

Penggunaan Mentimeter Sebagai Alat Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 31 Medan

Sinta Dameria Simanjuntak¹, Derma Yanti Sitanggang², Esra Ayu Lamria³
(Ewilda Sinaga⁴, Nurhalimah Manurung⁵, Syafwani Sadanta Capah⁶
(Yanti Pertiwi Harahap⁷, Yenni Andryani Br. Tarigan⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}FKIP, PPG Calon Guru Matematika, Universitas Katolik St. Thomas, Medan, Indonesia

Email: bellvainharo@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui pemanfaatan aplikasi Mentimeter sebagai alat evaluasi interaktif. Mentimeter, sebagai platform berbasis teknologi, memungkinkan guru membuat evaluasi yang lebih menarik dan dinamis melalui fitur seperti kuis, polling, dan word cloud. Program ini dilaksanakan di SMP Negeri 31 Medan dan melibatkan pelatihan bagi guru matematika untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang cara memanfaatkan Mentimeter secara efektif. Guru mampu merancang evaluasi interaktif, memberikan umpan balik langsung kepada siswa, dan menganalisis hasil evaluasi secara real-time. Penerapan Mentimeter terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dan membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Namun, beberapa kendala yang dihadapi termasuk keterbatasan akses internet dan waktu yang diperlukan untuk memahami fitur-fitur aplikasi. Oleh karena itu, disarankan adanya pelatihan lanjutan serta peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah untuk mendukung keberlanjutan program ini. Dengan demikian, penggunaan Mentimeter dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran matematika di era digital.

Kata Kunci: Mentimeter, Alat Evaluasi Interaktif, Pelatihan Guru

Abstract This community service program aims to improve the quality of mathematics learning through the utilization of Mentimeter as an interactive evaluation tool. Mentimeter, a technology-based platform, enables teachers to create more engaging and dynamic assessments using features such as quizzes, polls, and word clouds. The program was implemented at SMP Negeri 31 Medan and included training sessions for mathematics teachers to enhance their skills in integrating technology into the learning process. The results indicated that the training successfully increased teachers' understanding of how to effectively use Mentimeter. Teachers were able to design interactive evaluations, provide real-time feedback to students, and analyze evaluation results efficiently. The application of Mentimeter proved to enhance student engagement in mathematics learning, create a more interactive learning environment, and help students better comprehend the material. However, challenges such as limited internet access and the time required to fully understand the application's features were noted. Therefore, further training and improved technological infrastructure in schools are recommended to support the sustainability of this program. As such, Mentimeter has the potential to be an innovative solution to address the challenges of mathematics education in the digital era.

Keywords: Mentimeter, Interactive Evaluation Tool, Teacher Training

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental yang sangat penting bagi setiap individu dalam mencapai tujuan hidupnya. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui jalur pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, menjadi strategi utama untuk mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan dinamika perubahan zaman. Kunci keberhasilan pendidikan terletak pada penerapan konsep konservasi dan inovasi dalam sistem pendidikan. Melalui pendekatan yang inovatif, pendidikan dapat mengoptimalkan potensi anak bangsa, membentuk individu yang memiliki daya kreativitas, produktivitas, serta kemampuan berpikir tingkat lanjut. Pendidikan maka penerus bangsa akan menjadi pribadi yang inovatif, produktif serta kreatif.

Di era abad 21 dengan berbagai perubahan dan tantangan kehidupan, kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh individu sejak dini. Pendidikan di abad 21 ini adalah salah satu upaya untuk membantu individu mengolah kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya yaitu dengan menghasilkan ide-ide baru dan menjadi sumber daya manusia yang berpotensi. (Hidayah, Bashirotn Nurul, 2024). Pendidikan memiliki peran sentral dalam menciptakan generasi penerus yang kompeten, kreatif, dan adaptif terhadap tantangan zaman. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, inovasi dalam metode dan alat pembelajaran menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sebagai tantangan, baik bagi guru maupun siswa, karena sifatnya yang abstrak dan membutuhkan tingkat pemahaman konseptual yang tinggi. Perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia sangat memprihatinkan, karena rendahnya penguasaan teknologi dan kemampuan sumber daya manusia Indonesia untuk berkompetisi secara global. Indonesia adalah sebuah negara dengan sumber daya alam yang melimpah. Namun masih rendahnya kemampuan anak Indonesia di bidang matematika, mereka beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit, serta kurangnya jumlah pengajar yang mengikuti perkembangan matematika. Pada kenyataannya guru-guru banyak yang menyatakan penyebab rendahnya hasil pembelajaran matematika di Indonesia ini adalah siswa kurang mampu memahami materi yang bersifat abstrak, siswa kurang mampu mengaitkan pengetahuan-pengetahuan yang telah mereka miliki, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran matematika. Kondisi tersebut menunjukkan perlu adanya perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika (Rangkuti, 2014).

Penggunaan media pembelajaran dengan tampilan dan fungsi menarik tentunya dapat menarik minat siswa dalam belajar. Maka jika satu media pembelajaran dapat memuat berbagai hal, akan membuat media pembelajaran tersebut lebih menarik (Alhasan, 2023). Adapun salah satu cara inovatif dalam melakukan evaluasi pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Mentimeter. Aplikasi Mentimeter adalah salah satu software presentasi yang mudah digunakan untuk pelatihan jarak jauh sehingga hasil presentasi menjadi lebih interaktif, berkesan dan menyenangkan. Mentimeter juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pelatihan untuk membuat quiz, polling, voting, soal baik pilihan ganda, esai, memasang sebagai brainstorming sebelum materi, tanya jawab dan sharing. Selain itu, mentimeter dapat digunakan juga melalui smartphone sehingga jawaban peserta dapat terhubung langsung dengan narasumber dalam tampilan yang menarik dan interaktif. Selain itu, hasil peserta dapat dianalisa secara langsung dan digunakan untuk mengukur program pelatihan yang telah dilaksanakan (Sunarti, 2021).

Dalam konteks ini, teknologi interaktif seperti *Mentimeter* menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Mentimeter adalah alat berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk merancang evaluasi dengan pendekatan yang interaktif dan menarik. Platform ini memiliki berbagai fitur seperti kuis, polling, *word cloud*, hingga grafik visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menggunakan Mentimeter, guru dapat melakukan evaluasi secara real-time, memberikan umpan balik langsung kepada siswa, dan menganalisis hasil evaluasi dengan cepat. 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 (Fitriyati dll, 2023).

Di lapangan, implementasi Mentimeter masih tergolong baru, terutama dalam pembelajaran matematika. Banyak guru yang belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan teknologi ini sebagai alat evaluasi, sehingga potensi penuh dari Mentimeter belum optimal diterapkan. Sebagian besar guru masih terbiasa dengan metode konvensional dan merasa perlu mendapatkan pelatihan untuk menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari proses evaluasi. Di sisi lain, siswa

menunjukkan respons positif terhadap penggunaan alat interaktif dalam pembelajaran, karena mereka merasa lebih termotivasi dan tertantang untuk berpartisipasi.

Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam memanfaatkan Mentimeter secara efektif sebagai alat evaluasi interaktif. Dengan mengintegrasikan Mentimeter ke dalam pembelajaran matematika, guru dapat menciptakan suasana evaluasi yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendukung keterlibatan aktif siswa. Selain itu, platform ini juga membantu siswa membangun rasa percaya diri dalam menjawab soal evaluasi tanpa rasa takut, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika.

Penggunaan Mentimeter sebagai alat evaluasi interaktif memiliki potensi untuk menjadi solusi nyata dalam mengatasi hambatan pembelajaran matematika di era digital. Namun, keberhasilannya membutuhkan komitmen bersama, baik dari guru, siswa, maupun pemangku kepentingan pendidikan lainnya, untuk terus mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi demi mendukung transformasi pendidikan yang lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah ini ialah bagaimana pemanfaatan mentimeter untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Pemilihan solusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diadakan kepada guru matematika di SMP N 31 Medan. Berdasarkan hasil diskusi bersama mengenai penerapan teknologi dan media sebagai evaluasi interaktif pembelajaran matematika, maka peneliti mengidentifikasi masalah dan menyusun program yang tepat sebagai solusi pemecahan masalah. Sehingga, untuk mengatasi masalah tersebut ditawarkan solusi bahwa perlu adanya pelatihan media pembelajaran berbasis digital yaitu mentimeter sebagai alternatif evaluasi belajar siswa.

Adapun media mentimeter yang digunakan ini dapat digunakan sebagai media interaktif oleh guru pada proses evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan memberikan sosialisasi tentang mentimeter kepada guru yang diikuti dengan demonstrasi penggunaan mentimeter oleh tim pelaksana. Mentimeter akan digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data evaluasi secara interaktif. Beberapa fitur yang akan digunakan antara lain:

- Polling untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.
- Quiz untuk mengukur tingkat penguasaan konsep matematika yang telah diajarkan.
- Open-ended questions untuk mendapatkan masukan dan umpan balik dari siswa mengenai pembelajaran.

Adapun langkah - langkah kegiatan pelatihan media pembelajaran mentimeter sebagai alternatif evaluasi belajar siswa antara lain:

- a. Sosialisasi
Yaitu tahap pengenalan mentimeter (kelebihan & Kelemahan) yang dapat digunakan guru sebagai media evaluasi interaktif belajar siswa
- b. Pelatihan
Kegiatan ini dilakukan dengan tahapan tim pengajar menjelaskan tentang mentimeter serta mempraktikkan mentimeter sebagai alternative evaluasi interaktif belajar siswa
- c. Aplikasi

Tahapan ini adalah tahapan guru menggunakan laptop masing-masing untuk mempraktikkan mentimeter yang dipadu oleh tim pengajar

2.2. Waktu Kegiatan Pelatihan Program

Waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pengabdian pelatihan media pembelajaran mentimeter sebagai alternatif evaluasi belajar siswa adalah selama 1 hari. Kelanjutan pelaksanaan program adalah dengan memonitoring guru-guru menerapkannya dalam pembelajaran. Kegiatan dilakukan pada :

Hari/Tanggal	:	Kamis, 12 Desember 2024
Waktu	:	09.00 – 12.00
Topik	:	Pelatihan Penggunaan Mentimeter Sebagai Alat Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika
Lokasi	:	SMP Negeri 31 Medan
Sasaran	:	Guru Matematika

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Pemecahan Masalah

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan wawasan kepada guru mengenai pemanfaatan Mentimeter sebagai alat evaluasi interaktif dalam proses pembelajaran matematika. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis guru dalam mengintegrasikan Mentimeter ke dalam evaluasi sehari-hari. Program ini dilaksanakan selama satu bulan dengan jadwal setiap Sabtu, terdiri dari empat sesi, di bulan Oktober 2024. Setiap pertemuan mencakup penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, serta evaluasi untuk memastikan pemahaman peserta. Berikut uraian kegiatan tiap minggunya:

3.1.1 Minggu Pertama

Pada sesi awal, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar penggunaan Mentimeter. Guru dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-4 orang agar mempermudah interaksi dan diskusi. Materi yang disampaikan mencakup fitur-fitur utama Mentimeter, seperti polling, word cloud, dan kuis interaktif. Fasilitator memberikan panduan praktis dalam membuat evaluasi sederhana menggunakan polling dan word cloud.

Fasilitator juga mendemonstrasikan cara membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi matematika, khususnya topik pengukuran panjang. Selanjutnya, guru diminta untuk menyusun soal berbasis Mentimeter, yang kemudian didiskusikan dalam kelompok. Sebagai bagian dari evaluasi, hasil kerja kelompok dipresentasikan kepada peserta lain untuk mendapatkan masukan dan memperbaiki kekurangan.

3.1.2 Minggu Kedua

Pada sesi kedua, materi berfokus pada fitur-fitur lanjutan Mentimeter, seperti visualisasi tangga satuan dan analisis hasil evaluasi. Guru diberikan materi mengenai cara menggunakan Mentimeter untuk menyusun kuis yang mencakup konversi satuan baku (meter, desimeter, dan sentimeter). Fasilitator juga menunjukkan bagaimana visualisasi tangga satuan dapat membantu memperjelas hubungan antar satuan. Guru diminta untuk menyusun soal tangga satuan dan menggunakannya dalam simulasi kuis menggunakan Mentimeter. Hasil kuis yang dibuat kemudian dianalisis secara bersama-sama untuk menunjukkan bagaimana data yang dihasilkan dapat digunakan untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih baik. Sebagai tindak lanjut, peserta diberi tugas untuk menyusun kuis tambahan yang akan digunakan pada sesi berikutnya.

3.1.3 Minggu Ketiga

Pada minggu ketiga, perhatian diarahkan pada pengenalan konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti penggunaan satuan tidak baku. Fasilitator mendemonstrasikan cara menyusun kuis interaktif dengan alat peraga berbasis satuan tidak baku, seperti jengkal atau klip kertas, yang relevan untuk pengukuran panjang.

Guru diminta untuk mempraktikkan penggunaan alat peraga ini secara berkelompok dan mempresentasikan hasilnya kepada peserta lain. Kegiatan ini bertujuan agar guru memahami bagaimana alat peraga dapat digabungkan dengan teknologi interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Pada akhir sesi, peserta diberikan latihan mandiri dengan soal yang harus diselesaikan menggunakan Mentimeter untuk mengukur pemahaman mereka.

3.1.4 Minggu Keempat

Pada pertemuan terakhir, peserta diminta untuk mengintegrasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari selama tiga minggu sebelumnya. Setiap guru diminta untuk menyusun evaluasi menyeluruh menggunakan Mentimeter, mencakup materi dari satuan baku hingga satuan tidak baku. Latihan ini dikerjakan secara individu dengan bantuan alat peraga interaktif dan lembar kerja yang telah disiapkan.

Hasil kerja peserta dipresentasikan kepada rekan-rekan lainnya, diikuti dengan diskusi untuk membandingkan metode dan jawaban. Kegiatan ini diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok dan individu yang menunjukkan antusiasme dan hasil kerja terbaik selama program. Penghargaan ini diberikan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi agar peserta terus memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

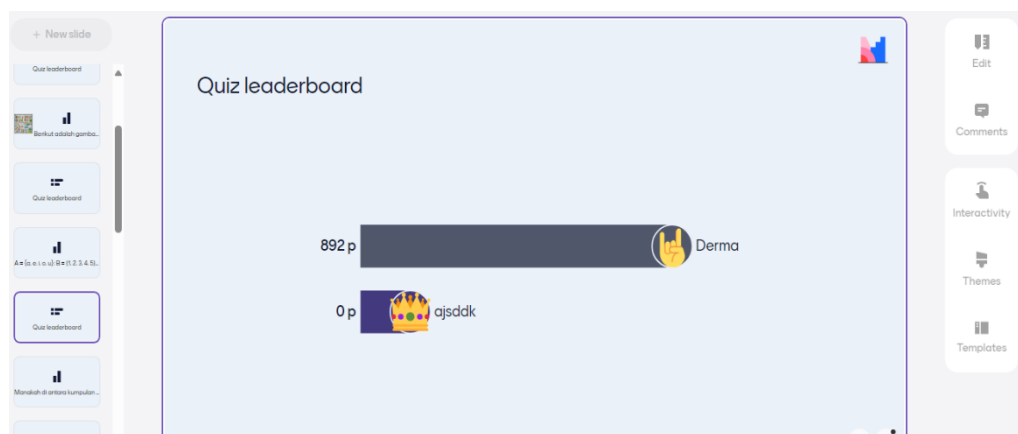
Dengan pendekatan yang sistematis ini, program pengabdian masyarakat mampu memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman praktis kepada guru. Peserta tidak hanya merasa lebih percaya diri, tetapi juga termotivasi untuk mengaplikasikan Mentimeter sebagai bagian integral dari evaluasi pembelajaran matematika.



Gambar 3. 1 Lembar Kerja Pelatihan Guru



Gambar 3. 2 Dokumentasi Pelatihan



Gambar 3. 3 Preview Hasil Evaluasi

3.2 Hasil Pengabdian pada Masyarakat

a. Memberikan Pengetahuan kepada Guru SMP Negeri 31 Medan

Pelatihan yang diberikan kepada guru berhasil memperluas pemahaman mereka tentang penggunaan Mentimeter sebagai alat evaluasi interaktif. Berdasarkan survei pasca-kegiatan, 90% peserta pelatihan melaporkan bahwa mereka kini memahami fungsi-fungsi utama Mentimeter, seperti pembuatan kuis, polling, dan word cloud. Pelatihan ini juga mencakup panduan rinci tentang cara menyusun soal yang relevan, mengatur tampilan visual yang menarik, serta melakukan analisis hasil evaluasi secara langsung. Guru merasa terbantu oleh sesi praktik langsung yang memungkinkan mereka mencoba langsung fitur-fitur Mentimeter dalam skenario pembelajaran yang dirancang selama pelatihan.

Selain itu, peserta pelatihan diberikan studi kasus untuk mempraktikkan bagaimana Mentimeter dapat diterapkan dalam berbagai topik matematika. Misalnya, guru diminta untuk membuat polling yang mengukur pemahaman siswa tentang konsep persamaan kuadrat, kemudian menganalisis hasil polling untuk menentukan strategi pengajaran berikutnya. Studi kasus ini membantu guru mengintegrasikan teknologi ke dalam konteks pembelajaran yang nyata, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan Mentimeter secara mandiri di kelas.

b. Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penggunaan Mentimeter

Hasil implementasi menunjukkan bahwa pelatihan telah meningkatkan kemampuan guru dalam mengaplikasikan Mentimeter secara efektif dalam evaluasi pembelajaran sehari-hari. Sebanyak 75% guru peserta melaporkan telah menggunakan Mentimeter secara langsung di kelas mereka setelah pelatihan. Mereka menggunakan berbagai fitur, seperti kuis untuk menilai pemahaman siswa, polling untuk mengetahui opini siswa, dan word cloud untuk brainstorming konsep-konsep matematika. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang geometri, salah satu guru menggunakan Mentimeter untuk membuat kuis interaktif yang meminta siswa memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan terkait teorema Pythagoras. Hasil dari kuis ini kemudian digunakan untuk memandu diskusi di kelas, di mana guru memberikan penjelasan lebih rinci tentang konsep yang sering dijawab salah oleh siswa. Guru lainnya menggunakan fitur word cloud untuk meminta siswa menyebutkan sifat-sifat bangun datar. Hasilnya, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam proses belajar.

Lebih dari itu, guru melaporkan bahwa Mentimeter membantu mereka memahami kelemahan siswa melalui hasil analisis yang ditampilkan secara visual dan mudah dipahami. Misalnya, jika sebagian besar siswa memberikan jawaban yang salah pada suatu pertanyaan, guru dapat dengan cepat mengidentifikasi area yang memerlukan penguatan materi.

c. Kelebihan Penggunaan Mentimeter

Implementasi Mentimeter dalam pembelajaran matematika membawa sejumlah manfaat yang signifikan, antara lain:

- Meningkatkan Interaktivitas, Fitur-fitur interaktif seperti polling, kuis, dan word cloud membuat siswa lebih terlibat dalam proses evaluasi. Interaktivitas ini juga membantu siswa merasa lebih termotivasi untuk berkontribusi.
- Pelatihan yang dirancang memberikan keterampilan baru kepada guru, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi dalam proses evaluasi secara efektif. Guru merasa lebih percaya diri dalam mengelola kelas menggunakan teknologi.
- Mentimeter memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung, yang membantu siswa memahami kelemahan mereka secara cepat.
- Data hasil evaluasi yang divisualisasikan secara langsung oleh Mentimeter membantu guru melakukan penilaian secara lebih efisien.

d. Kendala yang Dihadapi

Di sisi lain, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam implementasi Mentimeter, yaitu:

- Beberapa guru memerlukan waktu lebih lama untuk memahami seluruh fitur Mentimeter, terutama bagi yang kurang familiar dengan teknologi. Di sisi lain, tidak semua siswa memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai.
- Akses internet yang tidak stabil menjadi tantangan utama di beberapa sekolah, terutama di wilayah terpencil.
- Guru membutuhkan waktu lebih banyak untuk merancang evaluasi interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran.

Solusi yang diusulkan untuk mengatasi kendala ini meliputi pelatihan lanjutan bagi guru, pengadaan perangkat dan infrastruktur yang mendukung, serta integrasi teknologi ke dalam kurikulum secara bertahap. Untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas program ini, beberapa rekomendasi yang diajukan adalah:

- Guru perlu mengikuti pelatihan lanjutan untuk lebih mendalami penggunaan fitur-fitur Mentimeter dalam berbagai konteks pembelajaran.
- Pemerintah dan pihak sekolah perlu menyediakan perangkat dan akses internet yang memadai untuk mendukung penerapan teknologi di kelas.
- Mentimeter dan alat interaktif lainnya perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran untuk memastikan penggunaan yang konsisten dan efektif.

Dengan langkah-langkah ini, Mentimeter diharapkan dapat menjadi alat yang andal dalam mendukung transformasi pembelajaran di era digital, khususnya dalam bidang matematik

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Mentimeter kepada guru di SMP Negeri 31 Medan dalam pembelajaran matematika menunjukkan hasil yang positif. Para guru berhasil memahami cara menggunakan Mentimeter sebagai alat evaluasi interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktifnya, Mentimeter memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, sehingga dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, pelatihan ini memberikan wawasan baru kepada para guru tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam evaluasi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan.

REFERENCES

- Alhazan, Faiz. (2023). Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Fisika Model *Problem Based Learning (Pbl)*. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 7(2). 306– 317.
- Fitriyati, Devi., dkk. (2023). Analisis Penggunaan Mentimeter pada Kegiatan Refleksi Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan profesi guru tahun 2023*. 16 – 20.
- Hidayah, Bashirotn Nurul., Nursiwi Nugraheni. (2024). Peran Pembelajaran Abad 21 dalam Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGS). *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*.4(2). 1666 – 1677.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. (2014). Tantangan dan Peluang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Logaritma*. 2(1). 1-13.
- Sunarti, Sri. (2021). Kompetensi Widyaiswara dalam Mengembangkan Presentasi Interaktif Online dengan Aplikasi Mentimeter di Balai Diklat Keagamaan Palembang. *Jurnal Perspektif*. 14(2). 283 – 296.