

Edukasi Pembuatan Media Presentasi Interaktif dengan Memanfaatkan Mentimeter

Widya Adharyanty Rahayu^{1*}, Suastika Yulia Riska², Lilis Widayanti³, Adriani Kala'lembang⁴, Yudistira Arya Sapoetra⁵

¹⁻⁵Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang

*Korespondensi

E-mail: widyariyanty@asia.ac.id

Riwayat Artikel:

Dikirim: 05-06-2021

Direvisi: 16-06-2021

Diterima: 01-11-2022

Abstract: Dampak merebaknya Corona Virus Disease (Covid-19) langsung dirasakan pada semua lini pendidikan, mulai dari TK bahkan sampai perguruan tinggi. Berbagai institusi serta tenaga pengajar melakukan pelatihan untuk mengasah kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi demi mendukung kegiatan belajar mengajar atau presentasi secara online. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam mendukung proses belajar mengajar adalah mentimeter. Fitur utama dalam mentimeter yaitu menciptakan presentasi interaktif, melakukan voting, mengumpulkan data, dan pendapat dari para peserta dengan menggunakan smartphone atau PC. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara online dengan menggunakan zoom meeting. Pada saat pengabdian kepada masyarakat pemateri menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi. Peserta dari pengabdian yang dilakukan adalah tenaga pengajar yang berjumlah 30 orang. Pada akhir pelatihan dilakukan evaluasi terhadap pelatihan mentimeter penilaian berupa tingkat kemanfaatan mentimeter sebesar 8,6. Penyajian materi mentimeter mendapatkan nilai rata-rata 7,6. Peserta akan mereferensikan training ini untuk orang lain mendapatkan nilai rata-rata 8,2. Dengan adanya training ini, peserta rata-rata ingin mengikuti training lagi dengan nilai rata-rata 8,5.

Kata Kunci:

Presentasi, aplikasi, mentimeter, interaktif.

Pendahuluan

Virus Covid-19 pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada akhir 2019, dugaan awal terkait dengan pasar seafood yang berada di Huanan, yang ternyata tidak hanya menjual berbagai macam hewan laut tetapi juga menjual berbagai hewan liar yang tidak layak untuk di konsumsi oleh manusia. Sudah lebih dari 200 negara di dunia melaporkan adanya kasus terpapar virus Covid-19. Merebaknya virus baru di awal tahun 2020 menggemparkan dunia karena virus ini sangat mudah menular, virus ini dikenal coronavirus (SARS-CoV) dan jenis penyakit yang ditimbulkan disebut

Coronavirus di sease 2019 disingkat COVID-19 (Yuliana, 2020) Covid-19 merupakan keluarga besar virus yang menular dan dapat menyebabkan penyakit ringan seperti pilek sampai penyakit serius seperti MERS dan SARS (Sumardi & Falah, 2020)

Pada awal penyebaran Corona Virus Disease atau covid 19 di Indonesia pada umumnya dan di Kota Malang pada khususnya yang semakin hari terus meningkat serta anjuran pemerintah untuk melakukan Work from Home (WfH) maka diperlukan aplikasi atau platform yang bisa mendukung masa WfH tersebut. Berbagai institusi serta tenaga pengajar melakukan pelatihan untuk mengasah kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi demi mendukung kegiatan belajar mengajar atau presentasi secara online. Kegiatan pembelajaran pada saat ini mengandalkan kemampuan pengajar sebagai orang yang memfasilitasi yang dapat mengolah materi belajar, proses belajar yang berarti, selain itu memberikan peluang kepada pelajar agar dapat mengakses materi pembelajaran setiap saat serta memberikan penilaian formatif yang salah satu konsepnya menggunakan konsep gamifikasi (Guna & Samudro R, 2018)

Dalam epidemi berkelanjutan terhadap Covid-19, belum semua aspek ditangani, meskipun masyarakat global di seluruh dunia dihadapkan dengan berbagai kebijakan menghadapi epidemi tersebut (Pradana & Casman, 2020) Pemerintah mengeluarkan kebijakan beraktifitas di dalam rumah saja untuk mencegah penyebaran virus. Dengan bekerja di rumah, belajar di rumah, menjaga kebersihan. Mengisolasi diri merupakan salah satu tindakan memutus mata rantai penyebaran wabah COVID-19. Namun disisi lain mengisolasi memberi dampak signifikan yang di rasakan yang mencari nafkah di luar rumah, terutama sektor informal yang merupakan kelompok marginal paling kuat terkena dampaknya bahkan banyak yang di PHK dan di rumahkan, bahkan akan muncul kelompok rentan baru akibat di rumahkan dan tidak bisa mencari pekerjaan atau kehilangan pekerjaan (Wawan & Winanti, 2020)

Dampak merebaknya Corona Virus Disease (Covid-19) langsung dirasakan pada semua lini pendidikan, mulai dari TK sampai perguruan tinggi pun tak luput dari imbasnya. Sekolah-sekolah bahkan perguruan tinggi mulai melaksanakan proses belajar mengajar secara online dengan memanfaatkan media whatsapp, google classroom, zoom, dan sebagainya. Menurut Yulianti & Latief (2014) *media is the means of communication that sends the message from the teachers to the students*. Sedangkan Nugrahani (2017) *mengatakan bahwa good learning media can increase students' motivation to learn, and play an active role in learning*. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dikakukan oleh (Zhang & Zhao, 2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif

pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2020).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam mendukung proses belajar mengajar adalah mentimeter. Mentimeter merupakan platform presentasi interaktif yang cukup mudah digunakan dengan fitur-fitur yang memungkinkan untuk mempersiapkan, menyajikan, dan menganalisis presentasi serta dapat digunakan untuk melakukan voting, dan mengumpulkan data dari para peserta yang menggunakan smartphone atau PC (Gikas & Grant, 2013) Fitur utama dalam mentimeter adalah menciptakan presentasi interaktif, melakukan voting, mengumpulkan data, dan pendapat dari para peserta dengan menggunakan smartphone atau PC. Menurut Triwahyuni dan Kadir (2004:1) mengemukakan bahwa, "Presentasi merupakan kegiatan yang penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, misalnya untuk menarik audiensi agar membeli produk, menggunakan jasa, atau untuk kepentingan orang lain". Purwanto (2003), secara umum presentasi memiliki empat tujuan pokok, yaitu: 1. Menginformasikan pesan-pesan bisnis kepada audiens, 2. Menghibur audiens, 3. Menyentuh emosi audiens, dan 4. Memotivasi audiens untuk bertindak sesuatu. Menurut Sutomo (2007) "Presentasi merupakan sebuah kegiatan aktif dimana seorang pembicara menyampaikan dan mengkomunikasikan ide serta informasi kepada sekelompok audiens". Dalam situasi pandemi ini, tenaga pengajar harus bersikap profesional dalam menghadapi tantangan ketika dihadapkan pada situasi belajar mengajar tatap muka menjadi situasi belajar mengajar secara online. Rahayu (2016) menyebutkan bahwa in teaching and learning process, not only technology but also motivation of the students will influence the learning process.

Hamalik (2011) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai pengajar profesional diperlukan kepastian bahwa proses belajar mengajar tetap terlaksana di tengah wabah corona. Oleh sebab itu, tenaga pengajar perlu mendesain pembelajaran yang aktual, menarik, dan disesuaikan dengan keterbatasan kondisi seperti minimnya fasilitas pembelajaran, kekurangan kuota dan jaringan internet, hingga masalah karantina mandiri. Sehingga perlu dilakukan pelatihan menggunakan mentimeter yang diharapkan bisa membantu tenaga pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar secara interaktif di tengah pandemi ini.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara online dengan menggunakan zoom meeting. Pada saat pengabdian kepada masyarakat pemateri menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi. Pada metode ceramah, pemateri menjelaskan secara detail mengenai definisi mentimeter, manfaat, dan cara menerapkan mentimeter sebagai media presentasi yang interaktif. Setelah pemateri menggunakan metode ceramah, berikutnya adalah tanya jawab dan diskusi. Pada akhir sesi, pengabdian masyarakat menggunakan metode demonstrasi sehingga peserta bisa menerapkan secara langsung penggunaan media mentimeter.

Hasil

Pengabdian masyarakat ini menghasilkan produk yang disebut mentimeter. Adapun pendataan kehadiran peserta ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Daftar hadir peserta zoom meeting

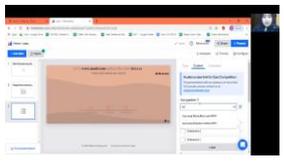
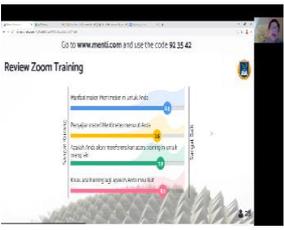
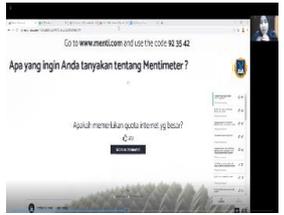
Attendee Report					
Report Generated: 6/13/2020 9:30					
NO	Attended	First Name	Last Name	Email	Approval Status
1	Yes	Taofan	Febriawan	taofan37@gmail.com	approved
2	Yes	Devy	Martha	Devymartha00@gmail.com	approved
3	Yes	Andi	Kubo	Zedhow54@gmail.com	approved
4	Yes	Nenk	Nia	nenKnia954@gmail.com	approved
5	Yes	Nur	Dra.Hj.Nurhaidah	nurhaidahmustamin@gmail.com	approved
6	Yes	Ardika Rizkian	Nurrahmat	ardikarizkian7699@gmail.com	approved
7	Yes	Ida	Zubaidah	idaz62585@gmail.com	approved
8	Yes	Mastia	Budiani	mastiabudiani11@gmail.com	approved
9	Yes	Galaxy	Grand Prime	aloywebali@gmail.com	approved
10	Yes	Muhammad hairal imani/KE2/C	Isro	Imanihairal@gmail.com	approved
11	Yes	KP1Yuliana	Yuli	yuli69735@gmail.com	approved
12	Yes	Glenn	Olyver	Sorong.star@gmail.com	approved
13	Yes	Fransiskus	Pandu hadinata	Fransiskus.hadinata@gmail.com	approved
14	Yes	Fithra	Malvarinda	Malvarindafithra@gmail.com	approved
15	Yes	Palupi Siwi Sitaresmi	Palupi	palupisitaaa28@gmail.com	approved
16	Yes	Anggie Ariesta	Purnama	anggieariestapurnama@gmail.com	approved
17	Yes	Ilham	Ahmad	ilhamd223@gmail.com	approved
18	Yes	Astuti	Astuti	tuti91255@gmail.com	approved
19	Yes	Ahmad Dzaky	Royhan	adr2244@yahoo.com	approved
20	Yes	Novi	Listyaningrum	3170150028@ikj.ac.id	approved
21	Yes	Komang	Wiana	mangdewiana@gmail.com	approved
22	Yes	Tri Wulandari	Tri Wulandari	Triwulan3131@gmail.com	approved
23	Yes	Mega	Cahyanti	mega_mc@yahoo.co.id	approved
24	Yes	OPPO	A71 (2018)	niluhayati@gmail.com	approved
25	Yes	Ni kadek	Astrawati	kadekastrawati52@gmail.com	approved
26	Yes	I WAYAN	SUINDHIA, S. Pd	wayansuindhia68@gmail.com	approved
27	Yes	Jendro	Waskita aji	jendrowaskitaaji@gmail.com	approved
28	Yes	Roy	Chen	rc.deals88pro@gmail.com	approved
29	Yes	Rosa	Djohar	rdjohar16@yahoo.co.id	approved
30	Yes	Roni	Rahmawan	ronibang211@gmail.com	approved

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan pemaparan materi tentang mentimeter. Adapun materi yang diberikan antara lain:

1. Cara pembuatan akun di mentimeter.com
2. Cara user mengakses presentasi di menti.com
3. Memulai membuat presentasi interaktif
4. Menjelaskan tentang tipe-tipe slide dalam mentimeter, yang terdiri dari 11 type question, 2 type quiz dan 6 content slide.
5. Pendampingan pembuatan presentasi interaktif
6. Pendampingan pembuatan kuis dengan mentimeter.

Adapun dokumentasi dari kegiatan pengabdian masyarakat ditunjukkan pada Tabel 1.

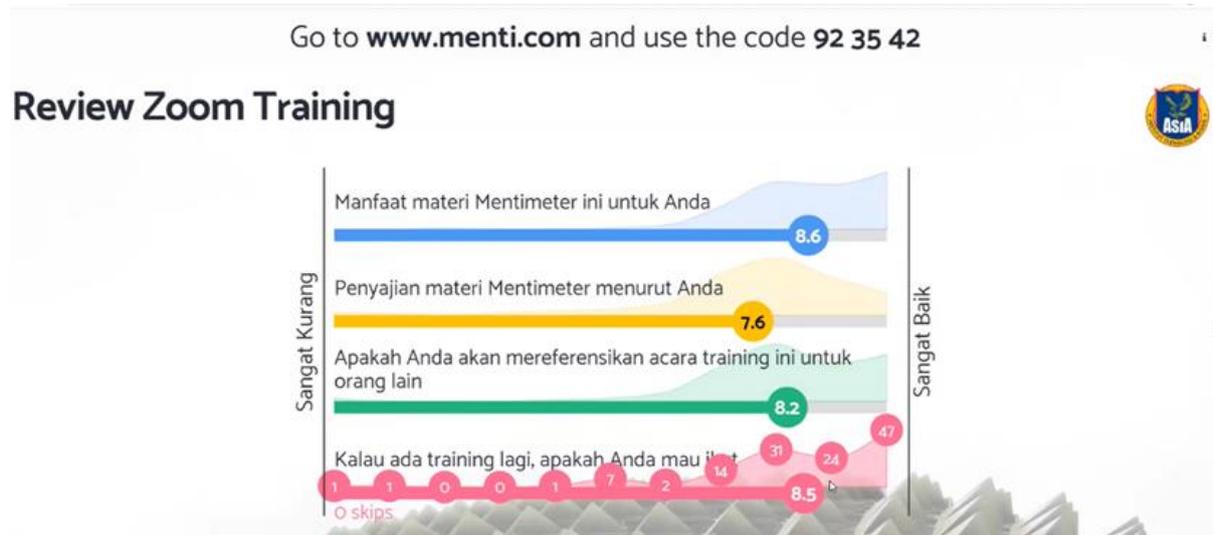
Tabel. 1 Deskripsi kegiatan pengabdian masyarakat

Bukti Kegiatan	Penjelasan Kegiatan
	Tahap penjelasan materi mentimeter, yaitu dengan menjelaskan komponen - komponen yang ada pada mentimeter dan kegunaan dari komponen tersebut.
	
	Tahap Demo mentimeter, yang juga diikuti oleh peserta lain untuk mempraktekkan pembuatan presentasi interaktif.
	Tahap review kegiatan pengabdian masyarakat pembuatan presentasi interaktif.
	Tahap tanya jawab peserta dengan pemateri. ahap tanya jawab peserta dengan pemateri.

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, peserta sangat antusias. Hal tersebut ditunjukkan dengan keaktifan peserta mengikuti praktek pembuatan presentasi

dengan mentimeter. Selain itu, Keaktifan peserta dilihat dari banyaknya pertanyaan setelah pemberian materi selesai. Adapun hasil review kegiatan pengabdian masyarakat ini ditunjukkan pada Gambar 2.

Gambar 2. Review kegiatan pengabdian masyarakat

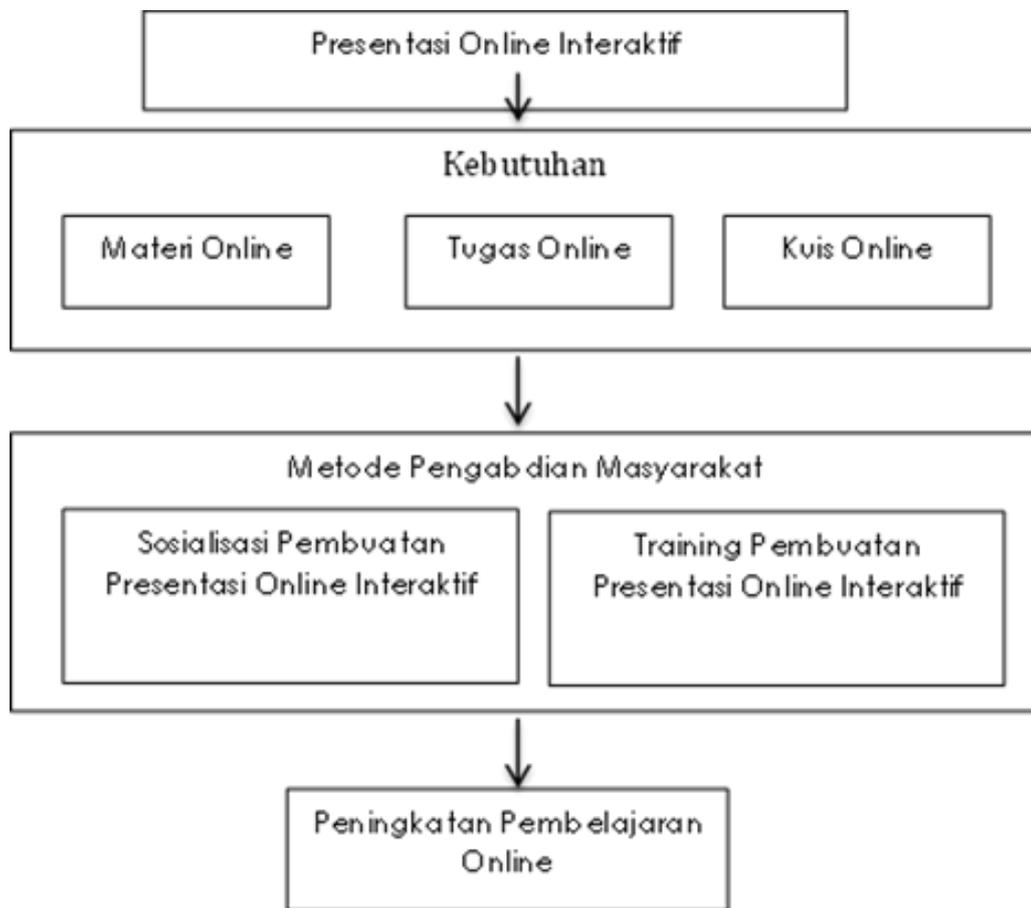


Berdasarkan Gambar 2, peserta menilai tingkat kemanfaatan mentimeter sebesar 8,6. Penyajian materi mentimeter mendapatkan nilai rata-rata 7,6. Peserta akan mereferensikan training ini untuk orang lain mendapatkan nilai rata-rata 8,2. Dengan adanya training ini, peserta rata-rata ingin mengikuti training lagi dengan nilai rata-rata 8,5. Dari review tersebut menunjukkan peserta mendapatkan manfaat dari diadakannya pengabdian masyarakat pembuatan presentasi interaktif dengan mentimeter ini.

Diskusi

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan secara online dengan menggunakan zoom meeting. Hal tersebut dilakukan karena pada masa pandemi dan mengurangi penyebar virus Corona maka dilakukan pengabdian secara online supaya Tridharma dosen tetap bisa dilaksanakan dan sharing ilmu dengan masyarakat tidak terhambat karena virus. Peserta dari pengabdian yang dilakukan adalah tenaga pengajar yang berjumlah 30 orang. Pelatihan Mentimeter untuk presentasi interaktif dilaksanakan pada Tanggal 13 Juni 2020, dimulai jam 9.30 – 16.00. Strategi yang dilakukan dan indikator capaian pelaksanaan pengabdian masyarakat ditunjukkan pada Gambar 3.

Gambar 3. Bagan strategi dan indikator capaian pengabdian masyarakat



Berdasarkan Gambar 3, untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar online dibutuhkan banyak strategi agar partisipan dapat mengikuti pembelajaran online dengan baik dan tidak merasa bosan. Kegiatan yang diperlukan dalam pembelajaran online mencakup pemberian materi, tugas, dan juga kuis online. Dalam pengabdian masyarakat ini, semua kebutuhan tersebut dapat dikemas dalam mentimeter. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dimulai dengan sosialisasi atau pemaparan materi mentimeter dan dilanjutkan training pembuatan presentasi secara online menggunakan mentimeter. Dengan menggunakan mentimeter, presentasi akan menjadi lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan performa pembelajaran online.

Kesimpulan

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam mendukung proses belajar mengajar pada masa pandemi corona ini adalah mentimeter. Mentimeter merupakan platform presentasi interaktif yang cukup mudah digunakan dengan fitur-fitur yang memungkinkan untuk mempersiapkan, menyajikan, dan menganalisis presentasi

serta dapat digunakan untuk melakukan voting, dan mengumpulkan data dari para peserta yang menggunakan smartphone atau PC. Berdasarkan hasil pelatihan mentimeter, peserta menilai tingkat kemanfaatan mentimeter sebesar 8,6. Penyajian materi mentimeter mendapatkan nilai rata-rata 7,6. Peserta akan mereferensikan training ini untuk orang lain mendapatkan nilai rata-rata 8,2. Dengan adanya training ini, peserta rata-rata ingin mengikuti training lagi dengan nilai rata-rata 8,5. Dari review tersebut menunjukkan peserta antusias dan mendapatkan manfaat dari diadakannya pengabdian masyarakat pembuatan presentasi interaktif dengan mentimeter ini.

Daftar Referensi

- Gikas, J., & Grant, M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & socialmedia. *Internet and Higher Education*.
- Guna, M. A., & Samudro R, D. (2018). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Struktur Modal (Strudi Kasus pada Perusahaan Makanan dan Minuman yang terdaftar di BEI periode 2012-2016). *Diponegoro Journal Of Management*, 7(2).
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuntarto, E. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and BIODIK. Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 06(02), 214–224.
- Nugrahani, F. (2017). The Development of Film-Based Literary Materials Which Support Character Education, *Cakrawala Pendidikan*. 472-486.
- Pradana, & Casman. (2020). Pengaruh Kebijakan Social Distancing pada Wabah Covid-19 Terhadap Kelompok Rentan di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Kesehatan Indonesia. JKKI*, 61–67.
- Purwanto, Djoko. (2003). *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Erlangga.
- Rahayu, W. A. (2016). *Jurnal Dinamika DotCom*, Vol. 7, No. 1, 41-46.
- Sumardi, & Falah. (2020). Baitul Mal dan tantangan kemiskinan dampak pandemic Covid-19 perspektif filsafat Hukum Islam.
- Sutomo, Erwin. (2007). *9 Presentasi Kreatif dengan Power Point*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Triwahyuni, T. C. dan Kadir A. (2004). *Presentasi Efektif dengan Microsoft Power Point*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wawan, & Winanti. (2020). Menyelamatkan Kelompok Rentan: Kebijakan Inklusif Penanganan Dampak Covid-19. Policy Brie, Edisi 5, 30–36.

Yulianti, R., & Latief, M. A. (2014). Puppet and Pop Up Pictures As The Story Telling Media to Build Students' Motivation in English Competition, The 61st TEFLIN International Conference, 900-905.

Yuliana. (2020). Suatu tinjauan literatur. Wellness and Healthy Magazine. Corona Virus Diseases (Covid-19), 197–202.

Zhang, D., & Zhao, J. (2004). Can e-learning replace classroom learning? Communications of the ACM.