

Pelatihan Pengembangan Media pembelajaran Interaktif dengan SLIDO untuk Guru di SMA 1 Minggir Sleman

Imam Suharjo¹, Indah Susilawati², Putry Wahyu Setyaningsih³

^{1,2,3} Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Imam Suharjo

E-mail: imam@mercubuana-yogya.ac.id

Abstrak

Guru di SMA N 1 Minggir menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, terutama terkait keterbatasan keterampilan dalam menggunakan aplikasi digital, waktu untuk mempersiapkan materi berbasis teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, dan keterbatasan perangkat pendukung. Selain itu, soft skill guru dalam pengembangan media pembelajaran digital yang menarik masih perlu ditingkatkan. Tantangan ini berdampak pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang lebih mudah dipahami dan berbasis teknologi informasi. Untuk mengatasi kendala tersebut, dilakukan pelatihan berkelanjutan yang berfokus pada peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi interaktif seperti SLIDO. Aplikasi ini dipilih karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya untuk mendukung pembelajaran interaktif. Pelatihan dilaksanakan secara langsung di laboratorium sekolah dengan melibatkan 21 peserta guru. Selama pelatihan, peserta diajarkan cara merancang media pembelajaran interaktif yang relevan dan menarik, sekaligus mendapatkan panduan teknis tentang pemanfaatan SLIDO dalam proses belajar-mengajar. Hasil pelatihan menunjukkan antusiasme tinggi dari para peserta, yang merasa terbantu dalam mengembangkan keterampilan mereka. Pelatihan ini diharapkan dapat mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih optimal dalam pembelajaran, meningkatkan kreativitas guru, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Kegiatan ini menjadi langkah awal dalam menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di SMA N 1 Minggir, sekaligus memberikan contoh inspiratif bagi institusi pendidikan lain.

Kata kunci – pelatihan guru, aplikasi interaktif, slido, Guru SMA,

Abstract

Teachers at SMA N 1 Minggir face challenges in integrating technology into the learning process, particularly due to limited skills in using digital applications, insufficient time to prepare technology-based materials, unstable internet connectivity, and inadequate supporting devices. Additionally, teachers' soft skills in developing engaging digital learning media still need improvement. These challenges affect their ability to deliver content in a more comprehensible and technology-based manner. To address these issues, continuous training focused on enhancing teachers' abilities to use interactive applications such as SLIDO was conducted. This application was chosen for its ease of use and its capability to support interactive learning. The training was held onsite in the school's laboratory, involving 21 teacher participants. During the training, participants were taught how to design relevant and engaging interactive learning media and received technical guidance on utilizing SLIDO in teaching and learning activities. The results demonstrated high enthusiasm among the participants, who felt significantly supported in improving their skills. This training is expected to optimize the use of technology in the learning process, foster teacher creativity, and create a more engaging learning experience for students. The activity serves as a preliminary step toward introducing technology-based learning innovations at SMA N 1 Minggir, providing an inspirational example for other educational institutions.

Keywords - teacher training, interactive applications, SLIDO, high school teachers.

PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Minggir, yang berdiri sejak 5 Oktober 1994, berlokasi di Pakeran Sendangmulyo, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sejak pendiriannya, sekolah ini terus mengalami perkembangan, baik dari segi infrastruktur maupun fasilitas pendukung pembelajaran. Saat ini, SMA N 1 Minggir dilengkapi dengan 12 ruang kelas, laboratorium sains (biologi, kimia, dan fisika), ruang multimedia, perpustakaan, masjid, lapangan olahraga, serta akses wifi di area tertentu.

Dalam mendukung pembelajaran era digital, survei yang melibatkan 19 guru menunjukkan bahwa 53% guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan frekuensi "cukup sering," dan 32% lainnya dengan frekuensi "sangat sering." Namun, masih terdapat 11% guru yang jarang memanfaatkan teknologi. Meskipun sebagian besar guru (84%) menilai penggunaan teknologi cukup hingga sangat efektif, terdapat 16% yang merasa penggunaannya kurang efektif, menunjukkan adanya kendala yang memerlukan perhatian.

Tantangan utama yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi meliputi keterbatasan keterampilan, waktu persiapan materi berbasis teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, dan perangkat pendukung yang terbatas. Dari sisi pengalaman, mayoritas guru (68%) telah mengajar lebih dari 10 tahun, dengan 26% memiliki pengalaman 5-10 tahun, menunjukkan komposisi tenaga pendidik yang cukup berpengalaman.

Penerapan pelatihan yang berfokus pada penguasaan teknologi interaktif menjadi langkah strategis untuk mengatasi kendala ini. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah SLIDO, sebuah platform interaktif yang mendukung polling, kuis, dan diskusi real-time. Pelatihan ini dilaksanakan secara langsung di laboratorium sekolah, melibatkan 21 guru peserta. Hasil survei pasca-pelatihan menunjukkan bahwa 37% peserta merasa cukup siap, 26% sangat siap, dan 37% lainnya memerlukan waktu untuk belajar lebih lanjut.

Penggunaan metode pembelajaran interaktif memerlukan media yang tepat agar proses belajar-mengajar berjalan efektif. Platform SLIDO terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan komunikasi dua arah di kelas. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SMAN 5 Parepare bertujuan membekali guru dengan kemampuan menggunakan media ini untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Hasilnya menunjukkan potensi SLIDO sebagai solusi dalam memaksimalkan model pembelajaran interaktif (Nuranti et al., 2023).

Pengembangan Media Digital Berbasis Platform Online untuk Guru SMA

Platform digital seperti Google Slide, Slido, dan Quizizz dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan alat bantu presentasi, aktivitas belajar interaktif, dan evaluasi berbasis permainan. Pelatihan bagi guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda fokus pada penguasaan teknologi informasi, desain media pembelajaran, dan penerapannya di kelas. Hasil menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam merancang serta menggunakan platform tersebut untuk pembelajaran digital yang lebih inovatif (Anis et al., 2023).

Selama pandemi, kebanyakan guru menggunakan aplikasi WhatsApp untuk pembelajaran jarak jauh, yang dinilai kurang efektif dalam memotivasi siswa. Pelatihan yang diadakan bagi guru SMPN 1 Karang Bahagia dan sekitarnya bertujuan meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran menarik melalui aplikasi digital. Kegiatan ini, yang dilaksanakan via Zoom, berhasil meningkatkan pengetahuan guru berdasarkan hasil pre-test dan post-test, serta diikuti oleh 143 peserta dengan antusiasme tinggi (Sahara & Azwar, 2021).

Menggunakan aplikasi pendukung seperti Canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran. Hampir semua guru di SMPN 1 Tegalampel belum mampu membuat media pembelajaran berbasis video sehingga penyampaian materi kepada siswa masih rendah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi design bagi guru di SMPN 1 Tegalampel, Bondowoso. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu sosialisasi, praktik, dan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

evaluasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan mendapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. (Sari, 2021).

Keempat studi tersebut menyoroti pentingnya pelatihan dan pengembangan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran interaktif, baik di kelas maupun dalam konteks jarak jauh. Platform digital seperti SLIDO, Google Slide, dan Quizizz memberikan solusi praktis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung keberhasilan pembelajaran.

Dengan pelatihan ini, SMA N 1 Minggir diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta memberikan inspirasi bagi sekolah lain dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

METODE

Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang mudah diingat dan dipahami. Slido adalah aplikasi interaktif yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis materi kuis, forum, survei secara online.

Dengan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dan melihat potensi kerjasama dengan mitra eksternal, SMA 1 Minggir dapat mengambil langkah-langkah konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penguasaan teknologi guru-gurunya.

1. Dalam menentukan persoalan prioritas, pengusul bersama mitra, yaitu SMA 1 Minggir, telah melakukan analisis mendalam terhadap kondisi sekolah dan kebutuhan guru serta siswa. Berikut adalah justifikasi pemilihan permasalahan prioritas:
2. Dampak Langsung terhadap Pembelajaran Siswa: Pemilihan masalah prioritas ini didasarkan pada fakta bahwa kesiapan guru dalam menggunakan Slido dan media pembelajaran lainnya akan langsung berdampak pada kualitas pembelajaran siswa. Dengan guru yang lebih terampil dalam menggunakan teknologi pembelajaran, diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa.
3. Relevansi dengan Kemajuan Teknologi: Keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran adalah keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan memperbaiki keterampilan ini, guru dapat meningkatkan daya saing dan relevansi kurikulum sekolah dengan tuntutan dunia kerja yang semakin berkembang.
4. Potensi untuk Penyelarasan dengan Tujuan Sekolah: Dengan memprioritaskan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, ini juga dapat menyelaraskan dengan tujuan sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang lebih baik.

Dengan memperbaiki keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, SMA 1 Minggir dan mitra berharap dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta tuntutan zaman. Dengan demikian, pilihan masalah prioritas ini dianggap sebagai langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMA 1 Minggir.

Program pelatihan teknologi bagi guru SMA N 1 Minggir dilaksanakan dengan tahapan yang terstruktur dan partisipasi aktif dari pihak sekolah. Tahap pertama dimulai dengan pengumpulan data mengenai kondisi sekolah, fasilitas yang tersedia, dan sumber daya manusia melalui penelusuran internet dan wawancara dengan salah satu guru. Selanjutnya, survei menggunakan kuesioner yang melibatkan 19 dari 28 guru dilakukan untuk menggali lebih dalam kebutuhan dan kesiapan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Data ini menjadi landasan dalam menentukan materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskusi antara tim pelaksana dan pihak sekolah menghasilkan kesepakatan terkait materi, peserta, serta lokasi pelatihan, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk workshop sehari penuh. Kegiatan pelatihan dilaksanakan untuk 21 guru di SMA N 1 Minggir Sleman pada 28 November 2024. Tim Pengabdian dalam pelatihan ini 3 dosen : Imam Suharjo S.T.,M.Eng., Indah Susilawati S.T.,M.Eng, Putry Wahyu Setyaningsih S.Kom., M.Kom., dan Pelaksanaan kegiatan ini dipandu oleh tim dosen, dengan pendampingan dari mahasiswa Ibnu Rivansyah Subagyo dan Miftah Faozi, dan berfokus pada praktik langsung penggunaan teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif.



Gambar 1.

Kegiatan Workshop dan pelatihan Pembelajaran interaktif dengan Slido.

Kegiatan pengabdian di SMAN 1 Minggir dilaksanakan melalui pelatihan langsung kepada para guru sebagai mitra. Pelatihan ini berfokus pada pengenalan dan penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya aplikasi SLIDO yang bisa diakses di web browser [slido.com](https://www.slido.com) atau short URL di sli.do , sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode pelatihan dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang model dan media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong interaksi dua arah antara guru dan siswa.

Pada tahap awal, peserta diperkenalkan dengan konsep dan prinsip dasar pembelajaran interaktif. Mereka diajarkan pentingnya interaksi aktif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Selanjutnya, pelatihan berlanjut dengan eksplorasi fitur-fitur aplikasi SLIDO, termasuk cara menggunakan aplikasi ini untuk mengumpulkan pertanyaan, melakukan polling, mengadakan kuis, dan menerima tanggapan secara real-time dari siswa.

Tim pengabdian juga memberikan contoh-contoh praktis penerapan SLIDO dalam berbagai mata pelajaran. Guru-guru diajak berkolaborasi dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar interaktif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Selama proses ini, mereka belajar cara mengintegrasikan media interaktif ke dalam kegiatan kelas untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik.

Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru tidak hanya memahami manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari. Pelatihan ini bertujuan mendorong kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa di SMAN 1 Minggir.



Gambar 2.

Foto Bersama setelah kegiatan pelatihan

Evaluasi dilakukan melalui penilaian langsung dan pemberian tugas mandiri kepada peserta. Untuk keberlanjutan program, MoU antara SMA N 1 Minggir dan Universitas Mercu Buana Yogyakarta (UMBY) ditandatangani, membuka peluang pendampingan dan pelatihan lanjutan. Berikut ini beberapa rangkuman dari form evaluasi survey dan harapan dari peserta :

1. Pemanfaatan Teknologi Secara Bijak dan Optimal: Guru berharap teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif oleh guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan: Teknologi diharapkan membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik minat siswa untuk belajar lebih intensif.
3. Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa: Dengan penggunaan teknologi, siswa diharapkan lebih termotivasi, fokus, dan memahami materi dengan lebih baik, sehingga mencapai hasil yang maksimal.
4. Efektivitas Pembelajaran: Guru berharap teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih sederhana namun bermanfaat.
5. Ketersediaan Sarana dan Media Pembelajaran: Diharapkan sarana pendukung teknologi dilengkapi dan diperbarui, serta tersedia media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan, terutama bagi guru senior.
6. Pemilihan Teknologi yang Tepat: Guru menginginkan penggunaan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa secara optimal.
7. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Implementasi teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Partisipasi aktif pihak sekolah dalam mempersiapkan peserta, fasilitas, serta evaluasi program menjadi kunci keberhasilan pelatihan ini. Dengan adanya pendampingan berkelanjutan, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi, menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan memotivasi siswa untuk belajar secara optimal.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian di SMAN 1 Minggir bertujuan membantu guru menghadapi tantangan dalam pembelajaran yang semakin dinamis. Pelatihan media pembelajaran interaktif telah membantu meningkatkan produktivitas dan keterampilan guru. Dari hasil kuesioner, para guru memberikan respons positif dan menunjukkan kesiapan untuk mengadaptasi teknologi dalam metode pembelajaran mereka. Pelatihan ini membuat guru lebih percaya diri dan terampil menggunakan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi guru, siswa,

dan sekolah, serta diharapkan menjadi inspirasi bagi sekolah lain dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang telah mendanai untuk kegiatan pengabdian dan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, M., Rahman, A., Setyoko, S., & Prasetyo, O. (2023). Pelatihan Media Digital Berbasis Online Platform Bagi Guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(2), 150–156. <https://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM/article/view/2761>
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*. Vol. 10851092. 2021.
- Nuranti, E. Q., Intizhami, N. S., Maharani, P. A., Rafrin, M., & Agus, M. (2023). Pelatihan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi SLIDO di SMAN 5 Parepare. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(5), 464–470. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i5.190>
- Romdoni, Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas XMIPA 2 SMAN 1 Minggir pada pokok bahasan eksponen dan logaritma tahun 2016/2017, *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wd/article/view/3296>, 2017
- Sahara, S., & Azwar, S. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Para Guru Di SMP Negeri 1 Karang Bahagia Kabupaten Bekasi. *Tunas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). Retrieved from <https://tunasbangsa.ac.id/abdimas/index.php/tunasabdimas/article/view/42>
- Sari, Vega Kartika, Riza Yuli Rusdiana, and Widya Kristiyanti Putri. "Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA 4.3* (2021).