Copyright © 2026 pada penulis
Madaniya, Vol. 7, No. 4, November 2026

Pendampingan Guru Menggunakan Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMA Negeri 17 Bone

Muh. Alwi [1]*, Kusmaladewi [2], Risnashari [3], Jalil [4], Muin [5], Sitti Wahidah Masnani [6], Awal Wahyudi [7]

[1–5] Universitas Terbuka
[6] Universitas Hasanuddin
[7] Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

* alwi@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Guru Sekolah Menengah Atas Negeri 17 Bone di Kecamatan Lamuru membutuhkan pendampingan untuk menggunakan media digital yang memungkinkan siswa menanggapi materi pelajaran secara langsung. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkenalkan Mentimeter dan memberi guru kesempatan mempraktikkan fitur interaktifnya agar dapat mendukung keterlibatan siswa di kelas. Pendampingan dilaksanakan secara tatap muka dalam dua pertemuan, yaitu pada 26 Oktober dan 9 November 2024, dengan metode pemaparan, tanya jawab, demonstrasi, diskusi kelompok terarah, dan praktik langsung. Peserta kegiatan berjumlah 25 guru dari satu sekolah mitra. Pertemuan pertama mengenalkan media pembelajaran interaktif, fungsi Mentimeter, dan pembuatan akun, sedangkan pertemuan kedua melatihkan jajak pendapat, kuis, awan kata, dan pertanyaan terbuka serta cara memadukannya dalam pembelajaran. Dari 12 jam kegiatan inti, 4,5 jam dialokasikan untuk diskusi kelompok terarah dan praktik yang didampingi tim, dan catatan evaluasi merangkum tanggapan positif guru serta harapan agar pendampingan dilanjutkan; tim mengusulkan penyusunan soal sebagai topik lanjutan. Manfaat yang dirasakan guru ialah kesempatan mencoba beberapa bentuk interaksi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kebaruan kegiatan ini terletak pada rancangan dua pertemuan yang bergerak dari pengenalan aplikasi menuju pemilihan fitur sesuai tujuan pembelajaran, sehingga guru diarahkan menimbang kegunaan fitur, bukan hanya mengoperasikan aplikasi. Pengukuran keterampilan guru dan keterlibatan siswa menjadi langkah penting pada pendampingan lanjutan.

Kata Kunci: *Mentimeter, pendampingan guru, media pembelajaran interaktif, keterlibatan siswa, teknologi pendidikan*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi mengubah cara guru menyampaikan materi dan cara siswa terlibat dalam pembelajaran. Karena keterlibatan siswa berkaitan erat dengan efektivitas pembelajaran, pengelolaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak bagi sekolah. Media semacam ini memungkinkan guru memperoleh tanggapan siswa selama pelajaran, misalnya untuk memeriksa pemahaman awal atau membuka diskusi. Penggunaannya menuntut kemampuan memilih, membuat,

dan mengelola sumber digital sesuai tujuan pembelajaran, yang merupakan bagian dari kompetensi digital profesional guru (Heine et al., 2023).

Salah satu aplikasi yang banyak dikaji untuk keperluan ini ialah Mentimeter, yang menyediakan jajak pendapat, kuis, awan kata, dan pertanyaan terbuka yang dapat dijawab siswa melalui perangkat masing-masing (Malia et al., 2023). Aplikasi ini telah dipakai untuk kuis interaktif yang dikaji kaitannya dengan hasil belajar mahasiswa (Andrini & Pratama, 2021) dan untuk membentuk awan kata sebagai teknik penilaian formatif yang mudah diterapkan, cepat, dan anonim (Keba et al., 2024). Yan et al. (2026) melaporkan peningkatan keterlibatan agentik yang signifikan pada 47 mahasiswa program sarjana yang belajar dengan Mentimeter, sedangkan keterlibatan emosional hanya meningkat sedikit dan tidak signifikan.

Kajian terdahulu juga menunjukkan bahwa Mentimeter berpotensi mendukung partisipasi siswa pada berbagai jenjang. Pichardo et al. (2021) mengumpulkan tanggapan 400 mahasiswa dan 12 dosen, lalu menyimpulkan bahwa aplikasi ini memudahkan partisipasi serta meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan interaksi, sementara umpan balik langsung membantu dosen menyesuaikan materi dan kecepatan pembelajaran. Sari (2021) melaporkan tingkat partisipasi 82% dan 91% pada aktivitas memberi pendapat dan berdiskusi dengan 70 responden di Indonesia, sedangkan Aburub (2025) mencatat kenaikan rerata skor pemahaman bacaan sebesar 28% pada siswa kelas X di Palestina dalam rancangan eksperimen dengan 40 siswa pada setiap kelompok. Hasilnya tidak selalu seragam: Madiseh et al. (2023) menemukan motivasi dan otonomi siswa yang tinggi, tetapi nilai ujian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda signifikan. Di sisi lain, 44 guru yang disurvei oleh Tarazi dan Ortega-Martín (2023) bersikap positif terhadap Mentimeter, dan penelitian tersebut merekomendasikan pelatihan rutin bagi guru agar keterlibatan siswa dapat ditingkatkan.

Analisis kebutuhan yang dilakukan tim bersama Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 17 Bone di Kecamatan Lamuru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, mengidentifikasi tiga persoalan pada guru: penguasaan teknologi informasi yang masih terbatas, belum mahirnya guru melaksanakan pembelajaran berbasis internet, dan terbatasnya pilihan media pembelajaran interaktif yang dikenal. Persoalan tersebut sejalan dengan pengalaman pembelajaran daring pada masa pandemi, ketika salah satu kendala yang dihadapi guru adalah kurangnya penguasaan dan keterampilan dalam pembelajaran daring. Pihak sekolah menyediakan 25 guru sebagai peserta pendampingan.

Untuk menjawab persoalan tersebut, tim bersama pihak sekolah menyelenggarakan pendampingan dalam dua pertemuan yang memuat enam materi: pengenalan teknologi informasi dalam pendidikan, pengenalan media pembelajaran interaktif, pengenalan aplikasi Mentimeter, fitur-fitur Mentimeter, strategi pengelolaan media pembelajaran, dan praktik langsung. Pendekatan ini merujuk pada kegiatan pengabdian serupa, yaitu pelatihan pembuatan perangkat ajar interaktif dengan Mentimeter (Fitrisia et al., 2022), pelatihan untuk mengembangkan kompetensi mengajar guru (Setiadi et al., 2023), pelatihan integrasi Canva dan Mentimeter bagi guru sekolah menengah pertama di Makassar (Wahid et al., 2023), pendampingan guru bahasa Inggris di sekolah menengah atas di Makassar (Munir et al., 2026), dan pelatihan pembelajaran aktif bagi guru sekolah menengah kejuruan (Manurung et al., 2026). Pemanfaatan Mentimeter juga telah dikaji pada pelatihan daring untuk meningkatkan interaksi peserta (Hermawan & Dewi, 2023).

Kegiatan ini bertujuan memperkenalkan Mentimeter kepada guru dan memberi kesempatan mempraktikkan fitur interaktif yang dapat diterapkan di kelas agar guru dapat mendukung keterlibatan siswa. Luaran yang ditargetkan adalah guru yang memahami dan mampu mengelola media pembelajaran interaktif, materi pendampingan, dan artikel jurnal pengabdian kepada masyarakat. Manfaat yang diharapkan bagi mitra ialah bertambahnya pilihan media interaktif dan keterampilan dasar menggunakannya, sedangkan bagi tim, kegiatan ini menghasilkan rancangan pendampingan dua pertemuan yang dapat dikembangkan pada pendampingan lanjutan. Artikel ini mendeskripsikan pelaksanaan kedua pertemuan, praktik yang terdokumentasi, dan tanggapan guru yang tercatat sebagai dasar untuk merancang tindak lanjut di sekolah.

Metode Pelaksanaan

Pendampingan tatap muka dilaksanakan di aula SMAN 17 Bone, Kecamatan Lamuru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, pada 26 Oktober dan 9 November 2024. Setiap pertemuan berlangsung dari pukul 09.00 sampai 17.00 dengan sekitar enam jam kegiatan inti di luar pembukaan dan waktu istirahat. Persiapan dilakukan sebelumnya, yaitu penyusunan proposal pada Desember 2023 serta penyusunan instrumen dan bahan pendampingan pada Januari sampai Maret 2024. Gambar 1 memperlihatkan lokasi dan suasana pelaksanaan kegiatan.



***Gambar 1**. Suasana pendampingan di aula SMAN 17 Bone (dokumentasi tim pelaksana).*

Mitra kegiatan adalah pihak sekolah. Khalayak sasaran ditentukan melalui koordinasi tim dengan kepala sekolah dan guru serta analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya pendampingan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis internet. Peran mitra mencakup menyediakan 25 guru yang siap dilatih, ruang pendampingan, dan fasilitas pendukung berupa proyektor, pengeras suara, kursi, dan meja. Untuk memastikan ketersediaan peserta, ketua tim berkoordinasi dengan kepala sekolah sebelum pelaksanaan.

Hasil analisis kebutuhan dirumuskan menjadi permasalahan mitra, solusi, kegiatan, dan target luaran sebagaimana tercantum pada Tabel 1.

***Tabel 1**. Permasalahan mitra, solusi, kegiatan, dan target luaran*

Komponen	Uraian
Permasalahan mitra	Guru kurang memahami pengelolaan pembelajaran interaktif berbasis internet.
Solusi	Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran interaktif berbasis internet.
Kegiatan	Pendampingan pengelolaan media pembelajaran interaktif untuk mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
Target luaran	Guru yang memahami dan mampu mengelola media pembelajaran interaktif; materi pendampingan; artikel jurnal pengabdian kepada masyarakat.

Pendampingan terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan kepala sekolah dan guru, analisis kebutuhan dan analisis situasi untuk merumuskan permasalahan mitra serta solusi alternatif, diskusi solusi dengan pihak sekolah, penyusunan rencana dan jadwal, penyiapan sarana, materi, dan peralatan pendukung, serta penyusunan instrumen observasi dan evaluasi. Tahap pelaksanaan memadukan pemaparan singkat, tanya jawab, diskusi, curah gagasan, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi kelompok terarah. Pertemuan pertama memperkenalkan media pembelajaran interaktif dan penggunaan dasar Mentimeter. Pertemuan kedua menambahkan demonstrasi fitur dan strategi pengelolaan media, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok terarah dan praktik untuk membahas cara memasukkan aktivitas interaktif ke dalam pembelajaran. Fasilitator mendampingi praktik pada kedua pertemuan. Tahap pelaporan meliputi penyusunan laporan dan publikasi hasil kegiatan.

Tim pelaksana berlatar keahlian administrasi publik, manajemen, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan alam. Ketua tim berperan mengoordinasikan penyiapan materi, menghubungi pihak sekolah, dan mengendalikan pelaksanaan, sedangkan anggota membantu menyiapkan materi, memfasilitasi pendampingan, mengevaluasi kepuasan peserta, dan menyusun laporan. Pembagian peran ini dimaksudkan agar setiap sesi dibawakan oleh anggota tim yang paling sesuai dengan materinya.

Indikator keberhasilan yang digunakan untuk melaporkan kegiatan ini adalah (1) keikutsertaan guru yang disediakan sekolah, (2) terlaksananya sesi materi dan praktik sesuai jadwal, dan (3) praktik guru menggunakan fitur Mentimeter dengan pendampingan fasilitator, disertai tanggapan peserta yang tercatat dalam evaluasi.

Evaluasi dilakukan secara deskriptif dengan menelaah jadwal dan uraian sesi, daftar hadir, foto kegiatan, serta catatan evaluasi tim. Pengukuran perubahan keterampilan guru atau partisipasi siswa memerlukan data tambahan, seperti hasil penilaian praktik, pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan, atau observasi kelas, yang belum tersedia pada kegiatan ini.

Hasil dan Pembahasan

Pendampingan terlaksana dalam dua pertemuan dengan 25 guru SMAN 17 Bone sebagai peserta, dan kehadiran peserta dicatat dalam daftar hadir kegiatan. Kedua pertemuan dibuka oleh kepala sekolah. Pada 26 Oktober 2024, sesi pertama yang dibawakan ketua tim membahas alasan teknologi penting dalam pembelajaran serta manfaat dan tantangan penggunaannya. Sesi kedua memperkenalkan fungsi Mentimeter dan cara membuat akun, sedangkan sesi ketiga membahas pengertian media pembelajaran interaktif dan alasan pentingnya dalam proses pembelajaran. Hari pertama ditutup dengan diskusi kelompok terarah dan praktik langsung dengan pendampingan tim.

Pada 9 November 2024, materi beralih ke penggunaan fitur. Sesi pertama membimbing guru membuat jajak pendapat, kuis, awan kata, dan pertanyaan terbuka, lalu sesi berikutnya membahas strategi pengelolaan media pembelajaran, yaitu cara mendesain materi yang menarik dan interaktif serta cara memadukan Mentimeter dalam pembelajaran. Siang harinya, guru mengikuti dua blok diskusi kelompok terarah dan praktik langsung yang dipandu tim. Rangkaian kegiatan pada kedua hari diringkas pada Tabel 2.

***Tabel 2**. Jadwal dan materi pendampingan Mentimeter di SMAN 17 Bone*

Pertemuan	Waktu	Materi	Penanggung jawab
26 Oktober 2024	09.00–09.30	Pembukaan	Kepala sekolah
	09.30–11.00	Pengenalan teknologi informasi dan pendidikan: pentingnya teknologi dalam pembelajaran, manfaat, dan tantangannya	Ketua tim
	11.00–12.00	Aplikasi Mentimeter: pengertian dan fungsi, cara menggunakan, dan pembuatan akun	Anggota tim
	13.00–15.30	Mengenal media pembelajaran interaktif: pengertian dan alasan pentingnya dalam pembelajaran	Anggota tim
	16.00–17.00	Diskusi kelompok terarah dan praktik langsung dengan pendampingan	Tim pelaksana
9 November 2024	09.00–09.30	Pembukaan	Kepala sekolah
	09.30–11.00	Fitur Mentimeter: jajak pendapat, kuis, awan kata, dan pertanyaan terbuka	Ketua tim
	11.00–12.00	Strategi pengelolaan media pembelajaran: desain materi yang menarik dan interaktif serta integrasi Mentimeter dalam pembelajaran	Anggota tim
	13.00–15.30	Diskusi kelompok terarah dan praktik langsung dengan pendampingan	Tim pelaksana
	16.00–17.00	Diskusi kelompok terarah dan praktik langsung dengan pendampingan	Tim pelaksana

Jadwal pada Tabel 2 menunjukkan porsi praktik yang besar. Dari 12 jam kegiatan inti pada kedua pertemuan (di luar pembukaan, istirahat, dan shalat), blok khusus diskusi kelompok terarah dan praktik berlangsung 4,5 jam atau 37,5%, dengan 1 jam pada pertemuan pertama dan 3,5 jam pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua, lebih dari

separuh waktu inti (58%) digunakan untuk praktik, sehingga guru memiliki kesempatan mencoba fitur yang baru diperkenalkan.

Catatan evaluasi tim merangkum bahwa kegiatan ini dirasakan manfaatnya oleh guru dan bahwa guru berharap pendampingan dilanjutkan, baik dalam program sejenis maupun bentuk pendampingan lain. Tim menilai peserta puas dengan kegiatan ini. Tim mengusulkan pelatihan lanjutan tentang penyusunan soal karena banyak guru belum menguasai cara membuatnya dengan baik, dan mencatat bahwa perencanaan perlu lebih matang karena padatnya kegiatan sekolah pada akhir tahun. Dengan demikian, manfaat yang dirasakan peserta berupa kesempatan mengenal dan mencoba beberapa bentuk interaksi digital dengan bimbingan fasilitator, sekaligus arah bagi kegiatan berikutnya.

Data evaluasi yang tersedia belum memuat rekap kuesioner atau penilaian produk praktik per peserta, sehingga tingkat kepuasan dan penguasaan fitur belum dapat dinyatakan secara kuantitatif dan dilaporkan secara deskriptif.

Setiap permasalahan mitra memiliki sesi yang menjawabnya. Penguasaan teknologi informasi yang terbatas ditangani melalui sesi pengantar teknologi dan pendidikan serta praktik pembuatan akun dan penggunaan dasar aplikasi pada pertemuan pertama. Belum mahirnya guru melaksanakan pembelajaran berbasis internet ditangani melalui praktik langsung yang didampingi pada kedua pertemuan, terutama dua blok praktik pada pertemuan kedua. Terbatasnya pilihan media interaktif yang dikenal guru ditangani melalui sesi media pembelajaran interaktif dan pengenalan empat fitur Mentimeter. Namun, sejauh mana ketiga persoalan itu teratasi belum dapat dipastikan tanpa data pengukuran.

Peralihan dari pengenalan aplikasi pada pertemuan pertama ke praktik fitur pada pertemuan kedua sejalan dengan kegiatan pelatihan dan pendampingan guru yang berbasis praktik langsung (Manurung et al., 2026; Munir et al., 2026; Setiadi et al., 2023). Pelatihan guru untuk media ajar berbasis Canva dan Wordwall juga telah dilaporkan (Huriyah et al., 2025; Islami et al., 2026). Pada kegiatan di Lamuru, pertemuan kedua menghubungkan penggunaan teknis aplikasi dengan pilihan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan tujuan mengajar. Hal ini penting karena kompetensi digital guru tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan sumber digital, tetapi juga memilih dan mengelolanya sesuai tujuan pembelajaran (Heine et al., 2023).

Sebagai gambaran penerapan, Tabel 3 merangkum cara setiap fitur yang diperkenalkan dapat digunakan untuk tujuan pedagogis yang berbeda.

***Tabel 3**. Gambaran penggunaan fitur Mentimeter dalam pembelajaran*

Fitur	Contoh penggunaan di kelas	Informasi bagi guru
Jajak pendapat	Digunakan pada awal pelajaran.	Jawaban awal siswa terhadap topik.
Kuis singkat	Ditempatkan setelah penjelasan suatu konsep.	Bagian materi yang perlu diulas kembali.
Awan kata	Digunakan untuk menghimpun asosiasi awal tentang sebuah topik.	Gambaran umum asosiasi dan pemahaman awal siswa.
Pertanyaan terbuka	Meminta siswa menjelaskan alasan di balik jawabannya.	Penalaran siswa terhadap suatu jawaban.

Contoh tersebut sejalan dengan sejumlah temuan. Umpan balik langsung dari Mentimeter membantu pengajar memantau proses belajar dan menyesuaikan materi serta kecepatan mengajar (Pichardo et al., 2021). Awan kata dilaporkan sebagai teknik penilaian formatif yang mudah diterapkan dan cepat, serta memberi guru kesempatan menekankan kesalahan yang sering muncul (Keba et al., 2024). Kuis interaktif dengan Mentimeter dikaji kaitannya dengan hasil belajar (Andrini & Pratama, 2021), dan pertanyaan terbuka dapat memperdalam keterlibatan kognitif siswa, salah satu tema yang muncul dari pengalaman mahasiswa pada penelitian Yan et al. (2026).

Anonimitas menjadi alasan yang berulang. Sari (2021) mencatat kemudahan penggunaan, anonimitas, dan kebebasan menyampaikan pendapat sebagai alasan siswa merasa terlibat, sedangkan Skaik dan Tumpa (2022) melaporkan bahwa teknologi interaktif memungkinkan mahasiswa menyuarakan pendapat tanpa takut atau tekanan dari pengajar maupun teman. Yan et al. (2026) juga menemukan lingkungan yang aman sebagai salah satu tema pengalaman mahasiswa. Bagi guru di Lamuru, hal ini berarti fitur yang dilatihkan tidak hanya menyederhanakan pengumpulan jawaban, tetapi juga dapat membuka ruang bagi siswa yang enggan berbicara di depan kelas.

Namun, bukti dampak terhadap capaian belajar belum seragam (Madiseh et al., 2023), dan Yan et al. (2026) menemukan bahwa peningkatan keterlibatan agentik tidak diikuti peningkatan keterlibatan emosional yang signifikan. Hal ini menegaskan bahwa Mentimeter tidak otomatis meningkatkan keterlibatan; pengaruhnya bergantung pada rancangan aktivitas yang dipilih guru. Karena itu pendampingan perlu terus mengarahkan guru pada pemilihan fitur sesuai tujuan pembelajaran, dan pengukuran pada kegiatan lanjutan perlu dirancang sejak awal.

Tindak lanjut yang sesuai dengan kebutuhan mitra ialah mendampingi guru menyusun pertanyaan untuk satu tujuan pembelajaran dan mendiskusikan cara menafsirkan respons siswa. Jika sekolah melanjutkan program, satu rancangan media dari setiap peserta dapat ditelaah berdasarkan kejelasan pertanyaan, kesesuaian fitur, dan rencana penggunaan tanggapan siswa. Dokumentasi uji coba di kelas kemudian dapat menunjukkan sejauh mana media digunakan dan bagaimana siswa berpartisipasi. Perencanaan waktu juga perlu diperhatikan karena Skaik dan Tumpa (2022) mencatat waktu persiapan untuk melatih pengajar dan peserta didik sebagai tantangan penerapan teknologi interaktif, sejalan dengan catatan tim tentang padatnya kegiatan sekolah pada akhir tahun. Selain itu, Tarazi dan Ortega-Martín (2023) merekomendasikan pelatihan rutin bagi guru, sehingga pendampingan sebaiknya dirancang berkelanjutan, bukan sekali selesai.

Kesimpulan

Pendampingan Mentimeter di SMAN 17 Bone melibatkan 25 guru dalam dua pertemuan yang mencakup pengenalan aplikasi, demonstrasi, diskusi kelompok terarah, dan praktik fitur interaktif. Kebaruan kegiatan ini terletak pada urutan pendampingan yang bergerak dari pengenalan aplikasi menuju pemilihan fitur sesuai tujuan pembelajaran. Bagi guru mitra, kegiatan ini memberi kesempatan mencoba jajak pendapat, kuis, awan kata, dan pertanyaan terbuka, dan catatan evaluasi menunjukkan tanggapan positif serta minat pada pendampingan lanjutan. Secara teoretik, kegiatan ini menawarkan rancangan pendampingan singkat yang menjadikan pemilihan dan pengelolaan sumber digital,

sebagai unsur kompetensi digital profesional guru (Heine et al., 2023), inti sesi praktik; efektivitasnya masih perlu diuji dengan pengukuran yang sistematis.

Kegiatan berikutnya disarankan berfokus pada penyusunan soal, penilaian rancangan media setiap guru, dan dokumentasi uji coba di kelas. Pengukuran sebelum dan sesudah pendampingan, penilaian hasil praktik, dan observasi kelas perlu dirancang sejak awal agar perubahan keterampilan guru dan keterlibatan siswa dapat dinyatakan secara kuantitatif, dengan jadwal yang memperhitungkan padatnya kegiatan sekolah pada akhir tahun.

Ucapan Terimakasih

Penulis berterima kasih kepada pimpinan dan guru SMAN 17 Bone atas partisipasi dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Terbuka Makassar atas dukungan terhadap penyelenggaraan pendampingan.

Referensi

Aburub, I. (2025). The impact of using Mentimeter in enhancing reading comprehension skills of tenth-grade students in Palestine. *International Journal of Information and Education Technology, 15*(5), 930–936. https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.5.2299

Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi quiz interaktif dengan software Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu, 26*(2), 287–294. https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923

Fitrisia, Y., Fadhli, M., Nurmalasari, D., Novayani, W., & ESGS, S. P. (2022). Pelatihan pembuatan perangkat ajar interaktif menggunakan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin, 5*(3), 82–93. https://doi.org/10.36341/jpm.v5i3.2388

Heine, S., Krepf, M., & König, J. (2023). Digital resources as an aspect of teacher professional digital competence: One term, different definitions – a systematic review. *Education and Information Technologies, 28*(4), 3711–3738. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11321-z

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

Huriyah, S., Lastri, N., Agustiani, M., Fahri, A., & Alkodri, M. N. (2025). Penggunaan aplikasi Canva dalam menciptakan alat belajar interaktif untuk para pengajar. *Madaniya, 6*(4), 2760–2766. https://doi.org/10.53696/27214834.1511

Islami, A. N. M., Bachtiar, M. Y., R, R. K., Manga, D., & Makkasau, A. (2026). Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Wordwall dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD. *Madaniya, 7*(2), 971–978. https://doi.org/10.53696/27214834.1751

Keba, J., Ramdas Nayak, V. K., Sajitha, N., & Himiki, S. (2024). Using word cloud as a formative assessment classroom technique in physiology. *Advances in Physiology Education, 48*(4), 708–711. https://doi.org/10.1152/advan.00142.2023

Madiseh, F. R., Al-Abri, A., & Sobhanifar, H. (2023). Integrating Mentimeter to boost students' motivation, autonomy, and achievement. *CALL-EJ, 24*(3), 232–251.

Malia, A., Gustiani, E. I., Puspitasari, D. R., Chasanati, D. H., Utomo, A. P. Y., & Prasandha, D. (2023). Penerapan model ASSURE dengan media Mentimeter pada pembelajaran karya ilmiah kelas XI SMA. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan, 1*(2), 79–90. https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.119

Manurung, J. D., Gunawan, Simamora, F. P., Hita, & Lesmana, I. D. (2026). Pelatihan pemanfaatan Mentimeter untuk mendukung pembelajaran aktif pada guru SMK Methodist Tanjung Morawa. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7*(2), 920–929. https://doi.org/10.31949/jb.v7i2.17324

Munir, F. S., Sukmawati, S., Rahmayanti, A., Sakkir, G., & Noni, N. (2026). Pendampingan guru dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Mentimeter platform di SMA Negeri 12 Makassar. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5*(1), 1–10. https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v5i1.81

Pichardo, J. I., López-Medina, E. F., Mancha-Cáceres, O., González-Enríquez, I., Hernández-Melián, A., Blázquez-Rodríguez, M., Jiménez, V., Logares, M., Carabantes-Alarcon, D., Ramos-Toro, M., Isorna, E., Cornejo-Valle, 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), Article 667. https://doi.org/10.3390/educsci11110667

Sari, A. B. P. (2021). The impacts of Mentimeter-based activities on EFL students' engagement in Indonesia. *LLT Journal: Journal on Language and Language Teaching, 24*(1), 249–260. https://doi.org/10.24071/llt.v24i1.3025

Setiadi, S., Ilham, A., Zulharby, P., Bahtiar, I. R., Arifah, F., Kamal, M., & Marzuq, A. (2023). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Mentimeter dalam mengembangkan kompetensi mengajar guru di Yayasan Attaqwa 08 Karang Tengah, Bekasi. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 4*(2), 192–199. https://doi.org/10.31102/darmabakti.2023.4.2.192-199

Skaik, S., & Tumpa, R. J. (2022). A case study of the practical implications of using interactive technology in teaching international postgraduate students. *Contemporary Educational Technology, 14*(1), Article ep335. https://doi.org/10.30935/cedtech/11372

Tarazi, A., & Ortega-Martín, J. L. (2023). Enhancing EFL students' engagement in online synchronous classes: The role of the Mentimeter platform. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1127520. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1127520

Wahid, A., Amini, F. H., Patak, A. A., Luhriyani, S., & Sakkir, G. (2023). Pelatihan integrasi Canva dan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SMP Negeri 40 Makassar. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(3), 190–197. https://doi.org/10.61255/vokatekjpm.v1i3.188

Yan, E. M. Y., Liu, X., & Lu, C. (2026). From emotional safety to agentic engagement: Implementing Mentimeter in undergraduate TESOL courses. *Interactive Technology and Smart Education, 23*(3). https://doi.org/10.1108/ITSE-11-2025-0352