

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Slido untuk Pembelajaran Interaktif Siswa di Kelas Sekolah Madrasah, Bekasi

Tyas Kartika Sari¹, Dianing Novita Nurmala Putri², Singgi Fadly³,
Tri Swasono Adi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Trisakti

Email: tyas.kartika@trisakti.ac.id¹, dianingnovita@trisakti.ac.id², singgi.fadly@trisakti.ac.id³,
tri.swasono@trisakti.ac.id⁴

Abstract

The digitalization era requires educators to actively utilize tools that align with technological advancements in the classroom teaching and learning process. Teachers are expected to create an engaging, creative, and effective classroom environment throughout the learning process. Therefore, the implementation of interactive teaching methods is necessary to facilitate two-way communication between teachers and students. This encourages students to actively participate in the teaching-learning process, express their opinions, and provide feedback on the material being taught. However, without the support of appropriate technology and media, the implementation of these methods becomes difficult and hinders the optimal achievement of learning objectives. Although many educators are already familiar with the concepts and methods of interactive learning, their application is still not optimal. Therefore, the community service activity conducted at Madrasah focused on the utilization of interactive learning media using the SLIDO platform, which has proven to be effective and engaging for its users. This community service activity was implemented with the aim of providing training and guidance to teachers on optimizing the use of this interactive learning medium.

Keywords: digitalization, teaching methods, interactive, SLIDO.

Abstrak

Era digitalisasi menuntut seorang pendidik untuk aktif dengan pemanfaatan tools yang selaras dengan kemajuan teknologi dalam hal proses belajar-mengajar di kelas. Guru dituntut untuk menciptakan suasana kelas yang menarik, kreatif, dan efektif sepanjang proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Hal ini mendorong siswa untuk ikut 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 metode pembelajaran interaktif, penerapannya masih belum maksimal. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di madrasah difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform SLIDO, yang telah terbukti efektif dan menarik bagi para penggunanya. Kegiatan pengabdian ini diimplementasikan dengan tujuan untuk memberikan pelatihan dan pembekalan kepada para guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini.

Kata Kunci: digitalisasi, metode pembelajaran, interaktif, SLIDO.

Artikel diterima: 22 April 2026

direvisi: 24 Juni 2026

disetujui: 14 Juli 2026



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

Pendahuluan

Sebagai lembaga pendidikan dasar berbasis keislaman, madrasah memiliki komitmen tinggi untuk membentuk karakter dan pengetahuan siswa yang seimbang antara ilmu agama dan ilmu umum. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi pendidikan, sekolah berbasis madrasah menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses belajar-mengajar.

Sebagian besar guru di madrasah ini masih menggunakan metode konvensional berbasis ceramah dan tanya jawab sederhana. Aktivitas pembelajaran cenderung bersifat satu arah sehingga partisipasi siswa relatif rendah, terutama pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Selain itu, sarana teknologi seperti komputer dan jaringan internet sudah tersedia meski secara terbatas. Namun, pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman guru dalam menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran interaktif (Azizah et al., 2023; Rusman, 2018).

Kondisi ini mengakibatkan kegiatan belajar di kelas kurang menarik dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru memerlukan alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan, efisien, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Azmi & Ummah, 2023; Suharsimi Arikunto, 2018). Dalam konteks ini, aplikasi Slido menawarkan solusi praktis untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif melalui fitur kuis, polling, *word cloud*, dan *Q&A* yang dapat digunakan langsung melalui perangkat ponsel atau laptop (Slido, 2025).

Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Slido bagi guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Falah yang berlokasi di Bekasi memberikan berbagai manfaat yang

signifikan, baik secara pedagogis maupun teknologis. Melalui workshop berupa pelatihan interaktif, peserta memperoleh peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Guru tidak hanya memahami konsep penggunaan fitur seperti polling, kuis, tanya jawab (Q&A), dan *word cloud*, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam konteks pembelajaran di madrasah.

Kegiatan ini juga mendorong peningkatan literasi digital guru, khususnya dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kemampuan membuat akun, menyusun konten interaktif, serta mengintegrasikan Slido ke dalam materi ajar, guru menjadi lebih siap menghadapi tuntutan pembelajaran di era digitalisasi yang menekankan interaktivitas dan keterlibatan siswa.

Selain itu, melalui simulasi penerapan di kelas, guru memperoleh pengalaman praktis yang memperkuat pemahaman mereka terhadap penggunaan aplikasi secara *real-time*. Simulasi ini membantu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran interaktif, sekaligus memberikan gambaran nyata mengenai dinamika kelas yang lebih aktif dan responsif (Rezeki & Ishafit, 2017).

Secara lebih luas, kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Falah, Bekasi. Penggunaan Slido memungkinkan terciptanya komunikasi dua arah yang lebih efektif antara guru dan siswa, sehingga dapat meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan mampu memberikan dampak berkelanjutan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di

lingkungan madrasah (Nuranti et al., 2023). Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru madrasah dalam memanfaatkan aplikasi Slido sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Melalui kegiatan ini diharapkan guru dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar, meningkatkan antusiasme belajar siswa, serta memperkuat kemampuan literasi digital pendidik di lingkungan madrasah.

Metode Pelaksanaan

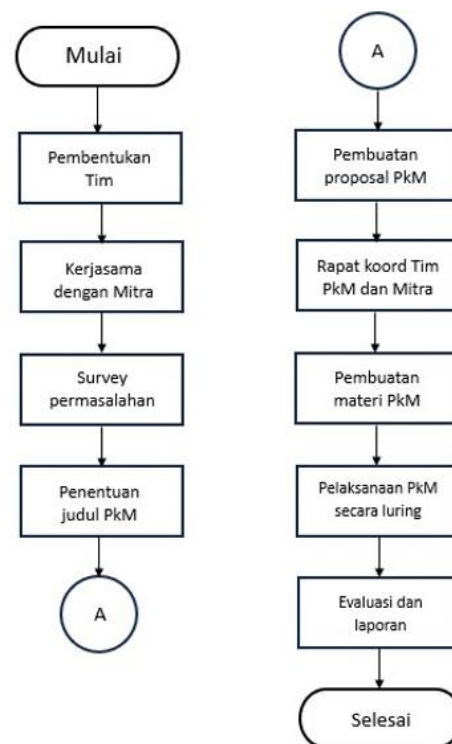
Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan pada tanggal 14 Februari 2026 di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Falah, Bekasi, Jawa Barat. Peserta dalam kegiatan PKM ini adalah guru MTS/setingkat SMP yang memerlukan pendampingan lebih terkait penggunaan aplikasi berbasis digital untuk kegiatan belajar-mengajar. Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan. Metode ini dipilih agar guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara langsung dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan. Gambar 1 berikut diagram alir pelaksanaan kegiatan PKM dari awal.

Tahap pertama adalah penyampaian materi (ceramah interaktif), di mana tim pelaksana memberikan pengenalan mengenai pentingnya pembelajaran interaktif berbasis digital serta pemanfaatan aplikasi Slido dalam kegiatan belajar-mengajar. Materi mencakup fitur utama seperti polling, kuis, Q&A, dan *word cloud* yang relevan untuk meningkatkan partisipasi siswa (Maftucha, 2024).

Tahap kedua adalah demonstrasi, yaitu pemaparan langsung cara menggunakan

Slido, mulai dari pembuatan akun, pengelolaan fitur, hingga integrasinya dengan materi pembelajaran. Pada tahap ini, peserta dapat melihat secara langsung alur penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif. Tahap ketiga adalah praktik langsung (*hands-on practice*), di mana peserta melakukan latihan secara mandiri dengan pendampingan dari tim pelaksana. Guru diminta untuk merancang aktivitas pembelajaran menggunakan Slido sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Tahap keempat adalah simulasi pembelajaran (*role play*), di mana peserta mempraktikkan penggunaan Slido dalam skenario kelas. Peserta berperan sebagai guru dan siswa secara bergantian untuk memperoleh pengalaman nyata dalam mengelola kelas secara interaktif.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan PKM

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Pada tahap ini dilakukan diskusi bersama untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama pelatihan serta memberikan umpan balik terhadap hasil

praktik peserta. Evaluasi juga bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur dan berbasis praktik ini, diharapkan peserta mampu menguasai penggunaan Slido secara optimal serta menerapkannya secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di madrasah.

Hasil Dan Pembahasan

Materi yang disampaikan terkait aplikasi metode pembelajaran dengan Slido meliputi fitur utama aplikasi Slido, panduan penggunaan Slido, serta praktik penggunaan Slido di kelas. Gambar 2 berikut merupakan beberapa slide presentasi pada kegiatan workshop pelatihan aplikasi Slido.



Gambar 2. Materi Workshop Pelatihan Aplikasi Slido



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Aplikasi Slido

Adapun dokumentasi kegiatan workshop pelatihan aplikasi Slido dalam kegiatan PKM ini bisa dilihat pada Gambar 3 di atas.

Setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi Slido, untuk mengukur ketercapaian hasil, dampak, serta manfaat kegiatan maka digunakan tolak ukur dan instrumentasi evaluasi berupa pre-test dan post-test, dan kuisioner kepuasan peserta.

Perbandingan Sebelum dan Sesudah Kegiatan

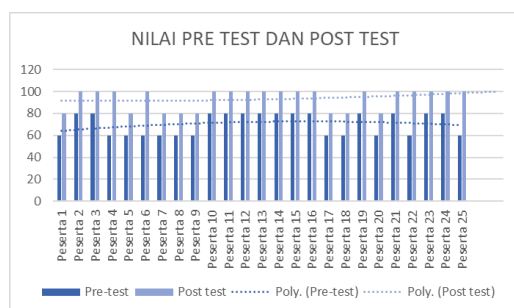
Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum familiar dengan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah kegiatan, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengoperasikan Slido, merancang pembelajaran interaktif, serta memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi untuk mengimplementasikannya di kelas.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini dapat dikatakan berhasil dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, serta memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan bagi peserta dan lingkungan madrasah.



Gambar 4. Pertanyaan *Pre-test* dan *Post-test*

Setelah melakukan kegiatan PKM, tahapan selanjutnya adalah melakukan evaluasi ketercapaian materi yang diberikan kepada peserta menggunakan pretest dan posttest. Pre-test dan post-test berisi lima pertanyaan terkait pemahaman dasar peserta terhadap metode pembelajaran menggunakan SLIDO. Pertanyaan pre-test dan post-test dapat dilihat pada Gambar 4 di atas. Jumlah koresponden dalam kegiatan ini adalah 25 orang peserta. Adapun hasil hasil pre test dan *post test* dari kegiatan PKM ini ditunjukkan dalam Gambar 5.



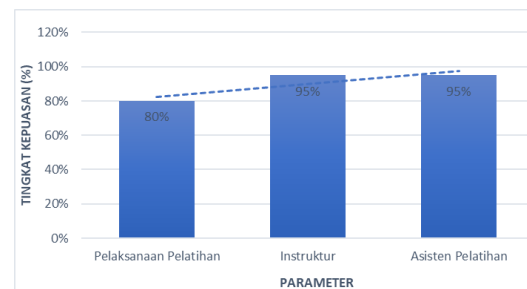
Gambar 5. Hasil Pre-test dan Post-test

Dari Gambar 4 dapat dilihat bahwa saat diberikan pre test nilai tertinggi dari peserta adalah 80 (4 pertanyaan terjawab dengan benar), sedangkan rata-rata nilai pre test adalah 67.69 setelah diberikan materi, peserta mengerjakan post test dengan instrument pertanyaan yang sama dan hasilnya menjadi lebih baik dengan nilai tertinggi adalah 100 dan rata-ratanya nilai pada post test adalah 90. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan oleh tim pemateri dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh para peserta PKM.

Selanjutnya, dalam kegiatan PKM ini juga dilakukan pengukuran kepuasan peserta PKM terhadap materi dan pemateri menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Adapun hasil pengukuran kepuasan peserta ditunjukkan pada Gambar 6.

Gambar 6 menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan peserta PKM adalah 90 %,

hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan oleh tim pemateri sangat bermanfaat bagi peserta penyuluhan. Sebesar 80% peserta PKM memiliki tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan yang meliputi indikator manfaat materi, ketepatan waktu, kelengkapan materi dan fasilitas pelatihan. Sebesar 95% peserta PKM memiliki tingkat kepuasan terhadap instruktur yang meliputi indikator penguasaan materi, cara penyajian dan interaksi dengan peserta. Sebesar 95% peserta PKM memiliki tingkat kepuasan terhadap asisten pelatihan yang meliputi indikator penguasaan materi dan interaksi dengan peserta.



Gambar 6. Hasil Pengukuran Kepuasan Peserta PKM

Penutup

Simpulan

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh tingginya antusiasme dan partisipasi aktif para guru sebagai peserta pelatihan. Peserta menunjukkan minat yang besar untuk mempelajari pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi Slido. Selain itu, dukungan dari pihak madrasah sebagai mitra juga menjadi faktor penting, terutama dalam penyediaan fasilitas seperti ruang pelatihan, perangkat pendukung, serta pengaturan waktu kegiatan.

Di sisi lain, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Salah satu hambatan utama adalah perbedaan tingkat literasi digital

peserta, di mana sebagian guru masih memerlukan pendampingan yang lebih intensif dalam penggunaan teknologi. Selain itu, keterbatasan koneksi internet di lokasi kegiatan juga sempat memengaruhi kelancaran praktik penggunaan aplikasi secara real-time.

Meskipun terdapat beberapa hambatan, secara keseluruhan kegiatan tetap dapat berjalan dengan baik berkat solusi yang dilakukan oleh tim pelaksana, seperti pemberian pendampingan tambahan, penyederhanaan materi, serta fleksibilitas dalam pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan penggunaan aplikasi Slido bagi guru-guru madrasah berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif, khususnya dalam penggunaan fitur polling, kuis, Q&A, dan word cloud.

Melalui metode pelatihan yang partisipatif dan berbasis praktik, peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara langsung melalui simulasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru, baik dari aspek literasi digital maupun kemampuan merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di madrasah, terutama dalam mendorong keterlibatan aktif siswa.

Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan variasi kemampuan peserta, secara keseluruhan

kegiatan tetap berjalan efektif dengan dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian, kegiatan PKM ini dapat dinyatakan berhasil serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut sebagai upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

Saran

Workshop pelatihan penggunaan aplikasi Slido atau aplikasi berbasis digital lainnya diperlukan untuk mendukung proses belajar-mengajar yang interaktif di kelas. Selain itu, penerapan teknologi digital dalam proses belajar-mengajar menjadi pengenalan pemanfaatan teknologi kepada siswa.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti memberikan apresiasi dan terima kasih kepada (LPPM) Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Trisakti yang telah memebrikan pendanaan pengabdian masyarakat tahun 2025/2026. Selain itu penelitian juga berterima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Trisakti, serta Jurusan Teknik Elektro Universitas Trisakti yang telah memberikan dukungan atas pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Penulis juga berterima kasih kepada sekolah madrasah tempat diadakannya pengabdian masyarakat TA. 2025/2026 ini.

Daftar Pustaka

- Azizah, N. A., Hutami, A., & Norlita, N. (2023). Kecanggihan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.21093/bjie.v3i1.6333>
- Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2023). Pengembangan Apikasi Android Berbasis Simulasi Interaktif Berbantuan MATLAB untuk Pembelajaran Matematika SMP Pasca Pandemi. *Jurnal Cendekia :*

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 313–325.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1796>
- Maftucha, M. (2024). Students' Perceptions Using Slido Application as Learning Media for Social Sciences in a Primary School Students. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(2), 69–79. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v7i2.39562>
- Nuranti, E. Q., Intizhami, N. S., Maharani, P. A., Rafrin, M., & Agus, Muh. (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>
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Rusman. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER* (1st ed.). Alfabeta.
- Slido. (2025). *Slido for Education: Engaging Students with Live Polls and Q&A*. <https://www.slido.com>.
- Suharsimi Arikunto. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Restu Damayanti, Ed.; 3rd ed., Vol. 1). PT Bumi Aksara.