



STUDENTS' PERCEPTIONS USING SLIDO APPLICATION AS LEARNING MEDIA FOR SOCIAL SCIENCES IN A PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Maftucha¹

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri
Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Fatihauinsatul@gmail.com

Naskah diterima: 1 September, 2024, direvisi: 29 September, 2024, diterbitkan: 30 September, tahun

ABSTRACT

This research is driven by the subdued classroom atmosphere, evidenced by a lack of student motivation to engage in learning, minimum participation in discussions, and numerous instances of late assignment submissions. Consequently, the author tried to address this issue. Slido, a contemporary learning media and evaluation platform, ultimately provided a solution. This research investigates the perceptions of UIN SATU Tulungagung students regarding the Slido application as a learning medium for the subject of learning IPS for MI/SD. The researcher employs descriptive research with a qualitative approach that aims to elucidate the phenomenon in depth and comprehensively. The participants in this study are 32 students of class B from the fifth semester of the PGMI program during the second semester of the 2023-2024 academic year. Data collection techniques included interviews, observations, and documentation. The validity test utilized triangulation and was analyzed using the methods of Mike and Huberman analysis. The findings indicated that students held a positive perception of the Slido application. This research aligns with the ongoing digitalization of learning initiatives. Future researchers are encouraged to investigate a broader range of digital platforms to advance national education.

Keywords: *Perception, Slido Application, Digital, Assessment, Lectures*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suasana kelas yang kurang hidup yang bisa dilihat dari kurangnya motivasi mahasiswa mengikuti pembelajaran, kurangnya mahasiswa yang aktif terlibat dalam diskusi mata kuliah Pembelajaran IPS MI/SD, dan beberapa kasus mahasiswa terlambat mengumpulkan tugas. Beberapa masalah tersebut mendorong penulis untuk memecahkannya. Slido sebuah platform pembelajaran kekinian akhirnya menyelesaikan permasalahan tersebut. Penelitian ini mendeskripsikan persepsi mahasiswa UIN SATU Tulungagung terhadap aplikasi Slido sebagai media pembelajaran mata kuliah pembelajaran IPS MI/SD materi pengembangan sejarah IPS MI/SD. Penulis menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang mana bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara mendalam dan menyeluruh. Partisipan penelitian ini adalah 32 mahasiswa kelas B semester 5 PGMI pada semester genap tahun pelajaran 2023-2024. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan triangulasi dan dianalisa menggunakan Mike and Huberman analisis. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan persepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi Slido dengan tingkat persentase yang sangat tinggi. Penelitian ini selaras dengan semangat digitalisasi pembelajaran yang selama ini digaungkan. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih banyak mengeksplorasi beragam platform digital yang lainnya guna memajukan pendidikan nasional.

Kata kunci: Persepsi, Aplikasi Slido, Digital, Evaluasi, Perkuliahan

1. Pendahuluan

Di era digital ini, teknologi sudah menjadi bagian integral dalam proses pendidikan, mendorong inovasi serta kreativitas dalam kelas. Salah satu aplikasi yang populer adalah Slido, yang didalamnya ada platform interaktif untuk pengajar serta mahasiswa untuk berbicara secara efisien selama perkuliahan. Aplikasi ini membolehkan pengumpulan umpan balik secara *real-time*, *polling*, serta tahap tanya jawab/kuis, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh (Durroh 2022) bahwa perkembangan teknologi mendorong perubahan strategi, cara pandang, model, metode dan media pembelajaran yang baru. Lebih jauh, di era society 5.0 masyarakat khususnya vititas akademika harus sudah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi, menguasai dan memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran.

Susi, dkk. (2021) mengungkapkan bahwa gaya belajar merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang harus menjadi perhatian guru dan siswa karna penentu Ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru wajib mengetahui beragam gaya belajar mahasiswa sehinggasiswa mahasiswa mendapatkan pelayanan terbaik. Jika guru mengetahui gaya belajar masing-masing siswa tentu akan mengetahui kebutuhan siswa dan mempraktekkan gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun mahasiswa PGMI UIN Tulungagung ini beragam, ada yang gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Aplikasi Slido ini menjawab semua permasalahan tersebut. Dengan beragam fitur yang ada di dalamnya, membuat mahasiswa terlibat dalam kegiatan perkuliahan. Atmawati (2011) mengutip Hamalik (2002) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar telah membangkitkan motivasi dan minat yang baru para pembelajar, membangkitkan rasa ingin tahu dan merangsang kegiatan pembelajaran lebih bermutu, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang positif di dalam kelas. Penullis percaya bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu efektivitas proses perkuliahan.

Senada dengan yang diungkapkan oleh Widyandoko (2019) bahwa smartphone android bias dimanfaatkan sebagai supplement pembelajaran yang akan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mandiri mengenai materi yang kurang dikuasainya di manapun dan kapanpun. Peneliti mencoba beragam aplikasi terkini guna menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas, salah satunya adalah Slido. Menurut situs edavos[dot]com, Slido merupakan sebuah platform interaktif yang mengajak penggunaanya untuk mengumpulkan pertanyaan dan melibatkan audiens dengan kuis dan *polling*. Aplikasi ini terkait dengan beberapa platform presentasi dan konferensi video seperti Microsoft Teams dan Google dengan beragam fiturnya. Aplikasi ini sangat kompatibel dalam berbagai kebutuhan, oleh karena itu aplikasi ini telah digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar dunia seperti Oracle dan BBC.

Review yang baik mendorong peneliti untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap pemakaian Slido dalam berbagai tema yang telah dibahas yang ke depannya bisa mereka aplikasikan di kelas nyata ketika mereka belajar kelak. Penelitian ini bertujuan untuk menggali pemikiran mahasiswa tentang pemakaian Slido, dan tantangan serta manfaat

yang mereka rasakan dalam proses pendidikan IPS. Dengan uraian yang lebih baik tentang anggapan ini, diharapkan bisa membagikan pengetahuan untuk pengembangan tata cara pendidikan yang lebih efisien di masa depan. Selaras dengan beragam platform pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, berbagai kampus atau banyak institusi perguruan tinggi memang telah mengubah banyak paradigma dalam praktek kehidupan, yang bisa dilihat mulai dengan dipasangnya LCD TV di setiap kelas yang berangsur-angsur menggeser atau bahkan akan meninggalkan LCD Proyektor. Lebih jauh, Senge (2023) menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu hal utama yang harus ditekankan dalam era pembelajaran era sekarang.

Dosen dan mahasiswa era sekarang mengharuskan kecakapan dalam menjawab tantangan, termasuk kemajuan IT kaitannya dengan pembelajaran. Pengembangan metode pembelajaran berbasis multimedia adalah keharusan. Hal ini akan memberikan pengalaman belajar yang luas tanpa batas, menumbuhkembangkan beragam ide-ide baru dan kreativitas. Banyak cara, metode, dan strategi yang dapat diterapkan untuk memanipulasi dalam arti memanfaatkan multimedia sehingga menjadi wahana yang efektif dan interaktif menunjang pembelajaran. Nur (2023) mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia membantu memudahkan siswa untuk memahami materi. Media pembelajaran kekinian membantu fokus mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan. Argumen ini dikuatkan oleh Maknuni (2020) yang menyatakan bahwa tidak hanya soal prosesnya, pemanfaatan *smartphone* secara positif memberikan efek meningkatnya prestasi siswa.

Penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan teknologi terkini yang sesuai dengan gaya pembelajaran generasi millennial, di antaranya seperti yang diungkapkan oleh Farid (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Slide* Terhadap Penguasaan Kata Kerja Bahasa Jepang Mahasiswa Kelas X SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar” bahwa media pembelajaran yang diterapkannya telah terbukti memberi manfaat yang signifikan dalam memberi kemudahan mahasiswa mempelajari sekaligus menguasai materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus unik dan dapat memicu perhatian mahasiswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar mahasiswa, menjadikan mahasiswa lebih aktif dan interaktif.

Artikel Riyan (2022) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi” juga mengungkapkan bahwa aplikasi Canva adalah salah satu platform yang menyediakan banyak *template* dan kreasi yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk mahasiswa, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru dan mahasiswa untuk menunjang dan mendukung pembelajaran. Eka (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pelatihan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Slido di SMAN 5 Parepare” mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif telah memfasilitasi dengan baik 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.

Pendidikan pada perguruan bisa dikatakan unik karena pembelajaran yang dilaksanakan disebut adalah pembelajaran bagi orang dewasa. Pendidikan orang dewasa menurut seorang ahli pendidikan Knowles disebut pendidikan androgogi. (Eliyarti &

Rahayu, 2020) menyatakan bahwa andragogi adalah *the art and science of helping adult learn* yaitu seni dan ilmu yang berkaitan dengan cara-cara membantu orang dewasa untuk belajar. Menjadi lebih unik karena orang dewasa pada tingkat tertentu terpecah konsentrasinya dengan lebih banyak memikirkan banyak hal di usianya itu. Di tingkat pendidikan tinggi, mahasiswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar melalui media yang tersedia seperti jurnal online, buku-buku digital, perpustakaan, jurnal, dan pada umumnya penggunaan internet. Hampir semua tugas yang diberikan di pendidikan tinggi mendorong mahasiswa untuk mencari literatur yang lebih banyak dan beragam dan mengembangkan pola pikirnya melalui beragam platform yang ada guna penyelesaian tugas secara efektif. Selain, kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi juga menuntut mahasiswa secara umum untuk berinteraksi aktif. Dosen pengampu harus dapat melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan mahasiswa dalam menemukan, mengkreasikan, dan menetapkan makna secara mandiri sehingga proses pembelajaran akan dapat mengembangkan keterampilan pola pikir yang tinggi sekaligus kritis.

Di antara cara yang dapat dilakukan adalah penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di perkuliahan (Castro & Andrade, 2011). Penggunaan teknologi tidak lagi ada batasan pada profesi tertentu namun telah berkembang lebih heterogen, bersifat kontemporer, dan menyebar termasuk dalam bidang pendidikan. Berbagai kalangan telah menggunakan media informasi, komunikasi, dan teknologi untuk memudahkan aktivitasnya, tak terkecuali para pelajar yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi (Eliyarti & Rahayu, 2020). Penulis memilih Slido karena aplikasi ini mampu menciptakan interaksi yang lebih dinamis dengan mahasiswa. Selain itu, fitur pertanyaan dan jawaban yang ada di dalamnya memfasilitasi sesi tanya jawab dengan cara yang terstruktur sekaligus mendorong terciptanya evaluasi pembelajaran yang bersifat *real-time*.

Hutami (2023) lebih spesifik mengungkapkan penggunaan aplikasi berbasis Android dalam perkuliahan yang mana banyak kampus telah mengakui bahwa smartphone sangat membantu dalam menunjang kegiatan perkuliahan dengan terus memfasilitasi kelas-kelas dengan perangkat multimesia sesuai dengan zamannya. Slido juga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dengan memungkinkan mereka berkontribusi kuis secara langsung. Jadi, mereka tidak hanya bertugas menjawab soal tetapi juga berkesempatan menyusun soal-soalnya sendiri sebagai bahan evaluasi diri. Penggunaan Slido dapat membantu membuat perkuliahan lebih interaktif, meningkatkan pemanfaatan gawai untuk pembelajaran, dan memberikan pengalaman yang lebih atas keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan. Penggunaan teknologi terkini dalam pembelajaran mendukung efektifitas kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dalam perspektif interaktif dan interdependensif sesuai dengan perannya masing-masing. Evaluasi yang dilakukan oleh dosen untuk mengukur kualitas pembelajaran yang kerangka besarnya adalah mendorong kreativitas mahasiswa untuk menemukan hal-hal baru yang bermanfaat dalam mendukung pembelajaran.

Penelitian ini setidaknya menjawab pertanyaan yaitu apa persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi Slido sebagai media pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran MI/SD di UIN Tulungagung dan bagaimana aplikasi ini diterapkan dalam pembelajaran itu sendiri. Penulis telah mengimplementasikan penggunaan slide ini selama satu semester yaitu pada semester 2 tahun ajaran 2023-2024 penulis mendapatkan beberapa kemudahan dan kebermanfaatan penggunaan media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain, manfaat penelitian ini adalah penulis ingin menggali persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media ini yang pada ujungnya di tataran praktis mereka

akan menggunakan aplikasi ini juga atau aplikasi-aplikasi yang lain di eranya mereka nanti untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SD atau MI nya masing-masing.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengadakan penelitian dengan judul Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Slido Sebagai Media Pembelajaran IPS MI/SD di UIN SATU Tulungagung.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan mengetahui yang diteliti sesuai fenomena yang terjadi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran umum tentang persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan media Slido sebagai media pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran IPS mahasiswa prodi PGMI. Sumber informasi utama adalah mahasiswa yang ikut perkuliahan IPS di MI/ SD. Pendekatan digunakan kualitatif untuk digunakan memperoleh data persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan media Slido sebagai media pembelajaran. Partisipan sebagai subyek dalam penelitian ini adalah 32 mahasiswa PGMI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung semester dua (2) tahun akademik 2023/2024 yang mengikuti mata kuliah pembelajaran IPS MI/SD. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu semester, yaitu pada semester dua (2) mulai dari bulan Pebruari sampai dengan Juni 2024. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang bertujuan untuk mengetahui bukti-bukti konkrit di lapangan untuk mendukung data primer yaitu wawancara dengan partisipan.

Selanjutnya peneliti melakukan triangulasi data untuk menguji keabsahan data yakni menggabungkan data yang didapatkan dari berbagai sumber yang digunakan memahami masalah secara mendalam (Willig, 2008: 75). Triangulasi digunakan untuk melihat dan mengamati beberapa hal untuk mengetahui persamaan dan perbedaannya secara mendasar dari data observasi dan wawancara selama proses pembelajaran serta mendokumentasi segala hal terkait yang pemberian kesempatan mahasiswa untuk melihat potensi yang ada pada dirinya atau mengetahui apakah proses pembelajaran IPS MI/SD dapat berjalan baik (refleksi). Berdasarkan metode-metode tersebut kemudian peneliti akan mendapatkan keterangan, gagasan, dan makna yang menunjukkan hasil tentang tanggapan/persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Slido untuk evaluasi pembelajaran. Kemudian data tersebut dianalisa dengan dengan langkah-langkah berikut 1) mengumpulkan data, 2) mereduksi data, 3) menyajikan data, dan 5) penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Sebagai sebuah media evaluasi pembelajaran, Slido ini bisa mengukur secara akurat dan real time hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung. Aturan main dari metode pembelajaran slido yang pertama adalah dosen sudah menyiapkan pertanyaan melalui Quiz Slido, selanjutnya ketika mau dimainkan maka dosen mengeklik *Present* atau *Play* yang ada di Slido, selanjutnya mahasiswa atau mahasiswa mulai meng-*copy* dengan scan barcode, kemudian mereka bisa untuk mulai mengerjakan soal-soal yang ada di Slido. Biasanya jika dosennya itu mengaktifkan *Timer* dan *Piala*, maka mahasiswa yang mengerjakan tercepat akan dapat hadiah berupa piala, dan permainan itu terus berlangsung seperti itu sampai selesai soal.

Hasil observasi yang dilakukan selama 1 semester terhadap kelas PGMI ini, peneliti menemukan hasil diantaranya adalah mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar, mahasiswa menjadi lebih aktif, dan yang ketiga mahasiswa mengalami pergeseran

orientasi belajar ke arah yang lebih baik. Meningkatnya motivasi belajar mahasiswa itu terlihat dari bagaimana mereka memanfaatkan waktu selama pembelajaran dengan sebaik-baiknya, mereka terlibat dalam diskusi, presentasi dan menyelesaikan tugas secara *online* yang dirasakan lebih ringkas dan memudahkan.

Dari segi keaktifan mahasiswa, kegiatan belajar mengajar berbasis digital ini mendorong mahasiswa yang cenderung pendiam itu menjadi aktif berani tampil, sharing dengan teman-teman sekelasnya untuk mendapatkan *feedback*. Orientasi Mahasiswa juga meningkat, yang sebelumnya mereka lebih menggunakan gadget itu untuk bermedia sosial dan entertainment, mereka menjadi lebih terarah untuk menggunakan media online sebagai salah satu media pembelajaran yang bermanfaat. Terkadang mereka juga menemukan aplikasi-aplikasi terbaru yang bisa mereka gunakan secara mandiri.

Peneliti melakukan wawancara terhadap 32 partisipan yang terdiri dari lima pertanyaan, yaitu,

1. Apakah mahasiswa merasa ada peningkatan semangat belajar dengan digunakannya aplikasi Slido?
2. Apakah aplikasi slido setuju untuk digunakan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran?
3. Apakah aplikasi slido bisa menjadi trigger untuk menemukan aplikasi-aplikasi terkini dalam mendukung pembelajaran?
4. Apakah aplikasi slido ini layak untuk terus digunakan dalam perkuliahan?
5. Apakah mahasiswa menemukan pengalaman baru dalam menjalani perkuliahan berbasis android?

Peneliti melakukan wawancara terhadap pengalaman mahasiswa selama penerapan pengembangan aplikasi Slido ini, adapun hasilnya terurai sebagai berikut. Jawaban dari pertanyaan pertama menunjukkan persetujuan mahasiswa terhadap pengembangan penggunaan aplikasi slido dalam rangka meningkatkan semangat belajar mereka mereka. Hasil wawancara menerangkan bahwa mayoritas mahasiswa sebagai partisipan menyatakan persetujuannya dengan memberikan ungkapan bahwa aplikasi Slido ini merupakan aplikasi yang sangat relevan digunakan dalam pembelajaran, membantu mereka mengerjakan beragam kuis secara real-time, efektif, dan efisien, dan ini selaras dengan bahwa aplikasi slido ini sangat membantu meningkatkan rasa semangat mereka dalam perkuliahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa meningkat motivasi belajarnya atas dukungann dari penggunaan aplikasi slido tersebut.

Pertanyaan kedua menggali persepsi mahasiswa terkait penggunaan aplikasi slido sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran. Mayoritas mahasiswa memberikan perspsi yang positif bahwa Slido sangat kompatibel digunakan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran. Slido merupakan platform interaktif yang mendorong dosen untuk membuat sesi tanya jawab, polling, atau survey secara langsung dengan mahasiswa. Partisipan juga memberikan sisi positifnya termasuk kemudahan penggunaan, interaktif, dan memungkinkan pengumpulan jawaban secara *real-time*. Dari jawaban yang disampaikan oleh partisipann tersebut dapat disimpulkan bahwa Slido dapat digunakan sebagai media evaluasi disesuaikan dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pertanyaan ketiga, mayoritas partisipan menyatakan bahwa aplikasi Slido dapat menjadi pemicu (*trigger*) atau semacam tonggak awal untuk menemukan aplikasi-aplikasi terbaru yang lainnya dalam mendukung pembelajaran. Penggunaan Slido telah menginspirasi dosen dan mahasiswa untuk mengeksplorasi lebih banyak lagi platform atau aplikasi yang dapat memperkaya pengalaman peekuliahan, baik dari segi kerja sama, interaksi, dan evaluasi. Menurut

partisipan, aplikasi Slido menghadirkan fasilitas yang memudahkan interaksi antara dosen dan mahasiswa secara akurat, hal ini membuka peluang untuk mengeksplorasi aplikasi-aplikasi lain yang memiliki fitur serupa atau yang lebih canggih. Selain itu, Slido juga memicu terbukanya paradigma baru tentang pentingnya teknologi dalam memodernisasi metode pembelajaran dalam konteks perkuliahan. Hasil wawancara ini sekaligus menegaskan bahwa Slido bisa menjadi langkah awal untuk mengenalkan lebih banyak lagi aplikasi maupun teknologi terkini yang mendukung proses perkuliahan.

Hasil wawancara pertanyaan keempat mengungkapkan bahwa semua partisipan menilai bahwa Slido sangat layak untuk terus menerus digunakan dalam perkuliahan. Partisipan mengungkapkan beberapa alasan di antaranya adalah mereka mendapatkan meningkatkannya interaksi, Slido mengajak mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam perkuliahan di kelas melalui fitur polling, tanya jawab, dan kuis interaktif. Hal ini menjadikan atmosfer perkuliahan menjadi lebih hidup. Argumen mereka yang lainnya adalah menjadikan evaluasi pembelajaran yang lebih ringkas namun efektif. Aplikasi ini terbukti telah sangat membantu dosen mendapatkan *feedback* secara langsung dari mahasiswa, baik mengenai materi perkuliahan yang sedang didiskusikan maupun tentang pemahaman mereka pada materi yang telah disampaikan. Di sisi lain, hasil kuis dapat juga digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi.

Aksesibilitas atau kemudahan penggunaannya juga memberi nilai tambah atas persepsi mereka. Aplikasi Slido dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa praktis tanpa harus melalui tutorial yang menyulitkan. Aplikasi ini sederhana namun sarat manfaat, platform yang berbasis web dan dapat diakses dari berbagai perangkat dan tidak mensyaratkan spesifikasi tinggi. Semua gawai milik partisipan bisa digunakan untuk mengakses Slido. Di sisi lain, partisipan menyampaikan apresiasinya terhadap fasilitas kampus terkait ketersediaan akses internet, yang mana hal ini sudah tidak menjadi kendala lagi. Dari uraian partisipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Slido sangat layak untuk terus digunakan dalam perkuliahan.

Jawaban dari pertanyaan kelima merepresentasikan bahwa partisipan menemukan pengalaman baru dalam menjalani perkuliahan berbasis Android. Mereka termotivasi untuk menjadikan gawai yang mereka miliki untuk lebih banyak lagi memberikan kemanfaatan dalam perkuliahan. Mereka beranggapan bahwa internet jika digunakan secara positif memberikan akses luas dan mudah untuk mengakses materi-materi perkuliahan tanpa batas, tugas, bahkan ujian/evaluasi pembelajaran melalui perangkat Android mereka. Selain itu, partisipan menyakan bahwa mereka tidak lagi terikat pada penggunaan PC atau laptop, Slido memberi pengalaman yang lebih fleksibel dalam mengatur waktu dan aksesibilitas. Partisipan juga menggarisbawahi bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Android telah mendorong mahasiswa untuk berinteraksi secara lebih cepat dengan dosen dan sesama mahasiswa melalui fitur-fitur yang ada di dalamnya.

Yang tidak kalah pentingnya adalah mahasiswa merasakan peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan beragam fitur multimedia seperti audio-visual, grafis, kuis, dan pengalaman sharing informasi secara interaktif yang lebih mudah diakses melalui perangkat Android. Hal ini membuat proses perkuliahan berjalan lebih dinamis. Selain itu, perkuliahan berbasis Android menjadikan mahasiswa merasa lebih mandiri dan percaya diri karena dapat mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja, meningkatkan pemahaman sehingga menjadikannya lebih *confident*. Meskipun sebagian kecil mahasiswa mengalami kendala teknis seperti misalnya kekurangan ruang penyimpanan di gadget mereka, secara keseluruhan mahasiswa merasakan pengalaman baru yang sangat positif dalam perkuliahan berbasis Android sehingga yang selama ini gawai hanya digunakan

sebagian besar untuk sarana komunikasi dan hiburan, mereka semakin berfikir positif dan maju untuk memanfaatkan smartphone untuk pembelajaran.

Triangulasi dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait penggunaan aplikasi Slido dalam pembelajaran selama satu semester berjalan tersebut memberi dampak positif terhadap kualitas pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan valid mengenai efektivitasnya. Hasil pengamatan langsung yang dilakukan peneliti pada langkah observasi menunjukkan bahwa aplikasi Slido mampu secara signifikan meningkatkan partisipasi sehinggamenjadikan kelas lebih bermakna. Peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh dosen melalui aplikasi ini berikut diskusi yang tercipta kemudian membantu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, hidup, dan partisipatif. Hal ini selaras dengan dokumentasi berupa fieldnote selama satu semester berjalan serta hasil wawancara mengenai perspektif mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Slido sebagaimana yang diuraikan di atas.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Slido telah terbukti meningkatkan interaksi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi ini tidak hanya memfasilitasi komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka melalui fitur-fitur interaktifnya. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Ruhaliah (2021) yang menyatakan bahwa penyeleksian aplikasi digital yang sesuai pada pembelajaran dipilih dengan berbagai pertimbangan yang matang, baik dari segi dosen, mahasiswa, maupun fasilitas yang tersedia di kampus. Semakin lengkap ketersediaan fasilitas di kampus maka kesempatan memanfaatkan aplikasi semakin luas. Tetapi pengetahuan dan keterampilan dosen sebagai pengajar juga tidak bisa dilepaskan. Dosen yang kreatif pasti terdorong untuk lebih banyak menggunakan beragam aplikasi agar pembelajaran berlangsung lebih menarik, hidup, dan aktif.

Penggunaan aplikasi Slido dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk mempromosikan pembelajaran berbasis teknologi yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti polling dan sesi tanya jawab, pengajaran dapat menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan belajar individu. Sebagaimana dikatakan oleh (Sakti 2023) bahwa pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kedisiplinan mahasiswa yang mana itu akan membentuk karakter dan tanggung jawab mereka. Melalui media digital yang diimplementasikan di kelas, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kemandirian, disiplin, kesadaran etika digital, serta tanggung jawab dalam penggunaan teknologi mengingat juga jejak digital juga tidak bisa terhapus. Di sisi lain, penggunaan beragam platform digital juga menghadirkan tantangan serta orientasi ke depan yang perlu dihadapi oleh setiap mahasiswa seperti pengaturan waktu yang harus tepat dan pemecahan berbagai masalah teknis yang terkadang harus diselesaikan dengan prinsip kolaboratif. Oleh karena itu, civitas akademika mulai dari dosen, mahasiswa, dan kampus sebagai institusi kelembagaan yang menaungi perlu memberikan bimbingan dan pendekatan yang tepat untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan karakter yang kuat dan bertanggung jawab dalam penggunaan media digital di era keterbukaan seperti saat ini.

Integrasi media digital dengan nilai-nilai yang positif sekaligus bermanfaat untuk menggerus konten-konten negatif yang beredar, mahasiswa dapat menjadi individu yang memiliki kemandirian, keterampilan kolaboratif, komunikatif, disiplin, dan kesadaran etika

digital sekaligus menjadi creator konten-konten pendidikan dalam arti yang lebih luas. Mereka juga dapat menjadi individu yang tangguh, cakap, dan adaptif dalam menghadapi perubahan teknologi. Dengan karakter yang kuat dan melekat serta tanggung jawab yang dalam penggunaan media digital di era modern ini, mahasiswa akan mampu memanfaatkan teknologi dengan bijaksana, sekaligus memberikan kontribusi positif dalam ruang-ruang digital yang ada, dan selalu siap beradaptasi menghadapi tantangan masa depan yang semakin menantang.

Hasil penelitian yang menggambarkan persektif positif mahasiswa pada penggunaan aplikasi selaras dengan yang diuraikan oleh (Bunyamin 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan. Fasilitasi dosen dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mengelolah materi serta proses belajar yang berarti dapat memberikan energy positif kepada mahasiswa agar dapat mengakses materi pembelajaran. Akhirnya, proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, karena proses kegiatan pembelajaran yang tidak menarik akan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik sehingga kelas menjadi tidak kondusif, menjemukan, dan tidak hidup.

Hasil wawancara menunjukkan respon positif yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan komentar mahasiswa yang menyatakan bahwa aplikasi slido itu memberikan kemanfaatan yang sangat tinggi atau signifikan dalam proses belajar-mengajar pada umumnya dan sebagai salah satu media evaluasi pada pembelajaran pada khususnya. Aplikasi slido ini terbukti meningkatkan semangat belajar mahasiswa, dan mereka terpacu untuk menggunakan aplikasi slide ini untuk evaluasi diri juga. Ada mahasiswa yang bercerita terkadang dia menyusun soal sendiri sebagai bahan latihan, soal-soal itu diberikan jawaban dan dia melatih diri untuk menjawab soal itu sendiri.

Mahasiswa juga setuju jika aplikasi Slido ini digunakan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran, untuk mengukur kualitas pembelajaran dan mengukur kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang sudah disampaikan. Slido ini mendorong mahasiswa untuk lebih disiplin, lebih tepat, dan lebih cepat. Dengan Slido mereka juga beradaptasi, mengimplementasikan apa yang ada dalam digital itu dalam kehidupan sehari-hari sehingga membentuk karakter yang baik. Mahasiswa juga merasa kalau aplikasi-aplikasi seperti Slido ini bisa menjadi trigger/pemicu, mereka menjadi tersadar bahwa di dunia maya itu ternyata berseliweran aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran, tidak hanya untuk game dan entertainment saja.

Mahasiswa juga merasa aplikasi ini sangat layak untuk terus digunakan dengan prinsip mempertahankan aplikasi yang baik yang sudah ada dengan terus mengupayakan inovasi, mengupgrade dengan aplikasi lain yang lebih baik kedepannya. Dan tentu saja, mahasiswa mendapatkan pengalaman baru, yaitu bagaimana hp Android mereka itu bisa dijadikan sarana untuk pembelajaran. Di sisi lain, pengalaman baru itu tidak hanya berhenti pada konten pembelajaran, mereka juga terdorong di masa depan nanti untuk tidak hanya memanfaatkan tapi juga menciptakan aplikasi-aplikasi terbaru sesuai dengan zamannya dengan sebesar-besarnya kepentingan pendidikan.

Mahasiswa juga memberikan komentar menarik seputar pemanfaatan aplikasi Slido ini, di antaranya adalah aplikasi ini mendorong mahasiswa untuk lebih berinteraksi baik dengan dosen, mahasiswa, serta beragam fitur yang ada di dalamnya. Selain itu, aplikasi Slido juga mengundang partisipasi mahasiswa, memotivasi partisipasi aktif mahasiswa yang mengajak mereka untuk juga untuk mengirimkan pertanyaan, ide, memberi tanggapan, atau kreasi-kreasi lain secara *real-time*.

Para mahasiswa juga mengatakan bahwa aplikasi Slido ini memperkuat dan mempererat keterlibatan mereka dalam proses KBM sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, asyik, dan relevan, diskusi, refleksi, dan evaluasi berupa *feed-back*/umpan balik secara cepat kepada dosen tentang penguasaan mahasiswa terhadap materi perkuliahan yang sedang dipelajari.

Yang menarik lagi adalah mereka menganggap bahwa aplikasi Slido ini meskipun kesannya bersifat individual, tetapi dengan kreativitas dosen sebagai pembimbing, mahasiswa justru merasa difasilitasi untuk diskusi, menghidupkan sesi tanya jawab secara efektif dan efisien. Juga yang tidak kalah pentingnya adalah aplikasi ini menyajikan transparansi, dosen secara aktif memantau pemahaman mahasiswa secara real-time dan efektif. Akhirnya, aplikasi Slido tidak hanya meningkatkan interaktivitas dalam perkuliahan tetapi juga memperluas pengalaman belajar mahasiswa dengan cara yang lebih kekinian, modern, menggembirakan, dan responsif.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan teknologi pembelajaran terkini memudahkan dosen dalam menjalankan perkuliahan di kelas. Ada banyak tentunya, satu di antaranya adalah Slido, sebuah *platform* digital kekinian yang sangat membantu dalam penyampaian materi juga dalam fungsi lainnya sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Slido ini sangat mendukung kegiatan perkuliahan pada mata kuliah pembelajaran IPS MI/SD termasuk dalam memudahkan kegiatan evaluasi pembelajaran mahasiswa. Penelitian memberi manfaat luas dalam mendukung penggunaan beragam platform/aplikasi kekinian selaras dengan dunia mahasiswa era sekarang, terlebih mendorong mahasiswa dalam mencipta dan berinovasi melahirkan platform pembelajaran sesuai kemampuan dan bidangnya masing-masing. Penelitian lebih lanjut diharapkan mampu mengeksplorasi dan luas terhadap penggunaan beragam aplikasi yang sesuai dengan mata kuliah tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ahmad H, Nur A, Norlita. (2023). Kecanggihan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern. <https://journal.uinsi.ac.id>. Borneo Journal of Islamic Education, Volume 3 (1), Mei 2023.
- Atmawarni. (2011) Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. <https://ojs.uma.ac.id>. Perspektif/ Volume 4/ Nomor 1/ April 2011.
- Agnes. (2015). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Perkuliahan Ipa Biologi Di PGSD, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*. Jurnal Ilmiah PGSD Vol.VII No.1 April 2015. 63-65
- Andre, O. (2021). *Ingin Meeting dan Diskusi Lebih Interaktif? Yuk, Mulai Manfaatkan Slido*. Retrieved from <https://glints.com/id/lowongan/slido-adalah/> diakses pada 24 April 2024.
- Asep, E.L. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Di SD dan MI Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal 4
- Dimasatra, (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat <https://ejournal.upi.edu/index.php/dimasatra> I Volume 2, Nomor 1, Oktober 2021, p.17-28 E-ISSN 2774-750X

- Durroh, N.U. (2023). *Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang SD/MI*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam. Hal 28
- Dimasatra, (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat <https://ejournal.upi.edu/index.php/dimasatra> I Volume 2, Nomor 1, Oktober 2021, p.17-28 E-ISSN 2774-750X
- Edavos. <https://edavos.com/apa-itu-slido/> diakses pada 4 April 2024
- Eka, Naili, dkk. (2023). *Pelatihan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi SLIDO di SMAN 5 Parepare*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa e-ISSN : 2987-0135 Volume1, No.5, Tahun2023. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Eliyarti, Chichi, R. (2022). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Perkuliahan Kimia Dasar Saat Pandemi COVID-19* Vol.6, No. 2, Tahun 2022. 9-10
- Herlina, Agnes. (2015). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Perkuliahan Ipa Biologi Di Pgsd, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*. Jurnal Ilmiah PGSD Vol.VII No.1 April 2015 61.
- Jauharil Maknuni. (2020) *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19*. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/IDEAL>. Vol. 02, No. 02 (2020), Hal. 94 – 106
- Muhammad Yaumi, (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. 262
- Nur A & Rizal A. (2023). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. <https://journal.unismuh.ac.id>. Volume 12 | Nomor 2 | Juni 2023.
- Susi, dkk, (2021). *Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori Dan Kinestetik Dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa*. IIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Nomor 1 Volume 1 Tahun 2021, hal 79-90
- Wina Sanjaya, (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group: Jakarta. Hal 128-129
- Widiyandoko S & Sugiyanto S, (2019). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android untuk Pratikum Aplikasi Transistor*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>. Unnes Physics Education Journal Terakreditasi SINTA 3.
- Wildaya Senge. (2023). *Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Anak di Kabupaten Kupang*. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/pensos/inde>. Vol.1, No.1 Mei 2023, Hal.1-7.
- Yosal Iriantara, (2014). *Komunikasi Pembelajaran, Interaksi Komunikatif dan Edukatif dalam Kelas*. Simbiosis Rekatama Media. Hal 192