

## Pendampingan Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Mentimeter Platform di SMA Negeri 12 Makassar

Fairus Suryani Munir<sup>1</sup>,  
Sukmawati<sup>2\*</sup>, Andi Rahmayanti<sup>3</sup>,  
Geminastiti Sakkir<sup>4</sup>, Nurdin Noni<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Pohuwato, Gorontalo,  
Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Megarezky, Makassar,  
Indonesia

<sup>3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa  
Inggris, Program Pascasarjana, Universitas  
Negeri Makassar, Indonesia

e-mail: [fairussuryanimunir@gmail.com](mailto:fairussuryanimunir@gmail.com)

e-mail: [sukmar.dilla@gmail.com](mailto:sukmar.dilla@gmail.com)

e-mail: [andirahmayanti773@gmail.com](mailto:andirahmayanti773@gmail.com)

e-mail: [geminastitisakkir@unm.ac.id](mailto:geminastitisakkir@unm.ac.id)

e-mail: [nurdinnoni@unm.ac.id](mailto:nurdinnoni@unm.ac.id)

### Article history

Received : 2025-07-23

Revised : 2026-01-08

Accepted : 2026-01-08

### \*Corresponding Author

E-mail: [sukmar.dilla@gmail.com](mailto:sukmar.dilla@gmail.com)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

### Abstrak

*Pendampingan pembelajaran bahasa inggris melalui penerapan Mentimeter platform sangat perlu untuk diaplikasikan bagi Guru-guru Bahasa Inggris SMA Negeri 12 Makassar. Belum tersedianya media pembelajaran terintegrasi dengan teknologi menjadi kebutuhan untuk meningkatkan kreatifitas dan kualitas pembelajaran guru yang harus segera di atasi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran bahasa inggris berbasis IT. Pengabdian ini menerapkan metode Interactive Teaching and Learning, dengan instrumen berupa wawancara dengan jumlah sampel sebanyak 5 orang guru bahasa inggris dan sekaligus menjadi responden dalam kegiatan pengabdian ini. Melalui Teknik purposive sampling. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan dan skill guru dalam menggunakan Mentimeter dan mengolah media ajar konvensional menjadi media interaktif berbasis pembelajaran teknologi. Peningkatan ini didukung oleh antusiasme peserta didik serta tingginya minat dan motivasi untuk mengikuti materi pembelajaran bahasa inggris yang di terapkan oleh guru-guru SMA Negeri 12 Makassar menggunakan Mentimeter platform. Selain itu, tingginya partisipasi aktif peserta didik selama mengikuti kegiatan memberikan respon dan evaluasi positif bagi guru agar lebih inovatif dan kreatif dalam mengolah materi dan media terintegrasi berbasis teknologi. Siswa mengharapkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses belajar.*

**Kata Kunci:** Aplikasi Pembelajaran, Mentimeter Platform, Interactive Teaching and Learning, Bahasa Inggris

### Abstract

*Mentoring in learning through Mentimeter Platform is highly essential for english teachers at SMA Negeri 12 Makassar. The unavailability of integrated technology-based learning media highlights the need to enhance teachers' creativity and the quality of learning, which*

*must be addressed urgently. This training aims to boost teachers' creativity in developing IT-based English-learning media. This community service program adopts the Interactive Teaching and Learning method, using interviews as an instrument with a sample of 5 English teachers who also served as respondents in the activity through purposive sampling. The results of the program indicate improvements in teachers' skills in using Mentimeter and transforming conventional teaching materials into interactive, technology-based learning media. This progress was supported by students' enthusiasm, along with their high interest and motivation to engage with the learning English materials delivered by teachers using the Mentimeter platform. Moreover, the students' active participation during the activities provided positive feedback and evaluations for the teachers, encouraging them to be more innovative and creative in designing technology-integrated materials and media. Students expressed a desire for more interactive and enjoyable learning experiences, which they found helpful in better understanding the material and actively participating in the learning process.*

**Keywords:** *Learning Apps, Mentimeter Platform, Learning Apps, Interactive Teaching and Learning, English*

---

© 2026 Author. All rights reserved

## **PENDAHULUAN**

Sekolah SMA 12 Makassar merupakan salah satu sekolah yang terletak di Jl. Moha Lasuloro No. 57, Kelurahan Antang, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Sekolah ini menerapkan pembelajaran MBKM dengan LSM yang tersedia namun penggunaannya masih belum dimanfaatkan dengan maksimal. Pada proses belajar mengajar, guru bahasa Inggris mengajar di kelas dengan menggunakan buku paket sekaligus memanfaatkan papan tulis yang ada di kelas sebagai media pendukung yang digunakan untuk menjelaskan konsep materi yang diajarkan kepada siswa. Untuk melengkapi tugas siswa, guru menyediakan hasil print out berupa lembar kerja siswa berupa soal-soal yang harus di lengkapi setelah materi dijelaskan. Media yang masih terbatas ini pada kenyataannya masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya meningkatkan minat dan kemampuan siswa mengikuti pembelajaran. Siswa hingga saat ini merasa materi dan media yang diberikan hanya berupa buku pedoman dan soal-soal sehingga membuat mereka tidak merasa tertarik dan antusias mengikuti materi pembelajaran yang diberikan dan dijelaskan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya media yang mendukung materi belum memotivasi siswa mengikuti materi sehingga nilai dan peningkatan kemampuan belajar di sekolah masih tergolong rendah (Fadilah et al., 2023).

Media ajar tambahan yang digunakan oleh guru SMA Negeri 12 Makassar sebagian besar berupa media gambar. Namun, penggunaannya masih sangat terbatas sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Inggris, belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Keterbatasan ini tidak hanya berdampak pada pengembangan keterampilan siswa, termasuk, penggunaan tata bahasa dan kurangnya pengembangan profesionalisme guru akan kreativitas dan inovatifnya menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai. Guru-guru Bahasa Inggris di SMA Negeri 12 Makassar selama ini berusaha membantu peserta didik memahami materi dengan memanfaatkan sarana pembelajaran yang seadanya. Upaya tersebut, meskipun sudah maksimal, belum cukup untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan ketersediaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Samad, 2021). Kondisi ini kemudian diperparah dengan penggunaan website sekolah yang tidak dimanfaatkan sesuai dengan kondisi seharusnya secara signifikan. Hal ini diperjelas oleh salah seorang guru Bahasa Inggris yang menjelaskan akan kondisi tersebut dan menurutnya sangat perlu adanya pelatihan pembuatan ataupun pengaplikasian media pembelajaran yang sesuai. Menurutnya, keberlanjutan dan pemanfaatan laman LSM sekolah belum optimal, sehingga tidak memberikan dampak peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Hasil wawancara yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa adanya keterbatasan perangkat pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu kendala utama dalam meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa (Samad & Munir, 2022). Fakta ini menunjukkan perlunya peningkatan inovasi pembelajaran untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran di sekolah (Fadilah et al., 2023; Rahmatullah et al., 2020; Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Fokus pengabdian ini adalah meningkatkan kreativitas guru bahasa inggris dalam mengolah perangkat pembelajaran, menyusun materi dan media menggunakan Mentimeter platform. Samad & Munir (Samad & Munir, 2022) dalam studinya membahas terkait penggunaan Mentimeter sebagai platform interaktif dan efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Mentimeter platform merupakan pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur bagi siswa untuk merespon, bertanya dan mengisi diskusi dalam satu aplikasi (Wong & Yunus, 2020). Pembelajaran interaktif melalui Mentimeter dapat di gunakan di semua materi ajar dan guru-guru bisa menyisipkan link aplikasi pembelajaran lain seperti link youtub ataupun menautkan link aplikasi games lainnya yang sesuai dengan mata Pelajaran yang diberikan. Pendekatan ini relevan dengan kondisi sekolah SMA Negeri 12 Makassar yang menerapkan layanan pembelajaran melalui LSM yang sudah dikategorikan pembelajaran berbasis teknologi, akan tetapi guru-guru belum memiliki akses dan kemampuan optimal dalam menyiapkan pembelajaran yang sesuai. Pemilihan subyek pengabdian ini dilakukan dengan mempertimbangkan potensi besar yang dimiliki dalam menciptakan perubahan positif dalam dunia pendidikan, khususnya di SMA Negeri 12 Makassar. Fokus pengabdian ini diarahkan pada upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan kreativitas guru-guru bahasa inggris sebagai pilar utama keberhasilan pembelajaran. Dengan pelatihan dan pendampingan yang terencana, kegiatan ini bertujuan untuk mendorong para guru meningkatkan profesionalisme mereka serta mengasah keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran yang relevan dan efektif sesuai dengan materi ajar yang di sajikan di kelas.

Melalui pengabdian ini, diharapkan guru-guru di SMA Negeri 12 Makassar mampu mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, sehingga tidak hanya meningkatkan kompetensi mereka, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, menarik, dan bermakna bagi para siswa. Potensi ini menjadi landasan utama untuk mendukung terciptanya kualitas pendidikan yang lebih maju dan adaptif terhadap perkembangan sistem pembelajaran yang ada di Indonesia (Rafiq et al., 2023).

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan melalui pengabdian ini adalah Interactive Teaching and Learning. Pendampingan pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dilakukan melalui pengaplikasian Mentimeter platform pada mata Pelajaran Bahasa Inggris bagi guru-guru SMA Negeri 12 Makassar. Melalui Interactive Teaching and Learning guru-guru memahami perlunya penerapan metode pembelajaran interaktif sekaligus menerapkan teknik drilling, role-play, ask and answer, presentation dan diskusi langsung. Target peserta pengabdian ini adalah guru bahasa Inggris dengan jumlah 5 orang guru. Yang menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan di ruang lab computer SMA Negeri 12 Makassar dengan durasi waktu kegiatan berlangsung selama 1 hari yakni tanggal 17 November 2025 dengan menggunakan aplikasi atau web Mentimeter platform. Metode pelatihan dalam program pengabdian ini dilakukan melalui pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan langsung bersama mitra. Proses ini mencakup bimbingan teknis, praktik kegiatan, hingga perancangan materi secara kolaboratif. Tim pengabdian bekerja sama untuk memastikan keberhasilan kegiatan.

Materi dalam tahapan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dengan menyiapkan materi pembelajaran berupa text, gambar yang terkait lalu kemudian menautkan link audio dan video terkait melalui Mentimeter platform, menyiapkan kuis, teknik drilling, role-play, ask and answer, presentation dan diskusi sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk melihat tanggapan siswa melalui laman mentimeter platform. Pada perancangan dan penyusunan materi ini, tim pengabdian menyiapkan pedoman dan tata cara penggunaan Mentimeter platform. Selama proses berlangsung, peserta didik di arahkan mengikuti instruksi pembelajaran yang ada aplikasi dengan level pembelajaran yang ada, mitra akan lebih memahami penggunaannya serta akan dengan mudah meningkatkan pemahaman bahasa Inggris mereka.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru bahasa Inggris di SMA Negeri 12 Makassar melalui penerapan Mentimeter platform. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 17 November 2025, dari pukul 10.00 pagi hingga 15.00 sore di kompleks SMA Negeri 12 Makassar, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun yang menjadi indikator keberhasilan pada penggunaan Interactive Teaching and Learning menggunakan platform Mentimeter pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini berupa pencapaian indikator-indikator yang menunjukkan tingkat pencapaian tujuan yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan mentimeter platform sebagai berikut:

- a. Adanya peningkatan penggunaan teknologi pembelajaran. Peningkatan kemampuan penggunaan teknologi pembelajaran yang terlihat dari tingkat efektivitas guru-guru SMA Negeri 12 Makassar dalam menggunakan platform Mentimeter dalam pembelajaran bahasa Inggris yang tercermin pada tingkat kenyamanan dan keterampilan guru dalam mengaplikasikan fitur-fitur interaktif seperti kuis, word cloud, dan diskusi melalui Mentimeter.

Optimalisasi pembelajaran diterapkan melalui penerapan Interactive Teaching and Learning menggunakan mentimeter platform.

- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Inggris yang terlihat dari kreativitas guru mengintegrasikan materi dalam Mentimeter berupa design text, gambar dan link video dan audio yang ditautkan sesuai tujuan pembelajaran bahasa Inggris yang guru ajarkan.
- c. Terdapat peningkatan pemahaman materi pembelajaran bahasa Inggris yang terlihat dari hasil jawaban siswa secara langsung dan partisipasi mereka dalam menjawab, bertanya, berdiskusi yang terlihat dari penerapan metode yang dikolaborasi menggunakan drilling, role-play, ask and answer, presentation dan diskusi selama pendampingan kegiatan pengabdian Masyarakat ini berlangsung.
- d. Adanya peningkatan partisipasi aktif siswa menggunakan platform Mentimeter yang terlihat dari antusiasme peserta didik merespon dan menjawab kuis yang ada pada laman Mentimeter.
- e. Adanya motivasi dan minat belajar yang tercermin dari antusiasme siswa yang menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan metode yang lebih menarik dan menyenangkan, seperti yang terlihat melalui peningkatan partisipasi aktif selama sesi pembelajaran interaktif berlangsung.

Hasil dari pelatihan yang diberikan oleh tim menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bahasa Inggris melalui penerapan Interactive Teaching and Learning pada laman Mentimeter platform telah berhasil kelima indikator tersebut di atas berupa peningkatan skill yang dimiliki guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, meningkatnya kreativitas guru dalam menyusun materi pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa penerapan Interactive Teaching and Learning melalui platform Mentimeter telah berhasil memenuhi tujuan yang diinginkan, yaitu meningkatkan keterampilan teknologi pembelajaran guru, mendorong kreativitas mereka dalam menyusun materi yang lebih menarik (Audina et al., 2022; Auliyah et al., 2022; Ricu Sidiq & Najuah, 2020), dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya penerapan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Proses pelatihan dan pendampingan guru-guru bahasa Inggris SMA Negeri 12 Makassar dalam kegiatan ini telah terlihat antusiasme dan keinginan yang tinggi selama kegiatan terlihat pada gambar berikut:



**Gambar 1.** Pemaparan Materi Mentimeter



**Gambar 2.** *Pemaparan Materi Mentimeter oleh Guru (Klp1)*



**Gambar 3.** *Pemaparan Materi Mentimeter oleh Guru (Klp2)*



**Gambar 4.** *Antusiasme Peserta Didik Menggunakan Mentimeter*



**Gambar 5.** Wawancara Respon Guru

Pada gambar 1 dan 2 terlihat proses pelaksanaan kegiatan bersama guru-guru SMA Negeri 12 Makassar terlihat melakukan penerapan fitur pada laman Mentimeter. Tim pengabdian melakukan arahan kepada guru dimulai dari melakukan pendaftaran menggunakan akun masing-masing dan mulai membuat pernyataan dan soal-soal pada fitur yang terdapat dalam *platform*. Pendampingan dan pelatihan penggunaan Mentimeter *platform* dilakukan pada tanggal 17 November 2025 bertempat di ruang lab komputer SMA Negeri 12 Makassar bersama 5 orang guru Bahasa Inggris. Masing-masing guru mengikuti arahan tim pendamping dan menyiapkan materi dan membuat soal berdasarkan konteks materi yang di ajarkan. Dari hasil praktek dengan siswa berdasarkan hasil rancangan masing-masing guru menggunakan Mentimeter, terlihat peningkatan kreativitas guru dan antusias peserta didik dalam menggunakan mentimeter yang terlihat pada Gambar 3. Dengan panduan dari tim, guru-guru mengikuti proses pelatihan dengan baik dan efektif..

Hasil wawancara pada pengabdian ini menunjukkan respon positif dari guru-guru SMA Negeri 12 Makassar sebagai berikut:

“Mentimeter mampu meningkatkan kreativitas guru menyediakan media ajar bahasa inggris yang sesuai karena media ini sudah tergolong interaktif karena memiliki fitur yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa” (Wawancara guru 1)

“Mentimeter *platform* mampu meningkatkan komunikasi siswa baik secara langsung atau tidak langsung karena di setiap materi yang di berikan memiliki fitur yang beragam dan menarik” (Wawancara guru 2)

“Belajar dengan memanfaatkan mentimeter untuk persentase materi akan memudahkan guru dan siswa memahami dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan” (Wawancara guru 3).

“Mentimeter tidak hanya akan meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk mempelajari materi bahasa inggris di kelas, tetapi juga akan membantu guru menyiapkan media gambar dan video secara bersamaan di laman website yang sama” (wawancara guru 5).

Berdasarkan wawancara tersebut penerapan *platform* Mentimeter dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas guru dan meningkatkan komunikasi siswa selama proses pengabdian berlangsung. Guru-guru dalam praktek pembelajaran menggunakan Mentimeter, berhasil meningkatkan kreativitasnya dalam menyediakan media ajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur menarik

yang ada dalam Mentimeter berupa pengisian kuis, polling, dan word cloud, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat. Selain itu, Mentimeter juga meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Fitur interaktif memungkinkan siswa untuk memberikan tanggapan secara aktif, sehingga komunikasi menjadi lebih terbuka dan efektif. Platform ini juga mempermudah guru dalam menyajikan materi secara lebih jelas dan terstruktur, yang berdampak positif pada pemahaman siswa melalui integrasi teknologi dan penerapan Teknik *drilling, role-play, ask and answer, presentation* dan diskusi. Selanjutnya, penerapan Teknik *drilling* dan *role-play* terlihat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mempelajari materi yang di terapkan guru di kelas menggunakan Mentimeter. Dengan kemudahan mengakses gambar, video, dan berbagai jenis media dalam satu platform, lalu kemudian di aplikasikan melalui praktek dan *role-play*, tanya jawab dan diskusi secara langsung dan tidak langsung, siswa merasa lebih terbantu dalam memahami materi. Guru, di sisi lain, dapat menyajikan materi ajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal tersebut diperjelas oleh guru-guru melalui jawaban pada saat diwawancara sebagai berikut:

“Siswa terlihat lebih santai dan menyukai praktek secara berpasang-pasangan atau *role-play* mengikuti arahan guru mempraktekkan kosa kata, bacaan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok yang ditugaskan oleh guru” (Wawancara guru 1)

“Setelah mengakses video pembelajaran melalui link yang di tautkan di laman Mentimeter, siswa mengakses word cloud dan mereka lebih mudah mengungkapkan ide-idenya tanpa banyak drama” (Wawancara guru 2)

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran melalui *platform* Mentimeter dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak terhadap keterlibatan dan kenyamanan siswa dalam proses belajar sehingga siswa lebih berminat lagi mengikuti proses pembelajaran dengan konsep yang lebih menarik, mudah dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan penerapan metode *role-play*, di mana siswa terlihat lebih santai dan lebih menyukai praktek secara langsung maupun tidak langsung. Dengan mengikuti arahan guru untuk mempraktekkan kosa kata, bacaan, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, karena peserta didik merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk berinteraksi dengan materi dalam suasana yang lebih informal dan menyenangkan (Fajaruddin et al., 2024; Paris et al., 2023; Ritonga et al., 2024). Selain itu, guru (hasil wawancara guru Bahasa Inggris 2) menjelaskan bahwa setelah mengakses video pembelajaran melalui link yang ditautkan di laman Mentimeter *platform*, siswa terlihat menunjukkan kemudahan dalam mengungkapkan ide-idenya melalui fitur seperti word cloud, diskusi dan polling yang sudah tersedia. Proses ini memungkinkan mereka untuk lebih bebas menyampaikan pendapat tanpa merasa terbebani atau tertekan, terlebih lagi jika mereka dihadapkan dengan mata pelajaran yang selama ini menurut mereka sangat sulit untuk dipelajari sehingga Solusi pembelajaran melalui mentimeter ini mampu lebih memudahkan siswa terlibat aktif dalam diskusi dan refleksi pembelajaran. Selain itu, fitur ini juga membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam mendeskripsikan dan berbagi ide dengan teman sehingga menjadikan proses belajar menjadi lebih interaktif dan partisipatif.

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan Mentimeter tidak hanya membuat siswa lebih santai dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi mereka untuk lebih mudah mengungkapkan ide, berinteraksi, dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Inggris yang selama ini mereka anggap sulit di mengerti. Secara keseluruhan, hasil wawancara tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan Mentimeter dalam pembelajaran Bahasa Inggris berhasil menciptakan pengalaman belajar yang

lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, yang membawa dampak positif baik bagi guru maupun siswa.

Keunggulan dari pengabdian ini adalah menjadikan solusi bagi permasalahan guru bahasa Inggris dan dapat menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sesuai. Kegiatan ini memberikan hasil pada peningkatan kreativitas guru-guru di SMA Negeri 12 Makassar dalam mengelola pembelajaran, menyediakan media yang sesuai, merancang dan mendesain media terintegrasi video, audio pada laman Mentimeter. Melalui penerapan *platform* Mentimeter, para guru dapat merancang media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti menggunakan fitur kuis, polling, dan word cloud yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini memungkinkan guru untuk kedepannya agar mampu menyajikan materi bahasa Inggris dalam bentuk yang lebih variatif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam setiap sesi pembelajaran yang ada. Selain itu, dengan menggunakan Mentimeter, guru-guru dapat mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti video, gambar, dan teks, dalam satu platform, yang membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dinamis. Penggunaan Mentimeter juga memberikan dampak positif terhadap komunikasi dan keterlibatan siswa di SMA Negeri 12 Makassar. Siswa lebih aktif dalam memberikan tanggapan melalui fitur interaktif seperti word cloud dan polling, yang memungkinkan mereka mengungkapkan ide dan pendapat dengan lebih mudah dan percaya diri. Metode pembelajaran berbasis Mentimeter, termasuk praktek *role-play* dan diskusi kelompok, membuat siswa lebih santai dan bersemangat dalam mengikuti materi. Kolaborasi antara guru dan siswa pun semakin intensif, dengan guru dapat menilai pemahaman siswa secara langsung melalui fitur-fitur yang ada, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pendampingan ini, pengaplikasian pembelajaran bahasa Inggris melalui Mentimeter platform dapat meningkatkan kreativitas guru merancang materi dan media terintegrasi teknologi pembelajaran interaktif sekaligus membantu siswa memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan partisipasi yang lebih padat memberikan respon melalui fitur dan teknik contextual teaching and learning secara interaktif yang diterapkan selama proses kegiatan pengabdian berlangsung. Aktivitas pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri mempelajari materi bahasa Inggris yang disajikan oleh guru di kelas. Namun selama dalam proses pengabdian ini, tim dan guru menyadari bahwa terdapat tantangan berupa kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang belum memadai yang secara maksimal belum diterapkan sehingga diperlukan penyediaan akses teknologi dan akses internet yang lebih memadai. Pengembangan variasi metode pembelajaran berbasis teknologi masih memiliki potensi besar untuk ditingkatkan. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan sebagai penguatan kapasitas guru-guru SMA Negeri 12 Makassar dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi informasi agar peningkatan kualitas pengajaran serta kreativitas dalam dunia Pendidikan semakin lebih baik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada kepala sekolah dan guru-guru bahasa Inggris SMA Negeri 12 Makassar yang telah memberikan izin dan dukungan selama terselenggaranya proses kegiatan pengabdian ini. Antusiasme yang tinggi dari pihak sekolah, dan guru menjadikan kegiatan pengabdian ini berlangsung dengan baik.

## PUSTAKA

- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Auliyah, S., Abdul, N. B., & Junaid, J. (2022). Teachers' Perspectives on the Implementation OF Information and Communication Technology (ICT) in English Language Teaching. *Journal of Computer Interaction in Education*, 5(1). <https://doi.org/10.56983/jcie.v5i1.65>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fajaruddin, S., Retnawati, H., Setiawan, C., Apino, E., Arlinwibowo, J., & Rachman, D. (2024). Technology's impact on language learning: Meta-analysis on variables and effectiveness. *Journal of Education and Learning*, 18(2). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21119>
- Paris, N., K, A., & Samad, P. (2023). Teaching English for Management Students. Does Technology Essential? *Eduvelop: Journal of English Education and Development*, 7(1). <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v7i1.3043>
- Rafiqa, R., Aswad, M., Asfihana, R., & Singh, A. K. J. (2023). Implementation of "Merdeka Belajar": Evolving Learner Autonomy and Speaking Skill through Cultural Discovery Learning Model. *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*, 8(1). <https://doi.org/10.24903/sj.v8i01.1237>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1). <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Ritonga, M., Mudinillah, A., Wasehudin, W., Julhadi, J., Amrina, A., & Shidqi, M. H. (2024). The effect of technology on Arabic language learning in higher education. *Journal of Education and Learning*, 18(1). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i1.20867>
- Samad, P. (2021). Using Flashcards to Improve Students' Vocabulary Mastery in SD Hafizh Al-Qurbah Parepare. *Journal of Linguistics and English Teaching Studies*, 2(2).
- Samad, P., & Munir, F. S. (2022). The Utilizing of Mentimeter Platform in Enhancing the EFL Students' English Skills in Digital Era. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4380>
- Wong, P. M., & Yunus, M. M. (2020). Enhancing writing vocabulary using mentimeter. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(3). <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.3.7>