

ANALISIS PENGGUNAAN MENTIMETER PADA KEGIATAN REFLEKSI PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Devi Fitriyati^{1*}, Fani Alfiana Rosyidah², Mukhamad Murhadi³, Yuliana⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Kimia, Universitas Mulawarman

⁴SMP Negeri 4 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: ppg.devifitriyati02@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Mentimeter Pembelajaran Matematika Refleksi Pembelajaran</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan aplikasi Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran secara umum. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 4 Samarinda. Objek pada penelitian ini adalah penggunaan Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran matematika. Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (<i>depth interview</i>), observasi dan dokumentasi. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Mentimeter menjadi salah satu inovasi dalam melakukan kegiatan refleksi pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan Mentimeter, antara lain (1) Kegiatan refleksi terasa lebih interaktif karena seluruh peserta didik dapat mengetahui apa saja jawaban dari refleksi pembelajaran yang dilakukannya dan (2) Peserta didik tidak merasa terintimidasi karena pengerjaan refleksi tidak mencantumkan identitas. Sedangkan kelemahan penggunaan aplikasi Mentimeter diantaranya, (1) Memerlukan waktu yang cukup banyak karena aplikasi mentimeter harus digunakan secara <i>real time</i>, (2) Pada pertanyaan pertama peserta didik dapat mengisi berkali-kali sehingga jawaban yang muncul tidak sesuai dengan jumlah peserta didik, (3) Jawaban peserta didik dapat keluar konteks dari pertanyaan.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Refleksi dalam pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting pada proses pembelajaran. Refleksi pembelajaran merupakan kegiatan dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk memberikan kesan, pesan, harapan, maupun kritik terhadap proses pembelajaran baik secara lisan atau tertulis oleh guru dan peserta didik (Mardisol & Subaryanta, 2023). Dengan melakukan refleksi pembelajaran seorang guru dapat mengetahui hal-hal yang sudah baik ataupun yang masih kurang dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Kekurangan dari pembelajaran yang telah dilakukan selanjutnya akan ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan. Perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan dapat memperbaiki proses pembelajaran dan akan meningkatkan kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran (Yuliyanto, dkk., 2018).

Refleksi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Mardisol & Subaryanta (2023) beberapa teknik yang dapat digunakan guru untuk melakukan refleksi pembelajaran yaitu refleksi dengan lisan, jurnal, catatan, maupun video. Adapun salah satu cara inovatif dalam melakukan refleksi pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Mentimeter.

Mentimeter ialah salah satu aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk melakukan *survey* pada kegiatan seminar maupun pada kegiatan pembelajaran (Herlawati, dkk., 2021). Mentimeter merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu kegiatan refleksi pembelajaran. Aplikasi Mentimeter dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena merupakan aplikasi persentase yang bersifat interaktif, peserta didik dapat langsung merespon materi dari guru dengan mengirimkan respon dari *handphone* mereka yang telah membuka aplikasi Mentimeter (Andriani, dkk., 2019). Fitur anonim pada Mentimeter dapat menghilangkan kecemasan peserta didik terhadap jawabannya sehingga memungkinkan umpan balik secara instan tentang pemahaman peserta didik (Skoyles & Bloxsidge, 2017).

Mentimeter memberi banyak manfaat pada proses pembelajaran. Penelitian Hasyati & Zulherman (2021) memperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media evaluasi menggunakan mentimeter dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran daring. Penelitian Suardi, dkk., (2022) mengatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi mentimeter dalam pembelajaran Informatika dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar peserta didik. Meskipun begitu mentimeter juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu memerlukan koneksi internet, membutuhkan perangkat keras tambahan seperti laptop, PC, tablet atau *smartphone*, dan adanya batasan kata pada aplikasi Mentimeter (Herlawati, dkk., 2021).

Penggunaan media pada kegiatan refleksi pembelajaran merupakan hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru. Penggunaan aplikasi mentimeter telah banyak digunakan pada proses pembelajaran, akan tetapi belum ada penelitian mengenai analisis kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan aplikasi mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran mata pelajaran matematika.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif adalah mendeskripsikan atau menjabarkan fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara mendalam. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 4 Samarinda. Siswa kelas VIII.2 dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan siswa kelas VIII.2 mendapatkan kegiatan refleksi dengan menggunakan Mentimeter. Objek pada penelitian ini adalah penggunaan Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran matematika. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah wawancara yang mendalam (*depth interview*), observasi dan dokumentasi. Tahap berikutnya yaitu dokumentasi hasil dari penggunaan Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran matematika.

C. PEMBAHASAN

Media Mentimeter dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada kegiatan refleksi pembelajaran. Langkah-langkah dalam menggunakan Mentimeter di kelas yang telah dilakukan yaitu, (1) guru membagikan link refleksi dan kode yang telah disediakan oleh mentimeter, (2) peserta didik membuka web mentimeter.com dan memasukkan kode yang telah disampaikan oleh guru, (3) peserta didik menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Guru dapat berpindah ke pertanyaan selanjutnya kapan saja sementara peserta didik dapat menjawab pertanyaan melalui perangkatnya masing-masing. Di akhir kegiatan refleksi, semua tanggapan peserta didik

disimpan di sistem dan dapat diunduh secara permanen oleh guru (Moorhouse & Kohnke, 2020).



Gambar 1. Pertanyaan refleksi pembelajaran pada mentimeter

Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik diketahui bahwa peserta didik sangat senang menggunakan media Mentimeter dalam pembelajaran dikarenakan Mentimeter menyajikan data secara langsung sesuai dengan jawaban dari peserta didik. Menurut Moorhouse & Kohnke (2020) penggunaan teknologi seperti Mentimeter dapat dijadikan inovasi dalam memunculkan dan mengelola tanggapan peserta didik. Mentimeter juga memiliki tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian peserta didik untuk terus mengikuti slide pada Mentimeter.



Gambar 2. Jawaban Peserta Didik pada Mentimeter; (a) Pertanyaan 1; (b) Pertanyaan 2; (c) Pertanyaan 3; (d) Pertanyaan 4

Penggunaan media mentimeter dapat memberikan semangat dalam refleksi pembelajaran yang dapat diketahui berdasarkan hasil observasi yaitu peserta didik antusias ketika melakukan kegiatan refleksi pembelajaran menggunakan media aplikasi Mentimeter. Kegiatan refleksi pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, tidak kaku dan tidak membosankan. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan refleksi dengan jujur sesuai dengan apa yang mereka rasakan tanpa harus memunculkan identitas mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Mohin, dkk., (2022) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan Mentimeter memiliki dampak positif pada sikap dan kinerja peserta didik serta lingkungan belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui kelebihan dari Mentimeter dalam kegiatan refleksi pembelajaran adalah (1) kegiatan refleksi terasa lebih interaktif karena seluruh peserta didik dapat mengetahui apa saja jawaban dari refleksi pembelajaran yang dilakukan, (2)

guru juga dapat mengetahui secara langsung jawaban peserta didik sehingga memudahkan guru mengetahui hal yang perlu diperbaiki dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Moorhouse & Kohnke (2020) bahwa terdapat beberapa manfaat menggunakan aplikasi Mentimeter yaitu meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik, media untuk meminta pendapat, dan dapat pula mengevaluasi pemahaman peserta didik. Hal ini dikuatkan oleh penelitian Mohin, dkk., (2022) yang menyatakan bahwa Mentimeter merupakan aplikasi yang mudah diakses dan fleksibel yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas karena mendorong adanya keaktifan peserta didik dan menciptakan kesenangan.

Beberapa kelemahan penggunaan aplikasi Mentimeter diantaranya, (1) memerlukan waktu yang cukup banyak karena aplikasi mentimeter harus digunakan secara *real time*, (2) pada pertanyaan pertama peserta didik dapat mengisi berkali-kali sehingga jawaban yang muncul tidak sesuai dengan jumlah peserta didik, (3) jawaban peserta didik dapat keluar konteks dari pertanyaan. Adapun berdasarkan penelitian Mersin & Akkaş (2022) beberapa pendapat negatif terhadap Mentimeter mengatakan bahwa aplikasi memakan waktu yang lama dan dapat menyebabkan keterlambatan dalam pelajaran.

D. KESIMPULAN

Kegiatan refleksi pembelajaran yang dilakukan di akhir proses pembelajaran penting dilakukan guru untuk menjaga mutu pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan media untuk refleksi juga merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Mentimeter dapat dijadikan salah satu inovasi dalam melakukan kegiatan refleksi pembelajaran. Meskipun memiliki banyak kelebihan akan tetapi perlu diperhatikan kekurangan dari aplikasi Mentimeter sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal.

REFERENSI

- Andriani, A., Dewi, I., & Sagala, P. N. (2019). Development of Blended Learning Media using the Mentimeter Application to Improve Mathematics Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012112>
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780. <https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Herlawati, Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journals Journal of Computer Science Contributions*, 1(1), 42–52.
- Mardisol, Desmi dan Subaryanta. 2023. *Pembelajaran Matematika Menuju Student Well Being*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mersin, N., & Akkaş, E. N. (2022). Experiences of Pre-Service Mathematics Teachers on the Use of Mentimeter in Distance Learning. *Shanlax International Journal of Education*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.34293/education.v11i1-dec.5105>

- Mohin, M., 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), 48–57. <https://doi.org/10.15739/ijepr.22.005>
- 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>
- Suardi, Maya Sari Wahyuni, & Harianto. (2022). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Aplikasi Mentimeter.com dalam Pembelajaran Daring Model Discovery Learning pada Siswa Kelas X Jurusan OTKP SMKN 2 Simpang Empat Tanah Bumbu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(1), 28–34. www.menti.com
- Skoyles, A., & Bloxside, E. (2017). Have You Voted? Teaching OSCOLA with Mentimeter. *Legal Information Management*, 17. <https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/leginfom17&id=254&div=&collection=>
- Yuliyanto, E., Fatichatul Hidayah, F., Perdana Istyastono, E., & Wijoyo, Y. (2018). Analisis Refleksi Pada Pembelajaran: Review Reasearch. *Seminar Nasional Edusainstek*, 30–36.