

Pelatihan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi SLIDO di SMAN 5 Parepare

**Eka Qadri Nuranti¹, Naili Suri Intizhami², Putri Ayu Maharani³,Mardhiyyah
Rafrin⁴, Muh. Agus⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Ilmu Komputer, Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie,
Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Eka Qadri Nuranti

E-mail: eka.qadri@ith.ac.id

Abstrak

Seorang pendidik selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang menarik, kreatif, dan efektif sepanjang jadwal pembelajaran. Menyadari pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar, diperlukan penerapan metode pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Hal ini memungkinkan para siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar, dan menyampaikan pendapat, serta respon terhadap materi yang diajarkan. Namun, tanpa dukungan teknologi dan media yang tepat, pelaksanaan metode ini menjadi sulit dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Meskipun banyak pendidik sudah familiar dengan konsep dan model pembelajaran interaktif, penerapannya masih belum mencapai potensinya dengan baik. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian yang penulis lakukan difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform SLIDO, yang telah terbukti efektif dan menarik bagi para penggunanya. Kegiatan pengabdian ini diimplementasikan di sebuah Sekolah Menengah Atas, dengan tujuan untuk memberikan pelatihan dan pembekalan kepada para guru dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif ini.

Kata kunci pembelajaran interaktif, media pembelajaran, penerapan teknologi pembelajaran

Abstract

A teacher always tries to create an interesting, creative, and effective classroom atmosphere throughout the learning schedule. Recognizing the importance of student involvement in the learning process, it is necessary to apply interactive learning methods which enable two-way communication between teachers and students. This allows students to actively participate in the learning process along with their response. However, without the support of appropriate technology, the implementation of this method becomes difficult to achieve learning objectives. Although many teachers are familiar with the concepts and models of the interactive learning process, their implementation has yet to reach their potential. Therefore, our program activities are focused on utilizing interactive learning media using the SLIDO platform, which has proven to be effective and attractive to its users. This service activity is implemented in SMAN 5 Parepare, aiming to provide training and provision to teachers in optimizing the use of this interactive media.

Keywords interactive learning, learning media, application of learning technology

PENDAHULUAN

Kota Parepare, sebagai daerah Tingkat II di Sulawesi Selatan, Indonesia, memiliki luas wilayah sekitar 99,33 km² dengan populasi sekitar ±152.992 jiwa pada tahun 2021. Wilayah kota Parepare terbagi menjadi empat kecamatan dan 22 kelurahan, terletak di tepi teluk yang menghadap ke Selat Makassar, serta berbatasan dengan Kabupaten Pinrang di utara, Kabupaten Sidenreng Rappang di sebelah timur, dan Kabupaten Barru di selatan. Sebagian besar wilayahnya berbukit karena posisinya yang berdekatan dengan laut (Pemprov Sulsel, 2016). Salah satu potensi yang menonjol di Parepare adalah sejarahnya yang kaya. Kota ini merupakan tempat kelahiran tokoh penting bangsa, yaitu B.J. Habibie, Presiden ke-3 Indonesia. Kehadiran tokoh tersebut menjadikan Parepare memiliki potensi besar dalam bidang wisata pendidikan. Potensi ini terlihat pada pendidikan tingkat atas, terutama di SMAN 5 Parepare, sebuah sekolah boarding yang terkenal di Sulawesi Selatan. Kehadiran sekolah ini memberikan kontribusi positif bagi pendidikan di Parepare dan menjadi salah satu daya tarik bagi wisata pendidikan di kota ini.

SMAN 5 Parepare, yang terletak di kota Parepare, Sulawesi Selatan, merupakan salah satu sekolah berasrama yang mewajibkan semua siswa baru untuk tinggal di asrama hingga lulus. Seperti kebanyakan sekolah menengah di Indonesia, masa pendidikan di SMAN 5 Parepare berlangsung selama tiga tahun, mulai dari kelas X hingga kelas XII (SMAN 5 Parepare, 2019). Proses belajar mengajar di SMAN 5 Parepare saat ini masih mengikuti cara konvensional. Namun, ketika pandemi Covid-19 melanda dunia, semua sektor kehidupan harus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi. Begitu juga dalam proses belajar mengajar, para guru dituntut untuk mengubah cara mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran daring agar siswa dapat belajar dari rumah masing-masing (Dian Ratu Ayu Uswatun Khasanah et al., 2020). Saat pandemi hingga saat ini, pendekatan pembelajaran telah mengalami transformasi yang signifikan dengan menekankan penggunaan teknologi, khususnya teknologi komputer seperti aplikasi pembelajaran. Dalam konteks ini, dikenal pula istilah "lingkungan belajar interaktif" yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa melalui aplikasi pembelajaran (Azmi & Ummah, 2023; Rezeki & Ishafit, 2017). Lewat lingkungan belajar interaktif ini, para guru dan siswa dapat berkomunikasi secara langsung dan merespon dengan cepat setiap interaksi yang terjadi di dalam aplikasi pembelajaran.

Meskipun saat ini pandemi telah mereda dan kehidupan kembali normal, penggunaan teknologi tetap tidak dapat dipisahkan. Para siswa sekarang memiliki handphone setidaknya satu per orang untuk mendukung proses belajar secara daring. Namun, hal ini dapat menjadi distraksi ketika proses belajar mengajar kembali dilakukan secara tatap muka. Tidak jarang para tenaga pengajar menemukan siswa yang menggunakan handphone saat pembelajaran berlangsung di sekolah. Teknologi yang sebelumnya digunakan sebagai media komunikasi dalam proses belajar daring, kini menjadi media yang dapat mengganggu fokus siswa di dalam kelas. Namun, guru dapat melihat hal ini sebagai peluang dengan menjadikan handphone sebagai media pembantu dalam proses belajar mengajar di dalam kelas (Korucu & Alkan, 2011). Media pembelajaran interaktif memberikan berbagai keuntungan, termasuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan yang lebih interaktif dan menarik mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Azmi & Ummah, 2023). Media ini juga mampu merangsang kreativitas siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan solutif. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik ini memotivasi siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide inovatif dalam mengatasi masalah.

Namun, meskipun media pembelajaran interaktif menawarkan potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, tantangan muncul terutama dalam hal penguasaan teknologi bagi para pendidik. Dibutuhkan pelatihan dan pendekatan yang tepat agar para guru dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Selain itu, aspek teknis dan ketersediaan infrastruktur juga perlu diperhatikan untuk memastikan kelancaran implementasi media pembelajaran interaktif di lingkungan pembelajaran.

Di tengah situasi pandemi, penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi jembatan untuk pembelajaran daring dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa ketika ada batasan fisik. Akan tetapi, keberlanjutan penggunaan teknologi ini menjadi hal yang penting untuk masa depan pendidikan. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif dan inklusif perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran di era yang terus berkembang ini (Azmi & Ummah, 2023; Rezeki & Ishafit, 2017). Tantangan yang juga dalam proses belajar mengajar yang berlangsung pasif ialah respon peserta didik yang rendah. Terkadang di tengah pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan atau sekedar menanyakan apakah peserta mengerti terhadap materi yang disampaikan, jawaban peserta didik cenderung monoton sehingga guru tidak dapat mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik. Salah satu faktor rendahnya respon peserta didik ini dikarenakan oleh media pembelajaran yang digunakan dalam kelas kurang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, meskipun guru ingin menerapkan metode pembelajaran interaktif namun respon peserta tidak dapat terukur sehingga juga dianggap kurang dalam proses pembelajaran. Kebutuhan media pembelajaran interaktif merupakan urgensi utama dalam tantangan ini (Azmi & Ummah, 2023).

Proses pembelajaran selama pandemi hingga saat ini menekankan pada keterlibatan teknologi, termasuk teknologi komputer yaitu aplikasi pembelajaran. Lingkungan belajar interaktif memiliki fungsi sebagai alat berinteraksi antara aplikasi yang digunakan guru dengan siswa (Azmi & Ummah, 2023; Rezeki & Ishafit, 2017). Sehingga guru maupun siswa dapat menerima respon dengan cepat dari interaksi yang dilakukan di dalam aplikasi. Keunggulan media pembelajaran interaktif adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kreativitas siswa (Azmi & Ummah, 2023). Oleh karena itu, kemampuan seorang guru juga perlu menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan pola tangkap siswa yang cenderung berubah dengan dibekalnya handphone. Guru dituntut untuk inovatif dalam pembelajaran, salah satu inovasi pendidikan adalah pengembangan media Pendidikan (Rezeki & Ishafit, 2017). Melihat tantangan ini, pengusul pengabdian termotivasi untuk melakukan kegiatan pengabdian di SMAN 5 Parepare dengan membekali dan mengenalkan para guru dengan media pembelajaran interaktif yang saat ini telah banyak dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pertemuan secara daring maupun luring. Selain itu, dengan diadakannya pembekalan ini diharapkan guru juga akan lebih percaya diri dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran.

Setelah menghubungi sekolah mitra SMAN 5 Parepare. Secara umum, masalah utama yang dihadapi tenaga pengajar adalah: Model pembelajaran yang kurang mendukung siswa untuk memberi respon terhadap pembelajaran, apalagi pada jam pelajaran yang kurang mendukung produktivitas; dan kurangnya referensi tenaga pengajar terhadap media yang dapat digunakan dalam mendukung model pembelajaran interaktif.

METODE

Kegiatan pengabdian telah dilakukan dengan memberikan pelatihan secara langsung kepada para guru di SMAN 5 Parepare sebagai mitra. Fokus utama dari pelatihan ini adalah untuk mengenalkan dan membekali para guru dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya aplikasi SLIDO (<https://www.slido.com/>). Metode pelatihan yang ditawarkan bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang model dan media pembelajaran interaktif yang menarik dalam menciptakan interaksi dua arah.

Pada awal pelatihan, para peserta diperkenalkan dengan konsep dan prinsip dasar dari pembelajaran interaktif. Mereka diberikan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan interaksi aktif antara guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, para guru diajak untuk menjelajahi berbagai fitur dan fungsi aplikasi SLIDO. Mereka diberikan panduan tentang cara menggunakan aplikasi ini sebagai alat interaktif yang memungkinkan guru untuk mengumpulkan pertanyaan, melibatkan siswa dalam polling atau kuis, dan mendapatkan tanggapan secara real-time dari seluruh kelas. Hal ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif. Dalam pelatihan, tim pengabdian juga memberikan contoh-contoh praktis tentang bagaimana mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran. Para peserta diajak untuk berkolaborasi dalam merancang dan membuat bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi SLIDO.

Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat merasakan manfaat nyata dari penggunaan media pembelajaran interaktif, dan dapat mengaplikasikan pembelajaran yang telah mereka peroleh dalam kelas-kelas mereka. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan dorongan bagi para guru untuk terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa di SMAN 5 Parepare.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif sebagai inovasi dalam proses pembelajaran di SMAN 5 Parepare. Melalui pelatihan yang diberikan kepada para guru mitra sekolah, pengabdian ini berupaya membantu mereka mengatasi tantangan dalam mengadaptasi teknologi dalam pendidikan. Pelatihan dilakukan di Lab Komputer SMAN 5 Parepare. Adapun materi selama pelatihan berlangsung dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Materi Workshop

Sub Materi
Modul 1. Menenal konsep pembelajaran interaktif
Modul 2. Slido sebagai media pembelajaran interaktif
Modul 3. Membuat dan mengatur slido untuk presentasi pembelajaran

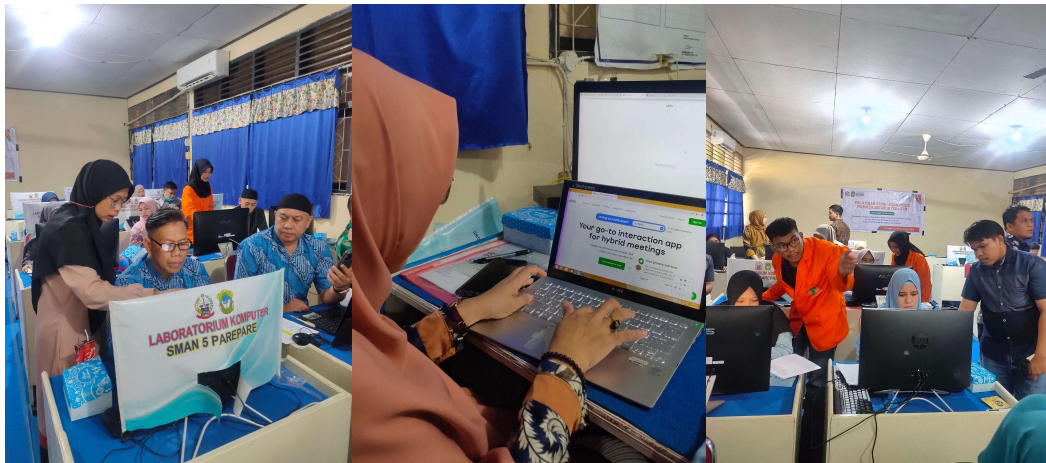
Pada awal kegiatan pengabdian, para guru diberikan sebuah sesi pengenalan yang komprehensif mengenai konsep pembelajaran interaktif. Sesi ini mencakup pemaparan mengenai konsep dasar pembelajaran interaktif, potensi dan manfaat yang dapat dihadirkan melalui penerapan model ini dalam proses belajar-mengajar. Guru-guru diajak untuk memahami bahwa pembelajaran interaktif dimaksudkan untuk membuat siswa dapat menyampaikan pendapat, baik ketika dalam kelompok maupun secara individu. Gambar 1 dapat dilihat suasana penyampaian materi awal. Selain itu, keterlibatan aktif siswa menjadi kunci utama dalam menciptakan pembelajaran interaktif.



Gambar 1.
Penyampaian Materi Pembelajaran Interaktif

Selain itu, mereka juga diperkenalkan dengan beragam teknologi dan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran. Dalam sesi ini, dijelaskan bagaimana teknologi komputer, termasuk aplikasi pembelajaran, dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Aplikasi yang diperkenalkan yaitu SLIDO. Materi yang dipaparkan adalah fitur-fitur SLIDO, kelebihan, dan kekurangan aplikasi ini.

Setelah memberikan pemaparan tentang materi pengenalan media pembelajaran interaktif, para guru didampingi untuk mencoba langsung penggunaan aplikasi SLIDO untuk salah satu mata pelajaran yang diampu, suasana pendampingan dapat dilihat pada Gambar 2. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai media pembelajaran, para guru diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran interaktif dengan lebih baik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi para siswa di sekolah.



Gambar 2.
Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa para guru mitra sekolah merespons positif pengenalan media pembelajaran interaktif. Mereka mulai memahami manfaatnya dan tertarik untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Meskipun tantangan penguasaan teknologi diakui bagi beberapa guru, semangat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan teknologi terus berkembang. Hal tersebut dibuktikan dari post-test yang diberikan setelah mengikuti pelatihan. Dengan adanya dukungan dan sumber daya yang memadai, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi jembatan untuk pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan di SMAN 5 Parepare dengan tujuan memberikan solusi bagi tantangan yang dihadapi para guru dalam menghadapi perubahan lingkungan pembelajaran yang semakin dinamis. Pembekalan media pembelajaran interaktif telah membantu para guru mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar, terutama yang berkaitan dengan produktivitas. Respons positif dari para guru terhadap pembekalan ini menunjukkan bahwa mereka telah siap mengadaptasi teknologi dan metode pembelajaran interaktif. Harapannya, para guru juga lebih percaya diri dalam menyampaikan materi dan telah menggunakan media pembelajaran yang mendukung model interaktif. Dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian telah memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan di SMAN 5 Parepare. Para guru kini telah memiliki keterampilan dan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Semoga kegiatan pengabdian ini memberikan dampak yang baik bagi para guru dan siswa, serta menjadi contoh inspiratif bagi sekolah-sekolah lain dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2023, Januari 12). Pengembangan Apikasi Android Berbasis Simulasi Interaktif Berbantuan MATLAB untuk Pembelajaran Matematika SMP Pasca Pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 313-325. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1796>
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyo, H., & Widuroyekti, B. (2020, April 23). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41-48. <https://sinestesia.pustaka.my.id/index.php/journal/article/view/44>

- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011, Juni 10). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15(2011), 1925-1930. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Pemprov Sulsel, A. (2016). Kota Parepare. Website Resmi Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan. Retrieved Januari 3, 2023, from https://sulselprov.go.id/pages/des_kab/24
- Rezeki, S., & Ishafit. (2017, Juni 30). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29-34. doi.org/10.21009/1.03104
- SMAN 5 Parepare, A. (2019, Juni). Laman Facebook SMA Negeri 5 Parepare. Facebook. Retrieved Januari 3, 2023, from <https://web.facebook.com/sma.negeri.5.parepare>