

## Pemanfaatan *Mentimeter* dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta

Aldy Hermawan\*, Laksmi Dewi

Univesitas Pendidikan Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [aldyhrn@gmail.com](mailto:aldyhrn@gmail.com)

### Abstract

Disruption of digital technology brings a new paradigm in training implementation. training providers need to understand how to shape the active interaction of trainees through digital platforms that aim to build engagement and avoid distractions that are often felt by participants in online training. This paper is a literature review that aims to describe and explain the importance of using a variety of technologies in online training. This research uses a library research method. This paper explores the features available on the Mentimeter platform and optimizes them in the online training process. So, education and training providers get an overview of digital technology application in the online training field.

### Abstrak

Disrupsi teknologi digital membawa paradigma baru dalam penyelenggaraan pelatihan. Penyelenggara pelatihan perlu memahami bagaimana membentuk interaksi aktif peserta pelatihan melalui platform digital yang bertujuan agar dapat membangun keterikatan dan menghindari distraksi yang sering dirasakan oleh peserta dalam pelatihan daring. Tulisan ini merupakan artikel konseptual yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan pentingnya penggunaan variasi teknologi dalam pelatihan yang dilaksanakan secara daring. Penelitian ini menggunakan metode yang bersifat studi kepustakaan (library research). Tulisan ini mengeksplorasi fitur yang tersedia dalam platform Mentimeter dan mengoptimalkannya dalam proses pelaksanaan pelatihan daring. Sehingga penyelenggara pelatihan mendapatkan gambaran mengenai penerapan teknologi digital dalam dunia pelatihan dengan format daring.

### Article History

Received: 20-09-22

Reviewed: 12-01-23

Published: 20-01-23

### Key Words

*Mentimeter, online training, interactive teaching materials.*

### Sejarah Artikel

Diterima: 20-09-22


Direview: 12-01-23

Disetujui: 20-01-23

### Kata Kunci

*Mentimeter, pelatihan daring, bahan ajar interaktif.*

**How to Cite:** Hermawan, A., & Dewi, L. (2023). Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 111-121. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Pendahuluan

Pandemi Covid-19 melahirkan tatanan baru bagi manusia dalam menjalankan sebuah peradaban. Hal tersebut dikarenakan masifnya penyebaran Covid-19 yang memaksa seluruh sistem bertransformasi. Sistem pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu bagian yang terdampak dalam pusaran liar pandemi ini (Amal et al., 2021). Kegiatan pelatihan yang terbiasa terselenggara dengan format luring harus beralih menjadi daring. Pemerintahpun menyadari untuk beradaptasi di masa pandemi ini membutuhkan inovasi dari segala lini. Seluruh program pelayanan publik diharapkan dapat menerapkan sistem end to end digital dan menggunakan teknologi berbasis cloud (Kominfo, 2020). Pemerintah juga memahami bahwa untuk membangun inovasi tentu membutuhkan ruang dan regulasi (Sekretariat Kabinet, 2022). Untuk itu pemerintah mendorong terjadinya percepatan perubahan dari yang biasanya tatap muka menjadi tatap maya dengan menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh atau e-learning dalam sistem pendidikan dan pelatihan. Lembaga Administrasi Negara

sebagai instansi yang bertanggungjawab dalam penyelenggaraan berbagai pelatihan secara proaktif telah sigap merespon himbauan dari pemerintah dengan menyusun skema atau prosedur antisipasi untuk mencegah dan memutus mata rantai penyebaran Covid-19 dalam pelaksanaan berbagai pelatihan (LAN RI, 2020a). Sejalan dengan itu, secara teknis terdapat pula kebijakan Perkaln Nomor 8 Tahun 2018 yang menyebutkan bahwa tahap penyelenggaraan e-learning sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (1), media teknologi informasi dan komunikasi menjadi pondasi dalam keseluruhan fasilitas dan mekanisme pelaksanaannya. Sehingga diharapkan proses pendidikan dan pelatihan dapat terus berjalan ditengah mewabahnya pandemi ini, hal tersebut tidak dapat terelakan karena kebutuhan akan hadirnya pendidikan dan pelatihan untuk pengembangan kualitas sumber daya manusia terus meningkat, apalagi dalam kondisi pandemi ini juga membutuhkan strategi baru untuk melaksanakan pengayaan pembelajaran secara optimal.

Pengembangan kualitas sumber daya manusia sendiri pada hakikatnya bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah semata, akan tetapi lembaga-lembaga pendidikan tinggi dan industri harus memainkan peran dalam mengembangkan sumber daya manusia yang unggul dan terampil (Fang, Zhang, & Kim, 2021). Dalam upaya mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang unggul dan terampil, Keberadaan pendidikan dan pelatihan masih menjadi agenda penting. Ketika proses pelatihan dapat dikelola dengan baik dan efektif, hal tersebut dapat meningkatkan komitmen kognitif dan afektif peserta pelatihan, dimana akan mengacu pada peningkatan pengetahuan dan ikatan emosional rasa memiliki pada organisasi (Rokaya and Al-Ghazzawi, 2018). Selain itu, melalui pelatihan akan terbentuk keterampilan dan kompetensi profesional yang didapatkan peserta dengan bantuan pengawasan instruktur selama proses pelatihan berlangsung (Orishev & Burkhonov, 2021). Untuk itu, fungsi pengawasan dalam sebuah pelatihan menjadi krusial untuk melihat faktor-faktor yang mungkin dapat mengakibatkan keberhasilan pelatihan terganggu. Keberhasilan penyelenggaraan pelatihan tidak hanya diukur dari efektif dan efisien proses pembelajarannya semata, lebih dari itu sebuah pelatihan dapat dikatakan berhasil jika pesertanya kembali ke tempat tugasnya disertai peningkatan performansinya. Untuk itu, penyelenggara pelatihan perlu fokus pada pemilihan instruktur yang berkualitas dan mampu menyediakan kurikulum yang unik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta pelatihan (Rogala, Batko, & Wawak, 2017).

Namun kenyataannya tidak selalu menggembirakan, dalam pelaksanaan pelatihan sering kali tidak sesuai dengan blueprint awal. Seperti dalam temuan penelitian yang menganalisis ketidakefektifan proses pelatihan dalam membangun budaya kerja yang saling mendukung di berbagai departemen di Coastal Bank Ltd, dimana ditemukan bahwa 77,40 persen responden tidak senang dengan isi pelatihan karena kurang informasi yang relevan dan pelatihan yang hanya berorientasi pada teori. Para peserta pelatihan tidak sepenuhnya terpapar pada jenis pelatihan praktis. Selain itu, sebanyak 68,84% peserta menanggapi bahan ajar yang digunakan tidak terlalu membantu dalam memahami konteks dengan jelas, kemudian sebanyak 67,13 persen peserta pelatihan tidak puas dengan kecakapan infrastruktur untuk pelatihan tersebut (Ganesh, 2019). Selanjutnya, dalam temuan penelitian mengenai pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan apresiasi karyawan senior terhadap keragaman tim dan kinerja dalam tim yang beragam usia tidak menemukan hasil yang konklusif dalam menunjukkan tingkat stereotip usia. Setelah dilakukan evaluasi mengenai penyelenggaraan pelatihan tersebut, mengerucut bahwa metode dan strategi yang digunakan kurang tepat, termasuk diantaranya adalah bahan materi yang tidak memberikan informasi secara komprehensif (Jungmann, Wegge, Liebermann, Ries, & Schmidt, 2020). Terbaru, dalam

pendahuluan penelitian di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Bali menemukan fakta bahwa dalam penyelenggaraan pelatihan mengalami kendala selama menyelenggarakan pelatihan dengan format daring salah satunya adalah peserta diklat membutuhkan bahan ajar yang lebih ringkas sehingga mudah untuk dipahami secara mandiri. Hal tersebut terjadi dikarenakan bahan ajar yang digunakan dalam pelatihan selama ini hanya modul dan powerpoint sederhana (Andriani, 2021).

Bahan ajar merupakan bagian integral dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pelatihan. Bahan ajar menjadi esensial dilakukan karena melalui pemilihan bahan ajar yang tepat akan memudahkan peserta dalam mencapai kompetensi yang diharapkan (Ningsih, 2021). Pengemasan Bahan ajar yang baik dapat memberikan ruang dan tingkat kontrol yang lebih besar bagi peserta untuk dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara mandiri karena penyesuaian materi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan mereka (Alenezi, 2020). Bahan ajar sendiri banyak kategorisasinya seperti berdasarkan mata pelajaran terdiri atas: (1) bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar seperti (buku, handout, LKS dan modul); (2) bahan ajar yang tidak dirancang tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran seperti koran, kliping, film, iklan, atau berita (Widayanti, Abdurrahman, & Suyatna, 2019). Kemudian dalam pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan daring lebih banyak menghadapi hambatan. Hal tersebut karena peserta berada di tempat masing-masing dan mudah ter-distraksi. Distraksi ini akan berdampak buruk pada efisiensi dan efektivitas pembelajaran karena akan lebih banyak waktu dan energi yang terbuang untuk komunikasi yang tidak efisien. Sehingga penyelenggara pendidikan dan pelatihan harus senantiasa berupaya menemukan solusi dengan penekanan yang lebih besar agar peserta diklat bisa terikat selama proses pendidikan dan pelatihan. Salah alternatif yang dilakukan adalah mengemas bahan ajar menjadi interaktif. Oleh karena itu, untuk membuat suasana pelatihan yang menyenangkan, menarik dan inovatif widyaiswara harus mendesain bahan ajarnya menjadi interaktif agar diskusi dalam pelatihan menjadi lebih hidup dan aktif sehingga peserta tidak merasa jenuh (Sunarti, 2021). Lebih lanjut, masifnya disrupsi teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai peluang besar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik melalui pemanfaatan teknologi dalam mengemas bahan ajar interaktif (Wijayanti, 2011; Gunawan, 2016; Ridha, 2018). Selain itu, untuk mengimbangi perkembangan zaman yang pragmatis, bahan ajar mulai dikembangkan dalam bentuk digital. Adaptasi kemasan bahan ajar melalui platform digital dapat memberikan dorongan motivasi kepada seseorang untuk belajar yang lebih baik serta dapat mengembangkan kemampuan literasi digital (Nuriyawan & Wibawa, 2020; Tohara, 2021). Terdapat berbagai platform yang sudah dikembangkan dan diadopsi untuk meningkatkan pengalaman seseorang dalam belajar dan tentu salah satunya dapat digunakan untuk mengemas bahan ajar menjadi menarik seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, *Mentimeter*, dan lain-lain. Setiap platform tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya, tergantung bagaimana penggunaannya mengoptimalkan setiap fitur yang tersedia dalam platform tersebut untuk mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu yang menarik perhatian dan dapat diterapkan dalam pelatihan daring salah satunya adalah *Mentimeter*. *Mentimeter* dapat dijadikan alternatif solusi untuk menjaga interaksi aktif peserta pelatihan dengan mengimplementasikan bahan ajar berbasis kuis interaktif.

*Mentimeter* merupakan software presentasi yang didesain untuk memberikan kemudahan kepada pembicara dalam pelatihan dengan cara yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. software ini digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada audiens untuk lebih berpartisipasi melalui presentasi yang interaktif (*Mentimeter*, 2022).

Mentimeter merupakan alat untuk melakukan pemungutan suara respon peserta dalam pembelajaran yang memiliki kemiripan dengan *Turning Point*, *clickers* atau *Kahoot* yang mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi dan debat melalui perangkat portabel mereka, seperti ponsel, laptop, atau tablet (Vallely & Gibson, 2018). Selain memberikan kemudahan karena Mentimeter merupakan software berbasis website sehingga tidak memerlukan untuk di unduh, Mentimeter juga memberikan visual user interface yang menarik dan mudah digunakan baik untuk peserta maupun instruktur (Pichardo et al., 2021). Mentimeter sendiri sudah dirilis sejak tahun 2014 secara global, tetapi penggunaannya belum tereksplorasi secara optimal lebih khusus dalam dunia pelatihan.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan bibliografi atau studi kepustakaan. Penggunaan pendekatan bibliografi bertujuan untuk menemukan kesenjangan dalam penelitian dengan mencermati perkembangan penelitian pada suatu topik tertentu (Villas et al., 2008). Dalam implementasi metode penelitian ini terdapat tiga tahapan yaitu tahap pengumpulan data, tahap persiapan data, dan tahap analisis data (Zoogah & Rigg, 2014). Tahap pertama, diawali dengan pengumpulan data melalui pencarian artikel jurnal pada berbagai laman yang terpercaya dengan kata kunci “Mentimeter” “Pelatihan” dan “Bahan Ajar”. Artikel yang dikumpulkan merupakan artikel yang telah mengalami penyortiran artikel dari jurnal terakreditasi baik secara nasional maupun internasional. Tahap Kedua, Mengelola data yang terkumpul. Pada tahap ini peneliti menghimpun data-data seperti judul jurnal, nama peneliti, tahun terbit, metode penelitian, dan pembahasan yang dimasukkan kedalam tabel database. Tahap ketiga, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah ditemukan sebelumnya.

Penelitian ini berusaha mengeksplorasi fitur yang tersedia dalam platform Mentimeter dan mengoptimalkannya dalam proses pelaksanaan pelatihan daring sebagai bahan ajar pada pelatihan yang diselenggarakan oleh lembaga penyelenggara pelatihan konvensional. Sebelumnya pada setiap pelatihan yang diselenggarakan oleh lembaga penyelenggara pelatihan konvensional masih menggunakan strategi *trainer centered*, dimana trainer akan mendominasi selama pelatihan dan cenderung peserta pasif selama pelatihan berlangsung. Maka dari itu, manfaat jika mengaplikasikan software Mentimeter dalam pelatihan dapat memudahkan trainer untuk menarik fokus dan berinteraksi secara interaktif dengan para peserta pelatihan. Trainer dapat memberikan stimulus berupa pertanyaan yang dapat memacu jiwa kompetitif peserta pelatihan sehingga membuat pelatihan menjadi lebih hidup.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Pendidikan dan Pelatihan

Pendidikan dan pelatihan hadir sebagai upaya dalam meningkatkan dan mengembangkan kompetensi sumber daya manusia lebih khusus dalam upaya peningkatan intelektual dan profesionalisme terutama dalam kemampuan manajerial. Pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu alat paling umum yang digunakan pengusaha untuk memastikan karyawan mempelajari prosedur dan standar perusahaan (Bernardes et al., 2019). Melalui program pelatihan yang efektif dan efisien, organisasi dapat meningkatkan kinerja dan daya saingnya (Salas et al., 2012; Huselid & Becker, 2011). Dengan demikian, pelatihan dapat digunakan untuk membantu individu menyebarkan pengetahuan kepada rekan-rekan mereka dan menyebarkan perubahan ke seluruh organisasi yang lebih besar (Kim et al., 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, bentuk pelatihan mengalami pergeseran bentuk menjadi pelatihan daring. Pelatihan online adalah alternatif ekonomis

untuk format tatap muka tradisional dan telah menjadi semakin populer di banyak industri (Etherington et al., 2021). Dalam tren dengan mengandalkan metode pelatihan daring tercermin dalam dunia industri secara global. Faktanya, banyak perusahaan-perusahaan perhotelan semakin menggunakan program pelatihan online (Safar, 2012; Ozturan & Kutlu, 2010). Salah satu alasan meningkatnya penggunaan pelatihan online tidak hanya untuk memangkas biaya tetapi juga karena generasi milenial adalah generasi yang paling cepat berkembang dalam angkatan kerja AS dan dianggap melek teknologi (Gibson & Sodeman, 2014).

Agar proses pendidikan dan pelatihan dapat mencapai tujuan secara efektif, maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang melandasinya. Secara spesifik Basri dan Rusdiana (2015, hlm 34-36) memaparkan prinsip-prinsip diklat sebagai berikut:

- a. Perbedaan Individu, artinya setiap orang memiliki kemampuan berpikir berbeda-beda, setiap jenjang umur memiliki intelektual yang berbeda dalam menelaah pemahaman baru.
- b. Motivasi, artinya setiap individu perlu mendapatkan motivasi supaya dapat memaksimalkan potensi diri, promosi, intensif berupa uang.
- c. Proses pendidikan yang aktif agar dapat melibatkan seluruh peserta dalam kegiatannya.
- d. Melalui bimbingan peserta dapat mendapatkan pengetahuan dengan cepat.
- e. Kesesuaian materi yang diberikan, artinya widyaiswara harus memberikan materi ajar yang relevan dan lengkap.
- f. Memahami sebuah materi memerlukan waktu.
- g. Metode pembelajaran yang bervariasi agar peserta dapat merasa tertarik mengikuti pelatihan sampai selesai.
- h. Pendidikan dan pelatihan harus dapat memenuhi kebutuhan peserta serta memperoleh kepuasan dalam belajar.
- i. Penguatan untuk peserta. Penguatan dapat diberikan berupa hadiah positif yang dapat menguatkan perilaku peserta.

## **2. Bahan Ajar**

Bahan ajar atau learning materials merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran dalam proses belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan holistik serta menampilkan seluruh kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik (Hernawan dkk, 2012). Lebih lanjut, National Center for Competency Based Training (2007) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah berbagai bentuk tertulis atau tidak tertulis yang digunakan pendidik dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar.

Menurut Sungkono dkk (2003:1) Bahan Pembelajaran adalah seperangkat bahan yang “didesain” dan memuat materi atau substansi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Ika Lestari (2013:2) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang bertolak pada kurikulum yang disusun untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Merancang dan mengembangkan bahan ajar tentu memiliki tujuan yang hendak di capai. Depdiknas (2008:10) mengemukakan bahwa ada tiga tujuan utama dalam rangka mengembangkan bahan ajar, antara lain:

- a. Menyediakan bahan ajar yang selaras dengan tujuan kurikulum melalui pertimbangan-pertimbangan kebutuhan peserta didik, sekolah, dan daerah.
- b. Mendorong peserta didik untuk mendapatkan alternatif bahan ajar.
- c. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dalam proses pembelajaran

## **3. Mentimeter**

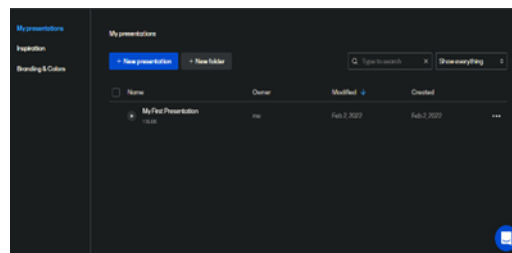
Mentimeter merupakan software sistem respons audiens online yang didesain untuk memberikan kemudahan kepada penggunaanya dengan cara yang interaktif, menarik, dan



menyenangkan sehingga mendorong terjadi interkasi yang interaktif (John, 2018). software ini digunakan untuk menarik audiens lebih berpartisipasi melalui presentasi yang interaktif (Mentimeter, 2022). Mentimeter pada dasarnya hampir sama dengan google form atau kahoot yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk membuat quiz, polling, voting, brainstorming materi, tanya jawab, dan kegiatan lainnya. Mentimeter telah menjadi alat pembelajaran yang populer dikalangan praktisi pendidikan sejak tahun 2014 (Mayhew, 2019). Dalam perjalanannya sampai tahun 2021 Mentimeter telah tumbuh secara organik menjadi penguasa pasar global dengan 100+ Juta pengguna di lebih dari 200 negara dan wilayah. Faktor utama di balik kesuksesan adalah kecintaan pengguna, dengan skor NPS 75+ (Mentimeter, 2021).

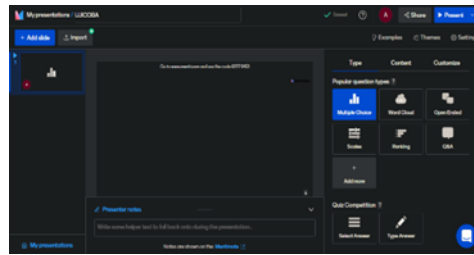
Mentimeter memungkinkan para penggunanya untuk mentransfer presentasi kepada audiensnya di tempat yang saling berjauhan dengan menggunakan frekuensi internet yang terhubung ke personal komputer atau smartphone tanpa perlu melakukan kegiatan mengunduh materi yang membuat masalah storage di device penggunanya (Coyle, 2021). Setiap peserta dapat berbagi pengetahuan mereka melalui Mentimeter sehingga dalam pelaksanaannya dapat dikelola dengan pembelajaran kolaboratif (Quang, 2018). Hal tersebut juga berarti dalam Mentimeter mendukung pembelajaran yang bermakna melalui interaksi dan diskusi sehingga mendorong setiap orang untuk terlibat, bahkan untuk peserta dengan karakteristik tertutup (Crump & Sparks, 2018). Sehingga Mentimeter dapat direkomendasikan dalam pelatihan dengan format daring karena memberikan variasi untuk pertanyaan, tata letak dan yang paling penting adalah memberikan kemudahan setiap orang untuk bertanya dan menjawab setiap pertanyaan (Davina & Kelly, 2017).

Mentimer mendukung proses pelatihan yang interaktif melalui fitur-fitur yang tersedia. Trainer dengan mudah dan cepat dapat membuat sebuah presentasi melalui platform ini. Setelah Trainer melakukan log in dengan e-mail yang sudah terdaftar, maka akan dialihkan pada tampilan “homepage” (lihat gambar 1).



Gambar 1. Tampilan utama

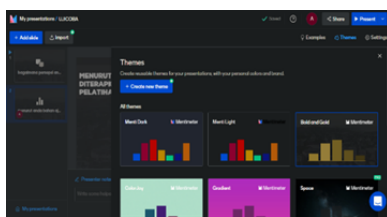
Disini Trainer dapat membuat presentasi baru dengan mengklik “new presentation” lalu memberikan nama sesuai materi pelatihan yang akan disampaikan. Selanjutnya, Trainer dibawa pada sebuah halaman yang berisi menu bar yang berisi fitur-fitur yang tersedia dalam Mentimeter seperti Type, Content, dan Customize (lihat gambar 2)



Gambar 2. Tampilan Menu pada question types

Dalam menu Popular question types terdapat berbagai pilihan jenis pertanyaan yang dapat dipilih oleh Trainer untuk mengevaluasi pemahaman dan juga meningkatkan interaksi aktif peserta pelatihan secara langsung seperti Multiple Choice, dimana Trainer dapat memberikan sebuah pertanyaan yang sudah disediakan jawabannya atau kita sering pahami dengan makna pilihan berganda, secara umum peserta dapat memilih jawaban dari pertanyaan berganda tersebut dengan menggunakan gawai yang terhubung dengan internet (Mohin, Kunzwa, & Patel, 2020); Word Cloud, merupakan fitur yang dikembangkan agar peserta dapat memberikan opini singkat satu atau dua kata yang kemudian setiap jawaban peserta akan tampil dalam sebuah motion, dengan menggunakan fitur ini akan menciptakan dampak visual yang kuat serta akan menyoroti secara efektif argumen mana yang mendominasi (Coyle, 2021); Open Ended, hampir sama dengan fitur sebelumnya akan tetapi disini peserta diiberikan ruang agar dapat memberikan jawaban yang lebih luas sehingga merangsang kreativitasnya.; Scales, merupakan fitur yang disediakan untuk memproyeksikan sebuah argument, fitur ini dapat digunakan Trainer jika ingin menarik kesimpulan pada suatu kondisi seperti bagaimana kemudahan yang dirasakan peserta selama pelatihan berlangsung dan biasa menggunakan pertanyaan tertutup; Ranking, hampir sama dengan fitur scales namun di sini dalam implementasinya menggunakan pertanyaan terbuka; Q&A, merupakan sebuah fitur yang disediakan agar peserta dapat bertanya secara real time kepada Trainer atau peserta lain. Setelah Trainer memilih tipe pertanyaan yang sesuai, kemudian untuk mengatur isi atau kontennya Trainer dapat melakukannya dalam menu “Content”.

Selain itu, untuk menambah nilai estetik tampilan bahan ajar menggunakan Mentimeter, Trainer dapat menggunakan beberapa tema yang tersedia atau dapat juga membuat tema sendiri yang sesuai dengan topik pelatihan (lihat gambar 3). Untuk memastikan hanya peserta pelatihan pada sesi tertentu saja yang dapat terhubung dengan bahan ajar Mentimeter ini diprogram dengan menggunakan kode unik. Peserta pelatihan hanya perlu menuju website Mentimeter pada url menti.com pada gawai pintar kemudian memasukkan kode unik tersebut untuk dapat merespon dan terlibat aktif pada proses pelatihan (lihat gambar 4).



Gambar 3. Menu untuk memilih atau membuat tema



Gambar 4. Tampilan dalam smartphone

Terdapat banyak manfaat ketika mengimplementasikan Menimeter dalam proses pelatihan secara daring termasuk diantaranya adalah membangun interaksi aktif dan keterlibatan peserta pelatihan melalui diskusi, mengumpulkan pendapat, dan mengevaluasi pemahaman peserta secara formatif. Fitur-fitur yang tersedia dalam Mentimeter dikembangkan agar dapat membantu menjaga keterlibatan peserta. Melalui pertanyaan atau respon aktif peserta dapat melakukan intrupsi dan memecah monolog seorang Trainer. Peserta pelatihan dapat menyembunyikan identitasnya atau berperan sebagai anonim selama proses pelatihan. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan ruang yang aman bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan saran (seperti memberikan saran atau tanggapan tentang bagaimana relevansi pelatihan terhadap kebutuhan yang muncul di lapangan). Peserta dapat melihat tanggapan yang dikemukakan peserta lain sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan membangun konstruksi pengetahuan bersama (Moorhouse & Kohnke, 2020).

Variasi bentuk pertanyaan dan tanggapan dapat memudahkan Trainer dalam meminta pendapat peserta pelatihan. Tanggapan ini dapat digunakan untuk merangsang diskusi kelas (Moorhouse, 2017). Dalam berbagai kesempatan Trainer sering kali menemukan kesulitan dalam mengevaluasi pemahaman peserta. Mereka sering kali mengangguk setuju padahal sejujurnya mereka tidak memahami sama sekali konteks yang telah dibahas dalam pelatihan. Untuk itu, Mentimeter dapat digunakan untuk mengevaluasi entry behavior peserta pelatihan dan juga harapan yang hendak dicapai oleh para peserta. Selain itu, Mentimeter dapat diimplementasikan di akhir pelatihan untuk menilai pendapat peserta tentang pembelajaran yang mereka lalui dan mengumpulkan saran mengenai tentang penyelenggaraan pelatihan atau topik materi yang mungkin dapat digelar dalam pelatihan selanjutnya. Dengan menggunakan Mentimeter dalam sebuah pelatihan, Trainer dapat menilai pemahaman siswa secara mudah dan memberikan umpan balik yang sesuai (Mohin, Kunzwa, & Patel, 2020).

## **Kesimpulan**

Mentimeter secara mendasar telah mengubah budaya presentasi melalui metode jarak jauh atau hybrid dengan menciptakan pengalaman yang unik, dan menarik bagi semua penggunanya. Secara khusus dalam dunia pelatihan yang diselenggarakan secara daring Mentimeter memiliki potensi besar untuk digunakan. Fitur-fitur yang tersedia dikembangkan untuk menumbuhkan persaingan diantara peserta yang bertujuan agar dapat membangun interaksi aktif peserta. Mentimeter memungkinkan trainer untuk mengarahkan pembelajaran menjadi kolaboratif antara peserta pelatihan. Lebih lanjut, Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena proses pembelajaran dipersonalisasi dan ditargetkan berdasarkan tanggapan peserta pelatihan. Hal tersebut dikarenakan Mentimeter memiliki user interface yang sederhana sehingga memudahkan siapa pun untuk menggunakannya. Berbagai bentuk ikon, penggunaan bahasa, serta environments yang digunakan dalam Mentimeter sangat familiar dan dapat dengan mudah dimengerti. Aset digital seperti demikian akan membuat keterlibatan peserta pelatihan semakin tinggi dan menghindarkan dari distraksi. Mentimeter tepat digunakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbasis pada multiple intelligences, karena dengan mentimeter dapat membangun lingkungan bertanya yang memungkinkan untuk mengatasi berbagai gaya belajar setiap peserta, merangsang konsentrasi dan minat dan membuat kelas lebih menyenangkan.



## Daftar Pustaka

- Alenezi, A. (2020). The Role of e-Learning Materials in Enhancing Teaching and Learning Behaviors. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(1). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.1.1338>
- Amal, A., Makmur, H., Agunawan, A., Besar, B., Pertanian, P., Nobel, S., & Makassar, I. (2021). Efektifitas Pelatihan Online Di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Batangkaluku. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Volume 11, Nomor 1, Juni 2021. P-ISSN : 2088-6705
- Andriani, Pauline Tricia Putri (2021) Pengembangan Bahan Ajar E-Summary Berpikir Kreatif Dengan Model Hannafin Dan Peck Untuk Peserta Diklat Di BPSDM Provinsi Bali Tahun 2021. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Basri, H., & Rusdiana, A. (2015). Manajemen Pendidikan & Pelatihan. Bandung: CV Pustaka Setia
- Bernardes, R. F., Guzzo, R. F., & Madera, J. M. (2019). Millennial Attitudes Toward Online and Traditional Training Methods: The Role of Training Utility and Satisfaction. *Cornell Hospitality Quarterly*, 60(4), 320–334. <https://doi.org/10.1177/1938965519843488>
- Bin Othayman, M., Mulyata, J., Meshari, A., & Debrah, Y. (2022). The challenges confronting the training needs assessment in Saudi Arabian higher education. *International Journal of Engineering Business Management*. <https://doi.org/10.1177/18479790211049706>
- Coyle, Stella. (2021). Using Mentimeter to Engage First Year Law Students in Wellbeing Awareness. *The Journal of Academic Development and Education*. <https://doi.org/10.21252/28z6-7966>
- Crump, V., & Sparks, J. (2018). Game of phones: Integrating mobile technology into science and engineering classrooms. *In the Proceedings of the 4th International Conference on Higher Education Advances (HEAD'18)*, 247-255. <https://doi.org/10.4995/head18.2018.7971>
- Davina, H., & Kelly, F. (2017). Using Mentimeter to promote student engagement and inclusion. *Pedagogy in Practice Seminar (18th December 2017)*, UK: Fusehill Street, Carlisle. Retrieved from <http://insight.cumbria.ac.uk/id/eprint/3473/>
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2008). Pedoman Penyusunan Bahan Ajar. Jakarta : Lukmana, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
- Etherington, C., Baker, L., Ham, M., & Glasbeek, D. (2021). Evaluating the Effectiveness of Online Training for a Comprehensive Violence Against Women Program: A Pilot Study. *Journal of Interpersonal Violence*, 36(1–2), 160–183. <https://doi.org/10.1177/0886260517725734>
- Fang, B., Zhang, P. and Kim, S. (2021), "National human resource development in China: government–industry–university relations and roles", *European Journal of Training and Development*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/EJTD-07-2021-0110>
- Ganesh, A. (2019). Co-ordination of Training Activities: Travails and Imperfections. *Asian Journal of Management Cases*, 16(1), 113–136. <https://doi.org/10.1177/0972820119825991>
- Gibson, L. A., & Sodeman, W. A. (2014). Millennials and technology: Addressing the communication gap in education and practice. *Organization Development Journal*, 32, 63-75

- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Direktorat UPI Bandung, 1489–1497
- John, I. (2018). Mentimeter. *School Librarian*, Autumn 2018: 153. Academic OneFile, Retrieved 17 June 2019 from <https://go.galegroup.com/ps/anonymous?id=GALE%7CA555409973&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=00366595&p=AONE&sw=w>
- Jungmann, F., Wegge, J., Liebermann, S. C., Ries, B. C., & Schmidt, K. H. (2020). Improving team functioning and performance in age-diverse teams: Evaluation of a leadership training. *Work, Aging and Retirement*, 6(3), 175–194. <https://doi.org/10.1093/workar/waaa003>
- Kim, B. J., Rousseau, D. M., & Tomprou, M. (2019). Training and Diffusion of Change: The Impact of Training and Proactivity on Change-Related Advice Giving. *Journal of Applied Behavioral Science*, 55(4), 453–476. <https://doi.org/10.1177/0021886319865323>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 14 Juli 2020. Digital Melayani, Pemerintah Kembangkan Platform Digital Berbasis Cloud. Diakses secara daring dari: [https://kominfo.go.id/content/detail/27852/digital-melayani-pemerintah-kembangkan-platform-digital-berbasis-cloud/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/content/detail/27852/digital-melayani-pemerintah-kembangkan-platform-digital-berbasis-cloud/0/berita_satker)
- LAN RI. (2020a). Surat Edaran Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor: 7/K.1/HKM.02.3/2020 tentang Kewaspadaan dan Pencegahan Penularan Infeksi Corona Virus (Infeksi Covid -19) dalam Penyelenggaraan Pelatihan.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Padang: Akademia Permata
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2021). Using Kahoot! to Gamify Learning in the Language Classroom. *RELC Journal*. <https://doi.org/10.1177/00336882211040270>
- Mayhew, E. (2019). No longer a silent partner: How Mentimeter can enhance teaching and learning within Political Science. *Journal of Political Science Education*, 15(4), 1–6. <https://doi.org/10.1080/15512169.2018.1538882>
- Mohin, M., Kunzwa, L., & Patel, S. (2020). Using Mentimeter to enhance learning and teaching in a large class Keywords: (February), 1–25. <https://doi.org/10.35542/osf.io/z628v>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2020). Using Mentimeter to Elicit Student Responses in the EAP/ESP Classroom. *RELC Journal*, 51(1), 198–204. <https://doi.org/10.1177/0033688219890350>
- National Centre Fore Competency Based Training (2007). Bahan ajar dalam instruktur proses pembelajaran
- Ningsih, S., & Agustina, N. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Modul Instalasi Jaringan Komputer Mata Diklat Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15 (2): 129-135. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i2.10188>
- Orishev, J., & Burkhonov, R. (2021). Project for Training Professional Skills for Future Teachers of Technological Education. *Mental Enlightenment Scientific-Methodological Journal*, 2021(2), 139–150. <https://doi.org/10.51348/tziuj2021216>
- Pichardo, J. I., López-Medina, E. F., Mancha-Cáceres, O., González-Enríquez, I., Hernández-Melián, A., Blázquez-Rodríguez, M., ... Borrás-Gené, O. (2021). Students and teachers using mentimeter: Technological innovation to face the challenges of the covid-19 pandemic and post-pandemic in higher education. *Education Sciences*, 11(11). <https://doi.org/10.3390/educsci11110667>

- Quang, P. (2018). Utilizing electronic devices in English-speaking Vietnamese university classrooms. *In the Proceedings of the 5th International Foreign Language Learning and Teaching Conference (FLLT 2018)*, 121-129.
- Rogala, P., Batko, R., & Wawak, S. (2017). Factors affecting success of training companies. *Studies in Continuing Education*, 39(3), 357–370. <https://doi.org/10.1080/0158037X.2017.1336995>
- Safar, A. H. (2012). The students' perspectives of online training at Kuwait University. *College Student Journal*, 46, 436-458
- Salas, E., Tannenbaum, S. I., Kraiger, K., & Smith-Jentsch, K. A. (2012). The science of training and development in organizations: What matters in practice. *Psychological Science in the Public Interest*, 13(2), 74-101. <https://doi.org/10.1177/1529100612436661>
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. 7 Februari 2022. Wujudkan Kemandirian Bangsa, Wapres Dorong Indonesia Berdikari Secara Digital. Diakses secara daring dari: <https://setkab.go.id/wujudkan-kemandirian-bangsa-wapres-dorong-indonesia-berdikari-secara-digital/>
- Sungkono. (2003). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta. FIP UNY
- Vallely, K. S. A., & Gibson, P. (2018). Engaging students on their devices with Mentimeter. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(2). <https://doi.org/10.21100/compass.v11i2.843>
- Villas, M. V., Macedo-Soares, T. D. L., & Russo, G. M. (2008). Bibliographical research method for business administration studies: a model based on scientific journal ranking. *BAR-Brazilian Administration Review*, 5(2), 139-159
- Widayanti, Abdurrahman, A., & Suyatna, A. (2019). Future Physics Learning Materials Based on STEM Education: Analysis of Teachers and Students Perceptions. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012021>
- Zoogah, D. B., & Rigg, J. S. (2014). Bibliographic Analysis and Strategic Management Research in Africa', *Advancing Research Methodology in the African Context: Techniques, Methods, and Designs. Research Methodology in Strategy and Management*, 10, 189–213.