learning.

Conclusions: In socializing the use of the meter, educators are able to create a more interesting learning atmosphere and use various interesting features to create interactive quizzes, so that they can encourage students' enthusiasm to be more active and increase student participation in taking part in fun learning activities.

Limitations: There are several obstacles in implementing Mentimeter socialization, one of which is the limited number of participants or partners who participate in this activity, and the implementation duration is quite short and the internet connection is less stable, thereby reducing the impact of this socialization.

Contribution: The socialization of the introduction of Mentimeter has an important role in the context of mathematics learning, and improving the quality of education, as part of achieving *sustainable development goals* (SDGs), so that Mentimeter also supports the development of students' digital skills in this modern era.

Keywords: *Interactive Media, Mathematics Learning, Mentimeter, SDGS.*

How to Cite: Harmayani, H., Trisnowali, A., Sirwanti, S. (2025). FOMATH: Sosialisasi Platform Mentimeter untuk Pembelajaran Interaktif Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 581-590.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu proses belajar yang dapat memegang peranan penting dalam perkembangan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik dapat memperoleh suatu pengetahuan, serta nilai-nilai yang di perlukan untuk menghadapi tantangan masa depan dan memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan belajar. Dengan adanya kemajuan

teknologi dan globalisasi dalam pendidikan yang terus berkembang dan beradaptasi serta terus berubah sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Namun tantangan seperti ketimpangan akses dan kualitas pendidikan yang tidak merata masih perlu diatasi untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif (Afrilianti et al., 2022). Pembelajaran merupakan aspek utama dalam proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik, lingkungan, materi, dan pendidik dengan tujuan untuk mengembangkan suatu pengetahuan, keterampilan, dan sikap terhadap peserta didik. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dapat membentuk peserta didik yang tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, namun juga memiliki kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Pembelajaran matematika yang efektif berfokus pada pemahaman konsep dasar, dalam penerapan matematika di kehidupan sehari-hari serta keterampilan berfikir kritis dan analitis. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran matematika dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan dan berguna untuk mengembangkan suatu keterampilan siswa dalam berbagai bidang akademis maupun non akademis (Afsari et al., 2021).

Matematika merupakan kemampuan untuk merumuskan, menerapkan, menginterpretasikan dalam kemampuan penalaran yang sistematis serta mendeskripsikan fakta suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi. Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat membantu menyelesaikan masalah yang membutuhkan analisis, perhitungan, dan keterampilan lainnya. Pentingnya matematika dalam kehidupan manusia mencakup seluruh bidang usaha maupun tingkat pendidikan. Oleh karena itu, matematika sebagai mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Campanilla & Mendoza, 2024). Namun dari hasil observasi, sebagian besar siswa MTs Sinoa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Siswa cenderung menghindari dan kurang bersemangat dalam mempelajari pelajaran ini, karena dianggap sulit dan membosankan, kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa untuk berpikir secara matematis (Maghfiroh & Rachmawati, 2022). Pengintegrasian media mentimeter dalam pembelajaran matematika merupakan strategi efektif untuk mengurangi kesan sulit dalam pembelajaran, dengan penggunaan alat tersebut siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik dalam proses interaksi dengan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung saat proses pembelajaran (Rihani et al., 2022). Salah satu cara inovatif dalam melakukan refleksi pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Mentimeter muncul sebagai inovasi media interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting bagi para pendidik dalam menyampaikan konsep-konsep dasar matematika kemudian mengevaluasi dengan menggunakan media untuk mengukur seberapa pemahaman siswa yang disampaikan oleh guru (Andrijati, 2014). Sosialisasi menjadi penting karena penerapan teknologi baru seringkali memerlukan penyesuaian dalam metode kerja yang sudah ada. Penting bagi pendidik dan siswa untuk memahami manfaat teknologi serta metode penggunaan dengan cara yang benar (Murnawan et al., 2023).

Kemajuan era digital yang semakin canggih dapat membantu para pendidik dalam merancang kuis yang interaktif dan efisien (Pusawidjayanti et al., 2023). Secara spesifik, pengabdian ini dilakukan dan berfokus pada pengenalan dan penggunaan media pembelajaran online yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Saat ini, terdapat berbagai jenis media online yang dapat membantu untuk mencapai tujuan tersebut, termasuk Kahoot, Quizizz, Mentimeter, dan berbagai platform e-learning lain yang telah banyak digunakan. Melalui pemanfaatan media dalam pembelajaran, diharapkan pendidik lebih kreatif dan memahami teknologi dengan baik serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Rizki Nuretha & Fatimah, 2023). Pemanfaatan teknologi dan kemajuannya yang signifikan membawa perubahan besar dalam berbagai aspek pendidikan (Almagro & Edig, 2024). Mentimeter sebagai media interaktif, merupakan salah satu solusi untuk mengatasi tantangan dalam konteks pembelajaran modern, khususnya di dalam bidang matematika. Para pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk memmeningkatkan inovasi mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menginspirasi dan meningkatkan antusiasme belajar siswa (Ardhy et al., 2024).

Mentimeter merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu kegiatan refleksi pembelajaran. Mentimeter ialah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk melakukan survei dalam konteks pembelajaran. Melalui penggunaan mentimeter, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, yang memiliki dampak positif terhadap hasil belajar mereka (N. Fadilah et al., 2024). Adapun manfaat dari aplikasi mentimeter ini, diantaranya sebagai media yang dapat meningkatkan interaksi dimana melibatkan audiens secara langsung melalui polling, kuis, dan sesi tanya jawab selain itu penggunaannya yang mudah serta memberikan efek ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar, sebagai media yang dapat digunakan untuk mengemukakan pendapat dan sebagai media yang dapat dijadikan sebagai sarana refleksi untuk mengukur dari kegiatan pembelajaran. Penggunaan mentimeter dalam presentasi dan pengumpulan umpan balik sangat memperkaya pengalaman pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, pendidik diharapkan untuk lebih kreatif dan berinovasi dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (A. Fadilah et al., 2023). Dengan platform ini, interaksi antara presenter dan audiens menjadi lebih dinamis dan menarik, selain berfungsi sebagai alat bantu belajar, mentimeter juga dimanfaatkan dalam berbagai konteks lain yang memerlukan pengumpulan pendapat dengan cara yang menarik dan interaktif (Akbar & Mutiara, 2020). Salah satu program dalam mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) adalah peningkatan pendidikan berkualitas melalui platform digital. Seiring berkembangnya zaman kemajuan teknologi yang semakin pesat di era modern ini dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pendidikan sangat relevan diterapkan disekolah. Berdasarkan hasil dari pengumuman yang di keluarkan oleh UNESCO, kualitas pendidikan indonesia saat ini berada pada peringkat ke-64 dari 120 negara, kualitas pendidikan di indonesia masih tertinggal jauh jika dibandingkan dengan Negara ASEAN lainnya seperti Singapura yang berada diperingkat ke-11 dari 120 negara (Lestari et al., 2024). SDGs pada poin ke empat menekankan pentingnya pendidikan yang berkualitas, dan berfokus pada penyediaan akses pendidikan berkualitas yang menyeluruh serta mendorong kesepatan untuk pembelajaran. Prinsip dasar dari agenda pembangunan berkelanjutan 2030 menekankan komitmen untuk memastikan tidak ada satu pun individu yang tertinggal, hal ini dapat menggarisbawahi bahwa betapa pentingnya inklusivitas dalam aspek pembangunan (Ashoer et al., 2024).

Pengabdian ini dilaksanakan di MTs Sinoa yang terletak di Desa Bonto Maccini, Kecamatan Sinoa, Kabupaten Bantaeng, mitra dalam kegiatan ini adalah guru dan siswa yang terdiri dari 12 orang. MTs Sinoa merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka, penerapan gaya belajar siswa dapat dilakukan dengan menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa masing-masing. Sebelum melakukan pengabdian ini tahap yang lakukan yaitu mengamati cara belajar siswa yang cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan kegiatan sosialisasi ini adalah memperkenalkan media yang berbasis teknologi yaitu mentimeter, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dimanfaatkan secara optimal untuk membuat kuis interaktif yang menciptakan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

2. Metodologi

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu metode *Knowledge Transfer* melalui pendekatan *Service Learning* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, serta keterampilan individu dalam bidang tertentu, sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah. Proses *Knowledge Transfer* merupakan suatu pertukaran yang saling mempengaruhi antara sumber pengetahuan dan penerima pengetahuan, dan suatu interaksi yang dinamis, yang bergantung pada kemampuan yang dimiliki baik sumber informasi maupun penerima informasi (Kusuma, 2016). Selanjutnya, *service learning* pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan relevan, karena mereka terlibat secara langsung dalam memberikan solusi dan berkontribusi nyata kepada masyarakat. Dalam kegiatan pengabdian ini, mitra yang terlibat ialah siswa dan guru MTs Sinoa, Kecamatan Sinoa, Kabupaten Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan.

Sosialisasi pengenalan platform online mentimeter sebagai media interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah diikuti oleh 12 mitra secara langsung, pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap pertama persiapan kegiatan yang bertujuan untuk memastikan pemaparan informasi kepada mitra berlangsung secara efisien, tahap kedua yaitu pelaksanaan kegiatan dengan memaparkan materi dan memperkenalkan platform online yaitu mentimeter sebagai media interaktif dengan untuk mendukung kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran, tahap ketiga evaluasi kegiatan yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman mitra setelah penyampaian materi pengenalan media interaktif mentimeter. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi media interaktif mentimeter dilaksanakan pada hari selasa, 08 Oktober 2024. Adapun langkah-langkah kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian
 Sumber: Data diolah (2024)

3. Hasil dan pembahasan

Kegiatan sosialisasi pengenalan platform online mentimeter dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan terencana, dengan melibatkan siswa dan guru matematika. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mitra mengenai pemanfaatan mentimeter dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, diharapkan sosialisasi ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan dan pengetahuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan dapat mencakup berbagai jenis, seperti presentasi menggunakan PowerPoint, video edukasi, maupun aplikasi yang interaktif. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk aktif mengeksplorasi materi dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang menarik. Melalui pendekatan ini, mitra tidak hanya menahami fungsi dan fitur inti mentimeter, seperti polling, kuis, dan pengumpulan umpan balik secara real-time, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran khususnya pengajaran matematika di kelas.

Materi sosialisasi ini berfokus pada pemanfaatan platform mentimeter sebagai alat bantu bagi para gur dalam merancang media pembelajaran yang efektif. Salah satu alat presentasi yang digunakan adalah mentimeter. Mentimeter berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik, sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Mentimeter tidak hanya berfungsi sebagai alat platform kuis, namun dapat dimanfaatkan dalam proses menyusun presentasi yang lebih interaktif, dengan menggunakan media ini pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara signifikan (Ismail et al., 2023). Media interaktif mentimeter menawarkan berbagai manfaat, tidak hanya bagi peserta didik tetapi juga para pendidik. Dengan media interaktif yang ditawarkan, mentimeter mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Mentimeter merupakan salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara langsung maupun tidak langsung. Alat yang dapat digunakan dalam melakukan presentasi online, membuat permainan cerdas cermat, kuis untuk dijadikan evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

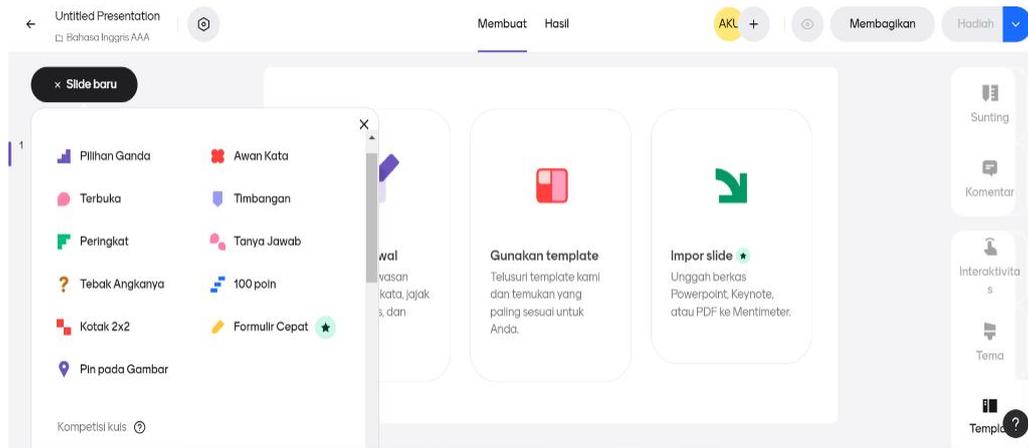
Media pembelajaran mentimeter memiliki peranan yang sangat penting dan bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan berbagai fitur interaktif yang ditawarkannya, media ini mendukung adanya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Pengabdian ini berfokus pada aspek penggunaan mentimeter sebagai media pembelajaran yang interaktif, karena memiliki sifat atau fungsi yang berbasis online dan inovatif untuk diterapkan dalam dunia pendidikan oleh para pendidik. sehingga, penggunaan mentimeter dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Gambar 2 berikut menunjukkan alamat website mentimeter dan tampilan awalnya.



Gambar 2. Tampilan awal situs web mentimeter
Sumber: Diolah pribadi (2024)

Gambar 2 merupakan tampilan awal dari [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com). Untuk mengakses platform ini, pengguna diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, bagi yang sudah memiliki akun, mereka dapat langsung melakukan proses *log in*. Pada proses pendaftaran melibatkan pengisian informasi dasar seperti nama, alamat email, dan kata sandi. Sebagai alternatif, pengguna juga bisa mendaftar menggunakan akun Google atau Microsoft untuk kemudahan akses. Setelah berhasil *log in*, pengguna akan diarahkan ke dashboard utama mentimeter, dimana pengguna dapat membuat atau mengakses dengan berbagai fitur interaktif, mentimeter dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, melalui kuis, polling, dan word cloud.. Mentimeter memiliki berbagai manfaat, diantaranya sebagai alat yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2021). Peserta didik diajak untuk berpartisipasi secara aktif untuk menjelajahi konsep yang diajarkan, serta memberikan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, pendidik dapat mengidentifikasi dengan mudah untuk menyesuaikan dan memerlukan perbaikan dalam strategi pembelajaran sesuai kebutuhan, dengan penggunaan mentimeter dapat berfungsi sebagai alat evaluasi yang efisien.

Pengenalan media interaktif mentimeter merupakan langkah yang dapat mengoptimalkan dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dengan mengimplementasi media untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar agar lebih menarik, karena siswa dapat berpartisipasi aktif menggunakan perangkat elektronik seperti laptop atau smartphone. Didalam aplikasi mentimeter, memiliki berbagai menu konten yang yang berisi fitur pengaturan atau pengeditan sesuai jenis yang akan di pilih. Menu utama dalam aplikasi ini terdiri dari tiga kategori, yaitu: *Type* (Tipe), *Content* (Konten) dan *Customize* (Kustomisasi). Kemudian di setiap kategori tersebut memiliki submenu yang lebih spesifik, pada kategori tipe terdapat berbagai pilihan yang dapat mengubah dan berinovasi pada tampilan slide, diantaranya: Pertama, *Popular Question types*, menyediakan opsi seperti *Multiple choice* (Pilihan Ganda), *Word cloud* (Awal kata), *Open Enden* (Pertanyaan terbuka), *Scale* (Skala), *Rangking* (Peringkat) dan *Q&A* (*Question and Answer*). Kedua, *Quiz Competition* (Kompetisi Quis), terdapat cara-cara menjawab kuis dengan opsi seperti *Select answer* (Pilih Jawaban) dan *Type answer* (Ketik jawaban). Ketiga, *Content slide* (Slide Konten), terdapat beberapa pilihan penyajian yang dapat dipilih, yaitu: *Heading* (Judul), *Paragraph* (Paragraf), *Bullets* (Poin-poin), *Image* (Gambar), *Video* (Video), *Big* (Besar), *Quote* (Kutipan), dan *Number* (Angka). Keempat, *Advanced questions*, dalam submenu ini, tersedia berbagai pilihan penyajian, seperti 100 points, 2x2 Grid (Gride 2x2), *Quick Form* (Formulir Cepat), dan *Who will win?* (Herlawati et al., 2021). Pada gambar 3 berikut menunjukkan tampilan menu utama mentimeter.



Gambar 3. Tampilan menu utama mentimeter
 Sumber: Diolah pribadi (2024)

Gambar 3 merupakan tampilan menu utama mentimeter, selain menu *customize*, terdapat beberapa menu, yaitu: *Menu example* (Contoh menu), *theme* (tema) dan *configure* (konfigurasi). Setelah itu, pilih jenis slide yang ingin dibuat, lalu dapat menyisipkan atau memasukkan gambar yang relevan dengan pertanyaan atau materi yang akan di sampaikan. Untuk mengakses presentasi yang telah dibuat, pengguna cukup mengunjungi situs menti.com, lalu memasukkan kode presentasi, dan membagikannya kepada peserta didik agar dapat ikut berpartisipasi (Sunarti, 2021). Sehingga pendidik dapat berkreasi dengan menggunakan mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif.

Sosialisasi media interaktif dilakukan dengan mengenalkan beragam teknologi berbasis online yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dan berpotensi dalam meningkatkan kreativitas pendidik. Dalam kegiatan sosialisasi ini, guru dan siswa sebagai mitra utama yang terlibat secara langsung. Tahap pertama mengenalkan mentimeter yang dilengkapi dengan fitur seperti kuis, polling, serta berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Media mentimeter dapat diintegrasikan dengan efektif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan refleksi. Adapun langkah-langkah penerapan mentimeter di kelas adalah sebagai berikut: 1) Guru membagikan tautan refleksi beserta kode yang disediakan oleh mentimeter, 2) Peserta didik mengakses situs menti.com dan memasukkan kode yang telah diberikan oleh guru, 3) Peserta didik memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang ditampilkan, melalui perangkat mereka masing-masing, baik dalam menggunakan smartphone maupun laptop (Mayung et al., 2023). Pengenalan mentimeter ini dilakukan agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan tidak monoton untuk mengevaluasi peserta didik.

Mentimeter memiliki peran yang penting dalam konteks pembelajaran matematika, terutama dalam mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya tujuan ke empat yang berfokus pada pendidikan berkualitas. Dengan memanfaatkan mentimeter sebagai media atau konsep dalam proses pembelajaran, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Karena dilihat dari gaya belajar siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dan dengan metode pembelajaran yang diterapkan kurang variatif.



Gambar 4. Pembukaan sosialisasi platform online “Mentimeter”
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Kegiatan sosialisasi ini dimulai dengan membuka dan memperkenalkan diri kepada seluruh peserta atau mitra. Langkah ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional antara tim dan peserta, sehingga suasana kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar tanpa ada rasa canggung. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dilakukan dalam tiga tahap utama untuk memastikan bahwa seluruh proses rangkaian kegiatan dapat berjalan secara efektif dan efisien, serta mampu memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada para peserta atau mitra.

Tahap pertama yaitu persiapan kegiatan sosialisasi dengan tujuan memastikan bahwa semua informasi yang akan disampaikan kepada mitra dapat diterima jelas dan baik. Dalam rangka pelaksanaan sosialisasi mengenai media interaktif mentimeter di MTs Sinoa, terlihat antusiasme untuk mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil observasi yang dilakukan oleh mitra sekolah serta para guru. Mereka menyatakan bahwa belum pernah ada kegiatan sosialisasi yang serupa mengenai media interaktif seperti mentimeter di MTs Sinoa sebelumnya.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan kegiatan dengan memaparkan materi sosialisasi dan pengenalan platform online mentimeter sebagai alat interaktif dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang aplikasi mentimeter dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Pemaparan materi platform online “Mentimeter”
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Tahap pelaksanaan kegiatan dengan pemaparan materi sosialisasi dalam proses pembelajaran ini adalah menyampaikan informasi dan mengenalkan mengenai mentimeter, yang merupakan platform interaktif untuk pembelajaran. Melalui mentimeter, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dengan memanfaatkan berbagai fitur menarik seperti polling, sesi tanya jawab, dan diskusi. Selain itu, mentimeter juga memiliki potensi yang signifikan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika, guru dapat merancang kuis atau latihan soal matematika yang dapat dijawab oleh siswa. Dengan adanya fitur ini,

siswa diberi kesempatan untuk melihat hasil secara *real-time*, baik dalam bentuk rafik, statistik, maupun solusi yang benar. Sebagai contoh, saat mengerjakan konsep statistika, guru dapat menggunakan mentimeter untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan distribusi data, lalu menyampaikan hasilnya dalam diagram interaktif yang di analisis oleh siswa secara langsung.

Tahap ketiga yaitu evaluasi kegiatan sosialisasi, tim pelaksana memberikan kesempatan kepada para peserta baik guru maupun siswa MTs Sinoa untuk mengajukan pertanyaan yang mungkin belum jelas terkait penggunaan media mentimeter dalam pembelajaran. Tujuan evaluasi ini untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan pengetahuan mereka setelah mengikuti kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan.



Gambar 6. Foto bersama setelah kegiatan sosialisasi
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Setelah seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan, tim pengabdian bersama mitra melakukan sesi foto bersama. Kami sangat berharap agar semua pengetahuan yang telah diberikan dapat diterapkan dan dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih menarik dengan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Penutupan bagian hasil dan pembahasan dari kegiatan sosialisasi ini merupakan momen yang penting untuk merefleksikan pencapaian dan harapan kedepan. Hasil dari kegiatan sosialisasi pengenalan platform online mentimeter sebagai media interaktif khususnya dalam pembelajaran matematika ini mitra dapat memahami materi yang disampaikan dan dapat mengaplikasikan mentimeter dalam proses belajar mengajar. Adapun harapan dalam sosialisasi yang telah dilaksanakan, para pendidik dapat lebih memahami, memanfaatkan dan menerapkan teknologi ini dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik. Dengan menggunakan mentimeter, pendidik mampu mendorong semangat siswa untuk lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, memberikan respons, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

4. Kesimpulan

Sosialisasi penggunaan mentimeter sebagai alat interaktif dalam pembelajaran matematika sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa. Dalam upaya mencapai pendidikan yang berkualitas, pengenalan media ini kepada peserta didik dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif melalui berbagai fitur, seperti kuis, polling, dan presentasi visual yang menarik. Hasil yang diharapkan, peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan mentimeter. Mentimeter sangat relevan sebagai sebuah platform interaktif yang mampu mengubah suasana kelas yang cenderung pasif menjadi lebih hidup dan menarik khususnya dalam proses pembelajaran. Sosialisasi penggunaan media mentimeter yang diharapkan salah satunya dapat mengatasi tantangan dan masalah pendidikan dengan beberapa poin penting dalam penerapan media pembelajaran berbasis mentimeter yakni meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi inovatif dan kreatif, mempermudah evaluasi pembelajaran bagi tenaga pendidik atau guru kepada siswa, dan juga dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis peserta didik maupun tenaga pendidik khususnya di lingkup pendidikan. Meskipun media mentimeter menawarkan berbagai keunggulan, tetapi juga penting memperhatikan kelemahan yang ada agar penggunaannya dapat dimanfaatkan secara efektif.

Limitasi dan studi lanjutan

Berdasarkan kegiatan sosialisasi pengenalan media interaktif mentimeter ini memiliki beberapa hambatan, salah satunya adalah terbatasnya jumlah peserta atau mitra yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini, sehingga berpotensi mempengaruhi efektivitas tujuan sosialisasi ini. Kemudian, durasi pelaksanaan kegiatan ini juga tergolong cukup singkat dan koneksi internet yang kurang stabil sehingga memungkinkan tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap cara pembuatan kuis interaktif dalam menggunakan mentimeter. Oleh karena itu, pengenalan dan pembuatan kuis interaktif mentimeter ini merupakan inisiatif dan memberikan jangka panjang terhadap peserta didik, sehingga dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menilai pemahaman peserta didik, serta memungkinkan pengukuran terhadap kualitas pembelajaran dan pencapaian atau prestasi siswa di masa yang akan datang.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kampus tercinta kami Universitas Muhammadiyah Bone, tim program PKM ISS-MBKM 2024, pemerintah kabupaten bantaeng khususnya di kecamatan sinoa desa bonto maccini, dosen pembimbing, serta kaprodi program studi pendidikan matematika yang senantiasa memberikan motivasi, bimbingan, arahan dan saran selama pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih kepada keluarga tercinta khususnya kedua orang tua atas segala usaha serta doa, dan kerja kerasnya sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini, tak lupa pula juga kepada teman-teman seangkatan yang senantiasa kebersamai dalam setiap langkah dalam proses perkuliahan, serta ucapan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan KKN TEMATIK Desa Bonto Maccini atas segala kerja keras selama pelaksanaan kegiatan KKN atau pengabdian masyarakat selama 4 bulan ini, dan juga pemilik posko yang telah menjadi memfasilitasi kami waktu dan tempat, yang senantiasa menganggap kami selaku keluarga selama pelaksanaan pengabdian ini.

Referensi

- Afrilianti, F. F., Kesumawati, N., & Hera, T. (2022). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Berdasarkan Self-Efficacy. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3087–3096.
- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.117>
- Akbar, K. H., & Mutiara, I. I. (2020). *Pengenalan Mentimeter sebagai Aplikasi Pembelajaran Siswa Pada SMP NEGERI 1 MAJALAYA*. 3(1), 3199–3207.
- Almagro, R. E., & Edig, M. M. (2024). Mathematics learning motivated by computer attitude and social media engagement. *Journal of Social, Humanity, and Education*, 4(2), 79–97.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 123–132.
- Ardhy, F., Salimu, S. A., Fernanda, F. E., Hidayat, R., & Ikhsan, D. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Ajar Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) sebagai Alat Peraga untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia pada IGTKI-PGRI Kabupaten Tanggamus (Training on Making Indonesian Sustainable Harvest Teaching Media (PINTARIA) as a Teaching . 4(3), 327–336.*
- Ashoer, M., Alam, S., Lanceleur, V., & Solene, D. (2024). Initiating Sustainable Development Goals (SDGs) for Village: A Joint International Community Service Program. *Yumary*, 3(4), 257–266.
- Campanilla, N. S., & Mendoza, C. R. (2024). Error pattern analysis of the Mathematics problem solving of grade 10 learners. *Journal of Social, Humanity, and Education*, 4(4), 245–262. <https://doi.org/10.35912/jshe.v4i4.2125>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadilah, N., Uly Siahaan, A., Havwini, T., Ratna Sari, D., Bayu Aji, S., & Firdaus, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Mentimeter Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 20–29.
- 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. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Ismail, Jamaluddin, A. Bin, Syamsiah, & Saleh, A. R. (2023). Pelatihan Media Interaktif Mentimeter dalam Memberdayakan Kualitas Teknologi Guru di MTS Arifah Gowa. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 184–189. <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.v1i3.187>
- Kusuma, G. H. (2016). Metode Transfer Pengetahuan Pada Perusahaan Keluarga Di Indonesia. *Modus*, 27(2), 125. <https://doi.org/10.24002/modus.v27i2.552>
- Lestari, B. B., Nugraheni, N., Husain, F., Semarang, U. N., Tinggi, S., & Pati, T. (2024). Penerapan Edukasi SDGS di Lingkungan Sekolah Guna Mendukung Terwujudnya Kesejahteraan Pendidikan. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 67–72.
- Maghfiroh, D. L., & Rachmawati, R. (2022). Efektivitas Media Mentimeter Dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii Smp Pgr 1 Wajak. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 271–277.
- Mayung, R. A., Tandiyu, W. N., Untu, Z., & Widajanti, A. (2023). Analisis Penggunaan Mentimeter Pada Kegiatan Refleksi Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021, 2020*, 105–111.
- Murnawan, M., Sapanji, R. A. E. V. T., Lestari, S., & Rosalin Samihardjo. (2023). Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Absensi Berbasis Mobile di SMA Negeri 21 Bandung. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 183–192. <https://doi.org/10.35912/yumary.v4i2.2586>
- Pusawidjayanti, K., Asmianto, A., & Kusumasari, V. (2023). Pelatihan Pembuatan Soal Kuis Interaktif Untuk Guru Semua Bidang Akademik. *Journal of Social Outreach*, 2(1), 24–30. <https://doi.org/10.15548/jso.v2i1.4758>
- Putri, N. A., Hadi Wijoyo, S., & Herlambang, A. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3062–3068. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Rizki Nuretha, E., & Fatimah, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Sri Jaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 3(1), 18–24. <https://doi.org/10.29407/jpeaku.v3i1.19921>
- Sunarti, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Widyaiswara Dalam Mengembangkan Presentasi Interaktif Online Dengan Aplikasi Mentimeter Di Balai Diklat Keagamaan Palembang. *Jurnal Perspektif*, 14(2), 283–296. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v14i2.57>