

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Guru SMP Negeri Buti

Mutiya Oktariani^{1*}, Damayanti², Acep Fatchuroji³, Prima Lestari Situmorang⁴

¹Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

² Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

³ Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

⁴ Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

Email: mutyaoktariani@unmus.com^{1*}, damayanti@unmus.ac.id², acepfatchuroji@unmus.ac.id³, primasitumorang@unmus.ac.id⁴

Abstract

SMP Negeri Buti is one of the state schools that implements the latest curriculum but is hampered by students' unsupported critical thinking abilities. To improve critical thinking skills, teachers need to receive training in creating interactive learning media that supports improving critical thinking skills such as websites. [quizzwhizzer](#). [Quizzwhizzer](#) is a website that provides templates for creating interactive games. Even though it is used by beginners, this website is very easy to understand. Training is carried out in the form of One-Day Training (ODT) with structured training. At the end of the activity, the committee asked the training participants to fill out a questionnaire regarding their satisfaction during the training. The results of the questionnaire showed that 89% of participants felt very satisfied and 11% felt satisfied. This shows that this training activity ran smoothly and in accordance with the expectations of the implementing committee.

Article History:

Received 2023-09-19

Revised 2023-09-26

Accepted 2023-10-10

Keywords: *Critical Thinking, Interactive Learning Media, [Quizzwhizzer](#)*

Abstrak

SMP Negeri Buti merupakan salah satu sekolah negeri yang menerapkan kurikulum terbaru namun terkendala kemampuan berpikir kritis siswa yang belum mendukung. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, guru-guru perlu mendapat pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis seperti website [quizzwhizzer](#). [Quizzwhizzer](#) merupakan website yang menyediakan template untuk membuat game interaktif. Meskipun digunakan oleh pemula, website ini sangat mudah dipahami. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk *One-Day Training* (ODT) dengan latihan berstruktur. Pada akhir kegiatan, panitia meminta peserta pelatihan mengisi kuesioner mengenai kepuasan mereka selama mengikuti pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 89% peserta merasa sangat puas dan 11% merasa puas. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini berjalan lancar dan sesuai dengan harapan panitia pelaksana.

Kata Kunci: Berpikir kritis, media pembelajaran interaktif, [quizzwhizzer](#)

PENDAHULUAN

Prioritas pendidikan perlu meningkatkan sikap berpikir kritis para siswa. Salah satu spirit dasar kurikulum Merdeka Belajar dianggap menerapkan pandangan pedagogi kritis tentang pendidikan dan pembelajaran (Sasikiran, 2020). Yakni pandangan bahwa dominasi guru dalam proses belajar harus diakhir. Sekolah bukanlah penjara yang menjadikan guru sebagai agen yang mengawasi, menindas, dan merendahkan martabat siswa. Sekolah juga bukanlah ruang pengadilan yang menghadirkan peserta didik sebagai terdakwa, menggelisahkan, menakutkan, dan membunuh semangat siswa untuk belajar dari kemampuan dirinya sendiri. Kekuasaan kurikulum yang kaku, uang, dan bisnis sekolah harus diungkap.

Menurut Giroux (2020) sekolah harusnya merupakan ruang kehidupan dimana setiap siswa memaknai kehidupannya dalam relasinya dengan dunia dan orang lain. Model kesadaran dan pendidikan yang ingin dibangun adalah praktik pendidikan yang humanis, yakni egaliter dan demokratis. Untuk itu diperlukan berpikir kritis (*critical thinking*). Merdeka belajar sebetulnya menghidupkan benih-benih pendidikan humanis dan egaliter ini (Lidi, 2021). Pendidikan bukan menindas melainkan eksploratis, membebaskan, orang harusnya belajar, kapan saja, di mana saja dan dari siapa saja.

Harus diakui bahwa beberapa sekolah menengah sudah mulai mengadopsi program peningkatan kemampuan dan keterampilan berpikir kritis dalam kurikulum mereka guna membantu peserta didik mengembangkan dan menerapkan keterampilan berpikir kritis. Tetapi mayoritas sekolah tidak membekali lulusannya dengan kemampuan berpikir kritis (Purnasari, 2021). Pada hal kemampuan berpikir kritis dibutuhkan tidak hanya sebagai salah satu bekal intelektual dalam memasuki perguruan tinggi melainkan dibutuhkan dalam dunia kerja. Menurut Bernasconi dalam Hove (2021), para siswa harusnya dibekali dengan berpikir kritis, entah mereka kemudian melanjutkan ke pendidikan tinggi atau memasuki dunia kerja (Savitri, 2019).

Dalam perubahan tatanan ekonomi global yang cepat, *massif*, dan kompetitif, kemampuan berpikir kritis dibutuhkan agar orang dapat mengambil keputusan, menentukan sikap, menangkap peluang, dan bertindak secara tepat. Orang yang berpikir kritis tidak hanyut dalam arus massa melainkan menentukan sikap dan tindakan menurut pertimbangan-pertimbangan rasional dan dapat dipertanggung jawabkan. Berpikir kritis harus menjadi kebiasaan baru dalam proses pembelajaran. Karena berpikir kritis menstimulasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Dahlan et al, 2020).

Mitra PKM kami, SMP Negeri Buti, menyadari bahwa para siswa mereka umumnya dalam proses pembelajaran sulit untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengemukakan pendapat mereka, atau berdialog, berdiskusi atau berdebat. Diperlukan stimulasi melalui pelatihan untuk memotivasi mereka sehingga mampu berpikir kritis. Karena umumnya mereka menerima begitu saja apa yang disampaikan oleh para guru. Sehingga, tim PKM sepakat membekali para guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

METODE PELAKSANAAN

Pada pelatihan pengabdian masyarakat ini, dilakukan menggunakan *one-day training* (ODT) dengan metode latihan terstruktur. ODT merupakan pelatihan singkat yang dilakukan dalam waktu satu hari dengan tujuan tertentu, seperti memberikan informasi, penyegaran, *gathering*, *workshop* atau tujuan praktis dan padat lainnya (Suharto et al, 2022). Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan pada tanggal 2 September 2023, dimulai pukul 08.00 hingga 12.00 di Lab Komputer SMP Negeri Buti, dengan beberapa panitia pendamping.

Metode Latihan berstruktur merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar (Acheampong et al, 2023). Proses pelatihan dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dijelaskan dalam langkah-langkah yang jelas.

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Tahap Pelaksanaan	Bentuk Kegiatan
1	Persiapan	Melaksanakan koordinasi dengan tim PKM
2	Pembukaan Acara	Melaksanakan koordinasi dengan SMP Negeri Buti Ketua Tim pengabdian memberikan kata sambutan beserta memberikan konsep berpikir kritis dan perkembangan IT
3	Presentasi Materi	Tim pengabdian menjelaskan mengenai berpikir kritis dan tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis games menggunakan <i>quizwhizzer</i>
4	Demonstrasi Aplikasi	Masing-masing guru mencoba melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game menggunakan <i>quizwhizzer</i>
5	Kuesioner	Tim pengabdian melakukan pendampingan kepada guru-guru. Setelah kegiatan selesaidilakukan masing-masing peserta diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengetahui keberhasilan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Negeri Buti terdiri dari tiga langkah utama, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan, dilakukan serangkaian kegiatan untuk memperoleh informasi tentang mitra. Hal ini meliputi analisis situasi mitra, identifikasi kebutuhan, dan penentuan solusi yang sesuai. Langkah-langkah persiapan melibatkan observasi langsung di lokasi mitra, wawancara dengan kepala sekolah, serta studi Pustaka untuk mencari data dan informasi yang relevan. Selain itu, dilakukan juga pemahaman terhadap teori-toeri yang berkaitan dengan tema pengabdian. Koordinasi dengan kepala sekolah juga dilakukan untuk memastikan kelancaran kegiatan dan mempersiapkan kebutuhan pelatihan dari awal hingga pelaksanaan selesai.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 2 September 2023 dengan melibatkan 12 guru sebagai peserta. Kegiatan ini dilakukan di Lab Komputer SMP Negeri Buti. Setiap guru yang hadir membawa laptop yang siap digunakan.

Materi yang disampaikan berfokus pada pemaparan konsep berpikir kritis dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan website *quizwhizzer*. Materi disampaikan melalui metode ceramah dan diskusi interaktif.

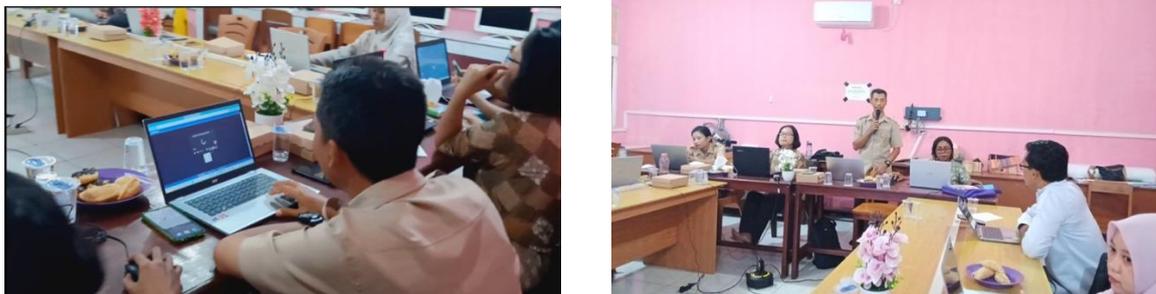


Gambar 1. Contoh media pembelajaran di *quizwhizzer*



Gambar 2. Tim PKM memaparkan materi

Setelah pemaparan materi oleh tim PKM selanjutnya dilakukan tutorial pembuatan media pembelajaran menggunakan *quizwhizzer* dengan pendampingan oleh tim PKM kepada tiap-tiap peserta.



Gambar 3. Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif

Setelah rangkaian acara PKM selesai dilaksanakan, panitia PKM berfoto bersama dengan para peserta pelatihan serta memberikan kenang-kenangan.



Gambar 4. Penyerahan kenang-kenangan dari Pendidikan Ekonomi kepada SMP Negeri Buti



Gambar 5. Foto bersama tim PKM dan peserta

Pada proses pelaksanaan kegiatan beberapa peserta pelatihan masih belum optimal dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan, namun pelatihan dilakukan dengan langsung mempraktekkan proses membuat media pembelajaran interaktif menggunakan website *quizzwhizzer* sehingga peserta dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Kegiatan PKM dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi dengan dukungan oleh Kepala SMP Negeri Buti dibuktikan dengan disediakannya kebutuhan dalam pelaksanaan pelatihan seperti lab komputer, pengeras suara, infokus, listrik, komputer, dan sebagainya.

3. Evaluasi Kegiatan

Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk melihat keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Peserta pelatihan diminta untuk mengisi kuesioner. Sebanyak 89% peserta merasa sangat puas dan 11% merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Tabel 2. Distribusi Kuesioner

Kode	Kriteria				
	Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Tidak Puas	Sangat Tidak Puas
P1	11	0	0	0	0
P2	10	0	0	0	0
P3	8	2	0	0	0
P4	9	1	0	0	0
P5	7	2	0	0	0

Sumber: Data Olahan

Hasil evaluasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mitra pengabdian yaitu guru-guru sangat antusias mengikuti setiap kegiatan mulai dari awal hingga akhirnya kegiatan. Hal ini ditunjukkan dengan keaktifan guru-guru dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan sehubungan materi yang disampaikan. Melihat ketertarikan guru-guru selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana pengabdian berencana untuk memberikan pelatihan dengan bahasan yang lain agar mitra dalam hal ini guru-guru mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas lagi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang diperoleh adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pemanfaatan website *quizzwhizzer*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menghasilkan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta. Melalui platform *quizzwhizzer*, guru-guru memiliki kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil evaluasi dari kegiatan ini sangat memuaskan, dengan rata-rata penilaian mencapai 3,94 atau setara dengan 89% peserta yang merasa sangat puas dengan pelatihan yang telah diberikan. Dengan demikian, kegiatan ini telah berhasil memberikan manfaat yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis dalam komunitas masyarakat yang dilayani.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis dan tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri Buti sebagai mitra yang telah menyediakan tempat dan segala kebutuhan yang diperlukan selama kegiatan pengabdian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Acheampong, K., Dahlan, D., Suryadi, E., & Ramdhany, M. A. (2023). Learning and Assessment of HOTS Among Senior High School Economics Students in Ghana. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 56(1).
- Dahlan, D., Permata, L., & Oktariani, M. (2020). Teacher's competence and difficulties in constructing hots instruments in economics subject. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 111-119.
- Giroux, H. (2020). *Critical pedagogy* (pp. 1-16). Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Lidi, Y. (2021). *Merdeka Belajar dalam Praktik Pengajaran*. Penerbit YLGI.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089-3100.
- Sasikirana, V. (2020). Urgensi Merdeka Belajar Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Society 5.0. *E-Tech*, 8(2), 393456.
- Savitri, A. (2019). *Bonus Demografi 2030: menjawab tantangan serta peluang edukasi 4.0 dan revolusi bisnis 4.0*. Penerbit Genesis.
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan dan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis Pada Siswa SMK Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.29>.
- Hove, Genal. (2021). *Developing Critical Thinking Skills in the High School English Classroom*, tesis master 2011 yang dipublikasikan tahun 2018, diakses online Agustus 2023 dari <https://www2.uwstout.edu/content/lib/thesis/2011/2011hoveg.pdf>.