

Implementasi MIRO sebagai Alat Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru SMAK Thomas Aquino dengan Pendekatan *Design Thinking*

Helmy Syakh Alam*^{ID}, Anak Agung Gede Adi Mega Putra, I Komang Gede Sutrisna, I Ketut Danar Cahyadi, & I Ketut Angga Saputra
Universitas Primakara

*Email Korespondensi: helmy@primakara.ac.id

ABSTRACT

The digitalization of education has become both a challenge and an opportunity for educators to improve the quality of learning. One innovative solution that can be implemented is the use of Miro as an interactive learning tool. This community service activity aims to implement Miro as a teaching medium for teachers at SMAK Thomas Aquino using a Design Thinking approach. The methods used include interviews, observations, training sessions, and evaluations of Miro's effectiveness in classroom instruction. The main training session was held on December 20, 2024, with 19 teachers participating. The results show that most participants experienced an increased understanding of technology use in teaching and felt more confident in adopting digital-based learning methods. The success indicators of this activity include improved digital literacy among teachers, ease of using the Miro application, and increased awareness of the potential of technology as a teaching aid. One teacher stated that the application was very helpful in teaching and felt familiar due to its similarities with commonly used platforms such as Google Docs. Despite some initial challenges in logging in and adapting to the platform, the mentoring-based approach proved effective in helping teachers understand Miro's core features. The implementation of interactive technologies like Miro can be a viable solution to enhance student engagement and learning effectiveness in the digital era.

Keywords

*Educational
Digitalization, Miro,
Interactive Learning,
Design Thinking,
Technological Innovation*



BERDAYA : Jurnal
Pendidikan dan
Pengabdian Kepada
Masyarakat
Vol 7, No.2, 2025, pp.
271 - 282
eISSN 2721-6381

Article History

Received : 4/2/2025 / Accepted : 5/19/2025/ First Published: : 6/2/2025

To cite this article

Alam, H. S., Putra, A. A. G. A. M., Sutrisna, I. K. G., Cahyadi, I. K. D., & Saputra, I. K. A. (2025). Implementasi MIRO sebagai Alat Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru SMAK Thomas Aquino dengan Pendekatan Design Thinking. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 271 - 282. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v7i2.1602>



© The Author(s)2025

This open access article is distributed under a Creative Commons
Attribution (CC-BY) 4.0 license

ABSTRAK

Digitalisasi pendidikan telah menjadi tantangan sekaligus peluang bagi tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan aplikasi Miro sebagai alat pembelajaran interaktif. Pengabdian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Miro sebagai media pembelajaran bagi guru di SMAK Thomas Aquino dengan pendekatan Design Thinking. Metode yang digunakan mencakup wawancara, observasi, pelatihan, serta evaluasi terhadap efektivitas implementasi Miro dalam pembelajaran. Pelatihan utama dilaksanakan pada 20 Desember 2024 dan diikuti oleh 19 guru. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman mengenai penggunaan teknologi dalam pengajaran serta merasa lebih percaya diri dalam mengadopsi metode pembelajaran berbasis digital. Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi peningkatan literasi digital guru, kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi Miro, dan munculnya kesadaran akan potensi teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satu guru menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam proses mengajar dan terasa familiar karena memiliki kemiripan dengan platform yang telah dikenal sebelumnya, seperti Google Docs. Meskipun terdapat kendala dalam proses login dan adaptasi awal, pendekatan berbasis pendampingan terbukti efektif dalam membantu guru memahami fitur-fitur utama Miro. Implementasi teknologi interaktif seperti Miro dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran di era digital.

Profil Penulis

Helmy Syakh Alam , Anak Agung Gede Adi Mega Putra, I Komang Gede Sutrisna, I Ketut Danar Cahyadi, & I Ketut Angga Saputra
Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

Coresponding Author: maria-helmy@primakara.ac.id

Kata Kunci: Digitalisasi Pendidikan, Miro, Pembelajaran Interaktif, Design Thinking, Inovasi Teknologi

Reviewing Editor
Maya Mustika

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah memberikan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan (Kurniyati, *et al.*, 2025), termasuk dalam perkembangan teknologi yang terus mendorong inovasi di dunia pendidikan (Razi et al., 2018). Transformasi ini menyebabkan pergeseran metode pembelajaran dari pendekatan konvensional yang mengandalkan buku dan papan tulis menuju sistem berbasis teknologi (Agustian & Salsabila, 2021). Dalam konteks

transformasi digital, kualitas pendidikan menjadi salah satu faktor utama yang menentukan kemajuan suatu bangsa (Khaidir et al., 2023). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu agar dapat memperoleh pengetahuan yang menjadi dasar dalam kehidupan dan pekerjaan (Fitriyana et al., 2021).

Namun, meskipun perkembangan teknologi menawarkan berbagai inovasi dalam pembelajaran, masih banyak tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam mengadopsi teknologi ini. Di Indonesia, kualitas guru masih menjadi isu yang perlu diperhatikan. Beberapa tantangan utama meliputi kurangnya kesiapan dalam mengadaptasi perkembangan teknologi, metode pengajaran yang belum sepenuhnya efektif, serta keterbatasan pemahaman terhadap pendekatan pembelajaran terbaru (Fitriyana et al., 2021). Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, guru perlu mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan (Rondoni et al., 2022). Salah satu cara untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif adalah melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang bersifat interaktif dan kolaboratif. Dalam hal ini, salah satu platform yang semakin banyak digunakan adalah Miro, sebuah aplikasi papan tulis digital yang memungkinkan kolaborasi daring secara *real-time* (Magdalena & Septian, 2023).

Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, sebagaimana yang sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*), khususnya SDG 4, yaitu menjamin pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua (Lestari et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperluas akses terhadap informasi tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan guru dalam proses belajar yang lebih aktif dan kreatif (Febrianti, 2022). Dengan menggunakan platform digital seperti Miro, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan kolaboratif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Lebih lanjut, peningkatan keterampilan digital bagi para guru merupakan faktor krusial dalam mendukung pencapaian SDG 4. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran akan berdampak langsung pada efektivitas proses belajar-mengajar (Febrianti, 2022). Oleh karena itu, pelatihan yang memberikan pemahaman praktis mengenai penggunaan Miro diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif.

Sasaran Kegiatan

Sebagai institusi pendidikan menengah, SMAK Thomas Aquino yang berlokasi di Mengwi, Kabupaten Badung, Bali, berada di bawah naungan Yayasan Mandiri Insan Denpasar. Sekolah ini menyediakan dua program akademik utama, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler untuk mendukung pengembangan keterampilan siswa. Dengan potensi yang dimiliki, SMAK Thomas Aquino memiliki suasana belajar yang nyaman dan lingkungan yang bersih, serta didukung oleh fasilitas teknologi yang memadai, seperti akses internet (WiFi), laboratorium komputer, chromebook, dan AC di ruang kelas. Potensi ini menjadi faktor pendukung

utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam aspek digitalisasi pembelajaran.

Masalah yang ingin dipecahkan

Meskipun telah memiliki fasilitas yang memadai, guru belum bisa memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Keterbatasan dalam penguasaan teknologi serta minimnya pengalaman dalam menggunakan platform pembelajaran digital menjadi hambatan utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan, agar proses pembelajaran lebih interaktif dan kolaboratif (Dasar, n.d.).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Miro sebagai alat pembelajaran interaktif bagi guru-guru di SMAK Thomas Aquino dengan pendekatan Design Thinking. Metode ini mencakup identifikasi masalah melalui wawancara dengan guru, diikuti dengan pelatihan dan sosialisasi penggunaan Miro dalam proses pembelajaran. Diharapkan, implementasi Miro dapat meningkatkan keterampilan digital guru, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta mendorong inovasi dalam metode pengajaran di SMAK Thomas Aquino (Azizah et al., 2023).

MATERI DAN METODE

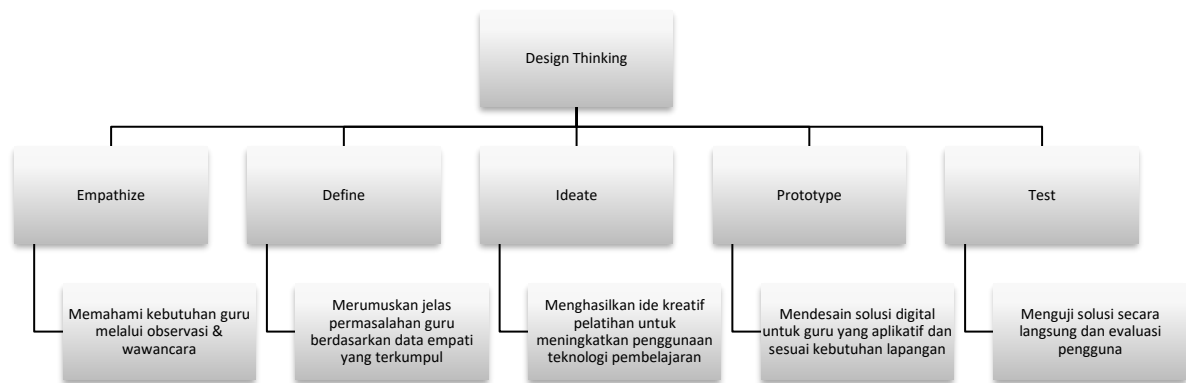
Materi

Kegiatan pelatihan ini dirancang untuk membekali guru-guru di SMAK Thomas Aquino dengan keterampilan dalam memanfaatkan Miro sebagai alat bantu pembelajaran interaktif. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan dasar-dasar penggunaan Miro, termasuk fitur *timeline*, *kanban*, *sticky notes*, *voting system*, serta berbagai elemen dan template yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pemilihan materi ini didasarkan pada kebutuhan guru dalam menyusun materi yang lebih terstruktur, meningkatkan kolaborasi dengan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan Miro juga diarahkan untuk membantu guru dalam perancangan tugas, proyek kelompok, serta evaluasi pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, diharapkan guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Metode

Pelaksanaan kegiatan ini mengadopsi pendekatan *Design Thinking*, yaitu metode pemecahan masalah yang berorientasi pada kebutuhan pengguna melalui lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking dalam Implementasi MIRO sebagai Alat Pembelajaran Interaktif

Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam mengembangkan solusi yang inovatif dan aplikatif dalam bidang pendidikan (Razi et al., 2018). Dengan tahapan yang sistematis, pelatihan ini dapat lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan nyata guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran berbasis digital.

Kegiatan diawali dengan tahap *empathize*, yang bertujuan memahami tantangan yang dihadapi para guru dalam menggunakan teknologi. Observasi langsung dan wawancara dengan guru dilakukan untuk menggali informasi terkait kendala yang dialami, mulai dari keterbatasan teknologi hingga kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran digital. Data yang diperoleh dari tahap ini menjadi dasar penting dalam merumuskan permasalahan yang akan ditangani dalam pelatihan.

Berdasarkan hasil analisis pada tahap *empathize*, tahap *define* dilakukan dengan merumuskan isu utama yang menjadi fokus pelatihan. Permasalahan disusun secara sistematis agar solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dengan kebutuhan guru. Fokus yang jelas ini membantu dalam menentukan pendekatan yang tepat pada tahap berikutnya, yaitu *ideate*, di mana solusi mulai dirancang. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang tantangan yang dihadapi guru memungkinkan penyusunan intervensi yang lebih tepat sasaran.

Pada tahap *ideate*, solusi yang paling sesuai dikembangkan dalam bentuk modul pelatihan berbasis Miro. Modul ini tidak hanya mencakup teori dasar, tetapi juga menyediakan praktik langsung mengenai fitur-fitur Miro yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya memahami konsepnya secara teoritis, tetapi juga dapat langsung mempraktekannya dalam skenario nyata. Proses diskusi dan brainstorming turut dilakukan agar setiap peserta dapat memberikan masukan berdasarkan pengalaman di lapangan. Dengan adanya kolaborasi dalam pelatihan, keterlibatan peserta meningkat, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih partisipatif dan relevan dengan kebutuhan.

Tahap selanjutnya, *prototype*, berfokus pada perancangan struktur sesi pelatihan, pemilihan materi, serta strategi pendampingan guru. Pada tahap ini, skenario pelatihan disusun dengan mempertimbangkan alokasi waktu dan urutan materi yang paling efektif. Simulasi

awal dilakukan untuk mengidentifikasi potensi kendala serta menyesuaikan strategi pelaksanaan agar lebih optimal. Dengan persiapan yang matang, pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan.

Setelah semua elemen pelatihan dirancang, tahap *test* dilaksanakan melalui pelatihan langsung bagi para guru. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk mencoba fitur Miro dalam berbagai skenario pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Untuk menilai efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi dengan metode survei sebelum dan sesudah pelatihan, serta observasi penerapan Miro dalam pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta serta sejauh mana teknologi ini diintegrasikan dalam metode pengajaran. Hasil evaluasi ini juga menjadi bahan untuk menyempurnakan pelatihan di masa mendatang agar lebih efektif dalam mendukung guru dalam mengadopsi teknologi digital dalam pembelajaran.

Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMAK Thomas Aquino, yang berlokasi di Kapal, Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Sekolah ini memiliki fasilitas yang dapat mendukung digitalisasi pembelajaran, seperti laboratorium komputer, konektivitas internet, serta perangkat teknologi yang memungkinkan penerapan media pembelajaran digital. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan digital tenaga pendidik.

Pelaksanaan kegiatan ini mengikuti pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari beberapa tahapan. Proses diawali dengan tahap observasi dan pemahaman masalah, yang dilakukan pada 15 November 2024 melalui observasi langsung ke sekolah untuk memahami kondisi serta kebutuhan guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Sebelumnya, pada 13 November 2024, telah dilakukan komunikasi awal dengan pihak sekolah guna menjalin koordinasi serta membangun pemahaman awal terkait kondisi di lapangan. Setelah observasi dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi tantangan utama yang dihadapi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa pada 28 November 2024, yang bertujuan untuk menggali lebih dalam kendala yang dialami dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran. Hasil dari wawancara ini kemudian divalidasi bersama kepala sekolah pada 17 Desember 2024, guna memastikan bahwa pelatihan yang akan diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan sekolah dan mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, disusun program pelatihan yang berfokus pada penggunaan Miro sebagai alat bantu pembelajaran interaktif. Materi pelatihan disusun agar dapat diterapkan secara efektif dalam proses belajar-mengajar, sehingga guru tidak hanya mengenal fitur-fitur Miro tetapi juga memahami cara menggunakannya secara optimal dalam kelas. Pelaksanaan pelatihan utama berlangsung pada 20 Desember 2024, dengan serangkaian sesi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi peserta. Setelah kegiatan pelatihan selesai, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan keterampilan digital guru. Evaluasi ini dilakukan melalui survei sebelum dan sesudah pelatihan, serta observasi terhadap implementasi Miro dalam kegiatan mengajar. Proses evaluasi terus berlanjut setelah kegiatan utama berakhir

guna memastikan bahwa teknologi ini benar-benar dapat terintegrasi dalam metode pengajaran yang digunakan guru.

HASIL DAN EVALUASI

Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan wawancara dan observasi terhadap guru-guru di SMAK Thomas Aquino untuk memahami tantangan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

“Dan itu menjadi proses hambatan dalam proses pembelajaran, dan hal itu juga membuat nama sekolah, karena aplikasi guru mengajarnya kurang. Tapi yang saya harap, semua guru itu bisa belajar IT. Tapi ada juga guru yang malu-malu.” ujar Bu Vigis

Pada saat proses wawancara, guru yang diwawancarai mengungkapkan bahwa beberapa guru ingin belajar, tetapi ada yang merasa malu untuk bertanya kepada rekan yang lebih muda. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi digital, terutama aplikasi berbasis kolaborasi seperti Miro.



Gambar 2.

Kegiatan Observasi dan Wawancara di SMAK Thomas Aquino

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan wawancara dan observasi terhadap guru-guru di SMAK Thomas Aquino untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa tantangan utama yang perlu diatasi dalam pelatihan ini, yaitu kesulitan dalam mengintegrasikan alat digital seperti Miro ke dalam pembelajaran. Tantangan lainnya adalah keterbatasan pengalaman guru-guru di SMAK Thomas Aquino dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis teknologi, yang membuat para guru lebih nyaman dengan metode konvensional. Pelatihan ini dirancang untuk tidak hanya memberikan keterampilan

teknis dalam menggunakan Miro, tetapi juga untuk membangun kepercayaan diri para guru dalam mengadopsi teknologi dalam kegiatan mengajar.

Untuk mengatasi tantangan yang telah diidentifikasi, dirancang strategi pelatihan yang menggabungkan metode penyampaian interaktif dengan pendekatan pendampingan langsung. Pelatihan ini dirancang agar setiap peserta dapat memahami cara kerja Miro dengan lebih mudah melalui demonstrasi dan latihan langsung. Materi yang disampaikan dalam pelatihan difokuskan pada fitur-fitur Miro yang paling relevan untuk mendukung pembelajaran, seperti penggunaan *sticky notes* untuk *brainstorming*, *kanban board* untuk pengelolaan tugas siswa, serta fitur voting untuk evaluasi interaktif. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini juga mempertimbangkan tingkat pemahaman teknologi yang beragam di kalangan guru, sehingga setiap peserta dapat mengikuti pelatihan tanpa merasa kesulitan.

Setelah strategi pelatihan dirancang, tahap berikutnya adalah melakukan pemaparan mengenai rancangan kegiatan kepada perwakilan guru dan wakil kepala sekolah. Pemaparan ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan sesuai dengan kebutuhan para guru serta memperoleh masukan dari pihak sekolah sebelum pelaksanaan. Dalam tahap ini, dijelaskan secara rinci mengenai tujuan pelatihan, metode yang akan digunakan, serta manfaat yang diharapkan. Selain itu, pihak sekolah juga diberikan gambaran mengenai bagaimana Miro dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Dari hasil diskusi dengan pihak sekolah, terdapat beberapa masukan yang kemudian diintegrasikan ke dalam pelatihan agar lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan guru di SMAK Thomas Aquino.

Pelatihan penggunaan aplikasi Miro bagi guru-guru di SMAK Thomas Aquino dilaksanakan dalam satu sesi dengan durasi 90 menit, bertempat di laboratorium komputer sekolah. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendasar mengenai cara kerja dan potensi Miro dalam mendukung proses pembelajaran interaktif. Dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman teknologi yang beragam di kalangan peserta, metode pelatihan menggabungkan presentasi interaktif dan pendampingan langsung guna memastikan setiap guru dapat mengikuti materi dengan baik.



Gambar 3.
Kegiatan Pelatihan di SMAK Thomas Aquino

Dalam pelaksanaan pelatihan, satu pemateri utama bertugas untuk menjelaskan penggunaan Miro secara langsung di depan kelas dengan bantuan proyektor yang terhubung ke laptop. Pemateri mendemonstrasikan cara kerja berbagai fitur dalam Miro, termasuk elemen *timeline*, *kanban*, *sticky notes*, *vote*, serta berbagai *template* kolaboratif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain pemateri utama, terdapat satu orang pembicara yang membantu mengkoordinasikan jalannya sesi, satu orang dokumentator yang bertugas mencatat proses pelatihan, serta tiga fasilitator yang secara aktif mendampingi para guru saat mencoba menggunakan aplikasi secara langsung.

Sejumlah 19 guru berpartisipasi dalam pelatihan ini dengan latar belakang yang beragam, termasuk beberapa guru yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi tim penyelenggara, mengingat perlu adanya pendekatan khusus agar setiap peserta dapat memahami materi dengan baik. Pendekatan pendampingan individual melalui fasilitator sangat membantu dalam mengatasi kesulitan teknis yang dihadapi oleh peserta, sehingga para peserta dapat mencoba langsung fitur Miro sesuai dengan kebutuhan dalam mengajar (Sabila & Ain, 2023).

Keterbatasan waktu pelatihan menjadi kendala utama dalam proses ini. Dengan durasi yang hanya 90 menit, tidak semua fitur Miro dapat dibahas secara mendalam. Untuk mengatasi hal ini, pemateri menyederhanakan penyampaian materi dengan memilih bahasa yang lebih mudah dipahami serta memprioritaskan fitur-fitur yang paling relevan bagi guru dalam menyusun rencana pembelajaran, tugas kelompok, serta evaluasi interaktif. Meskipun demikian, sesi tanya jawab di akhir pelatihan memungkinkan peserta untuk mengklarifikasi hal-hal yang masih kurang dipahami, sehingga para peserta tetap mendapatkan gambaran yang cukup jelas mengenai pemanfaatan Miro dalam pembelajaran.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan Implementasi Miro sebagai Alat Pembelajaran Interaktif bagi Guru-guru SMAK Thomas Aquino dengan pendekatan *Design Thinking*, dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan ini mencapai tujuan. Beberapa guru di SMAK Thomas Aquino akan diwawancarai mengenai hasil dari kegiatan tersebut untuk meninjau manfaat dari kegiatan tersebut.



Gambar 4.

*Kegiatan Wawancara
Mengenai Hasil dari
Kegiatan Pelatihan di SMAK
Thomas Aquino*

Salah satu guru pada gambar 4 mengatakan bahwa:

“Kesannya baik dan menambah wawasan saya bahwa, oh..ternyata ada website atau Aplikasi Miro. Dan itu sangat membantu dalam menjadi tenaga pengajar. Kemudian, ternyata untuk mengoperasikannya tidak begitu sulit, karena sedikit ada gambaran, karena saya sering menggunakan google docs atau google document, karena mirip untuk mengoperasikannya.” ujar Bu Ines

Secara umum, respon dari guru-guru SMAK Thomas Aquino terhadap penggunaan Miro sebagai alat pembelajaran interaktif sangat positif. Beberapa guru di SMAK Thomas Aquino mendapatkan wawasan mengenai teknologi seperti Miro untuk membantu guru-guru sebagai tenaga pengajar. Namun, ada satu kendala yang dihadapi saat melakukan pelatihan yaitu, kesulitan *login* ke Miro. Untuk mengatasi kendala tersebut, beberapa anggota kelompok meminjamkan akun kepada guru-guru yang tidak bisa melakukan *login* ke Miro.

Tabel 1.

Aktivitas Kegiatan

No	Pemateri	Materi	Jam
1.	I Made Sutha Raditya	Pengenalan Mengenai Miro dan Sebagai Moderator	12.30 s.d. 12.50
2.	I Ketut Danar Cahyadi	Dasar-dasar Penggunaan Miro	12.50 s.d. 13.55
3.	I Ketut Angga Saputra	Dasar-dasar penggunaan Miro (sebagai fasilitator)	12.50 s.d. 13.55
4.	I Komang Gede Sutrisna	Dasar-dasar penggunaan Miro (sebagai fasilitator)	12.50 s.d. 13.55
5.	Ferdinand Majesty Hendriknas Wangania	Dasar-dasar penggunaan Miro (sebagai fasilitator)	12.50 s.d. 13.55

SIMPULAN

Pelatihan aplikasi Miro yang telah dilaksanakan di SMAK Thomas Aquino berhasil meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta mengatasi kendala yang sebelumnya dihadapi oleh para guru. Sebelum pelatihan, banyak guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran, sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan kurang menarik bagi siswa. Namun, melalui pelatihan ini, para guru memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Miro sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Pelatihan ini juga mendukung optimalisasi potensi SMAK Thomas Aquino sebagai institusi pendidikan dengan fasilitas pendukung digital yang memadai. Dengan adanya bimbingan langsung dan sesi interaktif, guru yang sebelumnya kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi kini lebih terbuka terhadap inovasi pembelajaran digital. Kesempatan untuk belajar bersama tanpa rasa sungkan juga mendorong kolaborasi antar guru dalam mengembangkan metode pengajaran berbasis teknologi. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan Miro, tetapi juga memperkuat ekosistem pembelajaran berbasis digital di SMAK Thomas Aquino.

Saran Kegiatan Lanjutan

Agar manfaat dari pelatihan ini dapat lebih maksimal dan berkelanjutan, diperlukan tindak lanjut berupa pelatihan teknologi yang lebih luas serta pendampingan bagi guru dalam mengintegrasikan Miro ke dalam pembelajaran. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, mayoritas guru merasa materi yang diberikan telah sesuai dengan kebutuhan dan disampaikan dengan jelas.

Ucapan terimakasih

Terima kasih disampaikan kepada SMAK Thomas Aquino yang telah memberikan kesempatan untuk menyelenggarakan pelatihan, serta kepada para guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi dengan antusias dan keterbukaan dalam mempelajari teknologi baru. Apresiasi juga diberikan kepada tim pemateri dan fasilitator yang berperan aktif dalam membantu jalannya pelatihan sehingga dapat berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- Dasar, D. I. S. (n.d.). *Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media*.
- Fitriyana, H., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2021). Analisis Kemampuan Technological Knowledge Calon Guru Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 348–357. <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p348>
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education Vol.7*, 7(2), 1–27.
- Lestari, B. B., Nugraheni, N., Husain, F., Semarang, U. N., Tinggi, S., & Pati, T. (2024). Penerapan Edukasi SDGS di Lingkungan Sekolah Guna Mendukung Terwujudnya Kesejahteraan Pendidikan. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 67–72. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11128176>
- Febrianti, L. Y. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berbasis Digital. *Binus University*. <https://lc.binus.ac.id/2022/12/17/pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-berbasis-digital/>
- Magdalena, L., & Septian, W. E. (2023). Pemanfaatan Miro Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Kolaboratif Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(1), 19–26. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i1.845>
- Kurniyati, W., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Noorhapizah, & Jannah, F. (2025).

Pembelajaran Berbasis Teknologi di SDN Teluk Dalam 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1).

- Sabila, N. P., & Ain, S. Q. (2023). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Kelas Ii Sdn 177 Pekanbaru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5953–5964. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1384>
- Azizah, N. E., Resmi, M. G., & Alam, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo). *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5711>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rondoni, P., Zailani, A. K., Rohmin, E. M., & Walid, A. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Ix Smp Negeri 14 Kota Bengkulu Pada Mata Pelajaran Ipa. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12196>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>

Accepted author version posted online: 6/2/2025
Maya Mustika (Reviewing editor)

FUNDING

Tidak ada informasi mengenai sumber pendanaan kegiatan ini

COMPETING INTERESTS

Tidak ada konflik kepentingan untuk diungkapkan.