

Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Melatih Keterampilan Abad 21 Sebagai Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar

Ferry Irawan^{1*}, Muh.Rafi'y², Dharma Gyta Sari Harahap³

¹Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

²Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

³Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

Email: Irawanferry2029@unmus.ac.id^{1*}, muhammadrafi@unmus.ac.id², gytahasarahap@unmus.ac.id³

Abstract

The learning process is the main key in training students' basic skills completely and comprehensively. Interactive learning media is needed that is able to train students to master every 21st Century skill. One of the interactive learning media that can be used is Kahoot learning media. Through various kinds of complete derivation of features and supported by applicable components so that they can be used in every learning process. The service method used is direct socialization which aims to help teachers recognize and apply interactive learning media. The results of the education show that through Kahoot media students are able to recognize each learning material and teachers can reflect on each learning process through giving quizzes.

Keywords: 21st Century skill, Kahoot, Learning Media

Article History:

Received: 2023-09-19

Revised: 2023-09-26

Accepted: 2023-10-10

Abstrak

Proses pembelajaran menjadi kunci utama dalam melatih keterampilan dasar peserta didik secara utuh dan menyeluruh. Diperlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang mampu melatih peserta didik untuk menguasai setiap keterampilan Abad 21. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Kahoot. Melalui berbagai macam derivasi fitur yang lengkap dan didukung dengan komponen yang aplikatif sehingga dapat digunakan dalam setiap proses pembelajaran. Metode pengabdian yang dilakukan adalah sosialisasi langsung yang bertujuan untuk membantu guru mengenal dan mengaplikasikan media pembelajaran interaktif. Hasil pengabdian memaparkan bahwa melalui media kahoot peserta didik mampu merekognisikan setiap materi pembelajaran dan guru dapat merefleksikan setiap proses pembelajaran melalui pemberian kuis.

Kata Kunci: Keterampilan Abad 21, Kahoot, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Abad 21 memiliki konsepsi dasar untuk meningkatkan segala aspek dalam dunia pendidikan. Diperlukan kesadaran dalam setiap *stake holder* dalam menanamkan konseptualisasi tersebut dan hal mendasar yang harus dilakukan adalah kesadaran terhadap setiap aspek peningkatan kompetensi mengajar (Abid et al., 2021; Hammershoj, 2021). Hal tersebut dapat kita capai apabila setiap mekanisme dan pengorganisasian dalam proses pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan (Asih, 2020). Proses yang berkesinambungan dalam pembelajaran akan mempunyai implikasi positif dalam dunia pendidikan salah satunya membuat peserta didik secara terstruktur mampu memahami keterampilan Abad 21 yang menjadi fondasi dalam melatih setiap keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik (Irawan, 2023).

Implikasi secara nyata dapat terlihat pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi setiap keterampilan dasar tersebut yang secara simultan harus dilatihkan kepada peserta didik dalam setiap aktivitas atau proses pembelajaran (Camacho, 2022). Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif peserta didik akan memperoleh proses pembelajaran yang menyenangkan yang membuat mereka terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran (Choi, 2021).

Melalui penggunaan media pembelajaran proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik tidak hanya terbatas pada satu arah, akan tetapi mereka akan terlibat secara aktif dan terstruktur dalam setiap proses pembelajaran yang membuat guru/tenaga pendidik dapat berkomunikasi secara luwes dengan setiap peserta didik (Copriady, 2021), sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang mengakomodasi peserta didik merasakan perlakuan yang sama (Danovitch, 2021).

Iklim pembelajaran yang mampu membuat peserta didik terlibat aktif dan berkolaborasi dengan teman yang lain akan menimbulkan proses pembelajaran yang kondusif dan guru dapat dengan mudah mengontrol setiap aktivitas pembelajaran (Decker, 2022). Selanjutnya peserta didik akan dengan mudah memahami koherensi setiap materi pembelajaran secara terstruktur dalam mencapai tujuan pembelajaran (Dharmawan 2022).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam melatih keterampilan Abad 21 peserta didik adalah KAHOOT (Grope, 2022). Media pembelajaran kahoot memiliki berbagai macam fitur unik dan diperbaharui sehingga guru dapat mengakses dan menyediakan ruangan belajar yang fleksibel bagi peserta didik. (Guererro2021). Mendesain materi dengan menggunakan media pembelajaran tidak terbatas hanya pada pedesain materi akan tetapi dapat digunakan untuk proses evaluasi dengan mendesain kuis yang dimasukkan pada fitur Kahoot (Dingemans, 2019).

Proses evaluasi yang digunakan dengan menggunakan fitur games pada Kahoot akan membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Focaci, 2022) dan proses evaluasi sehingga setiap proses pembelajaran menjadi lebih terarah (Haber, 2021) dan terorganisir serta mampu memahami setiap materi secara padu dan terstruktur, memudahkan guru dalam menyusun proses pembelajaran yang bersifat fleksibel dan dinamis (Goyal, 2022).

Analisis kebutuhan awal yang dilakukan menggambarkan bahwa di SMP Yapis, guru mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran pada setiap materi pembelajaran dan mendesain kuis atau permainan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi. Salah satu guru memaparkan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik senang ketika guru menggunakan video dalam pembelajaran, yang memberikan penguatan bahwa peserta didik tertarik dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, kendala yang dihadapi oleh guru adalah tidak adanya variasi untuk menggunakan media yang bersifat interaktif dalam setiap komponen dan setiap aspek atau proses pembelajaran.

Melalui hasil wawancara terstruktur dengan urgensi penggunaan media pembelajaran interaktif di SMP YAPIS untuk membantu guru mendesain proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih komunikatif dalam setiap proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara dinamis dan berkesinambungan. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik akan merasakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN

Sebagai bentuk solusi alternatif yang dapat membantu guru di SMP Yapis menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu melatih dan meningkatkan keterampilan peserta didik secara dinamis, dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Proses perencanaan

Tim pengabdian melakukan proses perencanaan dengan menyusun materi yang terkait untuk dipaparkan kepada guru di SMP Muhammadiyah, dengan mendesain tata cara penggunaan Kahoot secara langsung dan aplikatif sehingga dapat segera diimplementasikan oleh guru.

2. Implementasi Kegiatan

Proses sosialisasi dilakukan secara langsung kepada 17 guru di SMP Yapis yang terdiri dari berbagai mata pelajaran. Melalui proses sosialisasi, setiap fitur Kahoot yang dapat digunakan secara langsung dan berbagai fitur inovatif dijelaskan secara detail.

3. Evaluasi Kegiatan

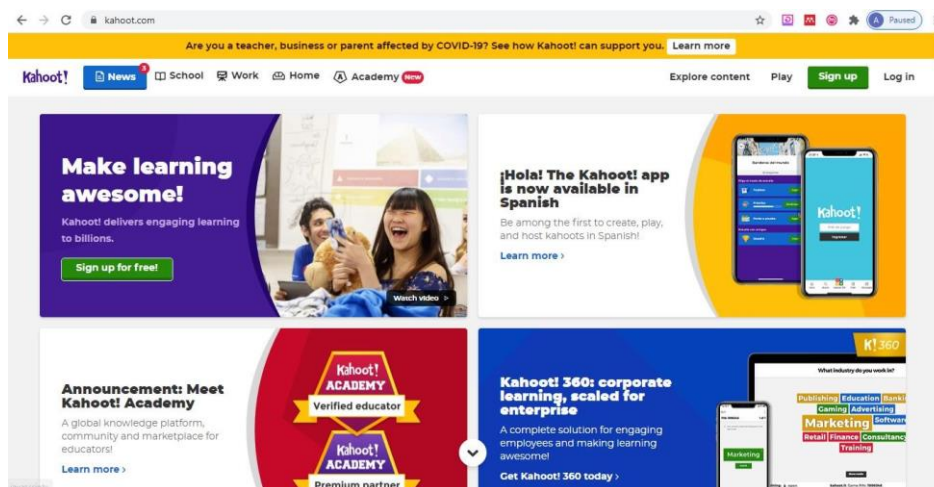
Evaluasi kegiatan dilakukan sebagai bentuk pengukuran keberhasilan proses pengabdian. Ini dilakukan melalui wawancara langsung dengan guru untuk menilai nilai kebaruan dari fitur Kahoot yang digunakan dan implikasi Kahoot dalam mempermudah guru dalam mendesain materi atau kuis, sehingga guru dapat merasa lebih nyaman dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa media Kahoot memungkinkan guru untuk mendesain setiap pembelajaran secara terorganisir dan menggunakan berbagai macam fitur yang membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif memungkinkan komunikasi multi arah dalam membangun proses pembelajaran yang lebih kreatif, serta memberikan ruang kepada guru dan peserta didik untuk lebih fokus pada setiap aktivitas pembelajaran.



Gambar 1. Foto Bersama Mitra



Gambar 2. Tampilan Kahoot

Tampilan awal pada Kahoot saat login dapat diakses secara gratis dengan beragam fitur yang tersedia secara gratis. Guru dapat menggunakan setiap fitur yang tersedia untuk melatih keterampilan Abad 21. Melalui penyelenggaraan kuis, siswa dapat melatih kemampuan metakognisi mereka (Facer, 2021) dalam memahami dan mengintegrasikan setiap materi yang telah mereka pelajari dengan koheren. Berbagai macam indikator yang digunakan menjadi acuan utama dalam melatih keterampilan Abad 21 (Fachri, 2018).



Gambar 3. Taksonomi Keterampilan Abad 21
(Sumber: Crocket 2017)

Transformasi penguatan keterampilan Abad 21 menjadi cakupan utama adalah esensi dari arahan dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Harahap et al., 2023). Dalam konteks ini, pendidikan tidak lagi hanya sebatas penyampaian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi lebih pada pengembangan kemampuan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia modern yang terus berubah. Penguatan keterampilan Abad 21 mencakup berbagai aspek seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah (Rafi'y et al., 2023). Kurikulum Merdeka Belajar memberikan ruang dan fleksibilitas yang diperlukan untuk mengintegrasikan penguatan keterampilan ini ke dalam proses pembelajaran.

Penguatan keterampilan Abad 21 sebagai fokus utama dalam kurikulum mencerminkan kesadaran akan pentingnya persiapan peserta didik untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan terhubung. Ini bukan hanya tentang akuisisi pengetahuan, tetapi juga tentang bagaimana pengetahuan tersebut dapat diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, pendekatan pembelajaran aktif dan penggunaan teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan di mana siswa dapat mengasah keterampilan kritis dan kreatif mereka, membangun kemampuan komunikasi yang efektif, serta belajar berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka.

KESIMPULAN

Pengembangan keterampilan Abad 21 bagi peserta didik dapat dicapai secara maksimal melalui integrasi penggunaan media pembelajaran interaktif yang membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu merangkul seti derivasi materi pembelajaran yang telah dipelajari oleh peserta didik yang ditunagkan dalam bentuk kuis sehingga penguatan metakognisi dapat dilakukan secara terorganisir dan guru dapat memetakan setiap keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada setiap pihak terutama pihak sekolah SMP Yapis yang bersedia menjadi mitra dalam proses pengabdian yang dilakukan dan memberikan kesediaan untuk melakukan sosialisasi secara langsung terkait implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh

tim guru yapis dalam mendesain setiap kerangka dan alur atau materi dan kuis yang membuat peserta didik tidak merasa jenuh dalam setiap kegiatan dan proses tranfer ilmu dilakukan secara lebih integrative melalui penggunaan media kahoot.

REFERENSI

- Abid, G., Arya, B., Arshad, A., Ahmed, S., & Farooqi, S. (2021). Positive personality traits and self-leadership in sustainable organizations: Mediating influence of thriving and moderating role of proactive personality. *Sustainable Production and Consumption*, 25, 299–311. <https://doi.org/10.1016/j.spc.2020.09.005>
- Adawiyah, R., Irawan, F., Zubaidah, S., & Arsih, F. (2023). The Relationship Between Creative Thinking Skills and Learning Motivation in Improving Student Learning Outcomes. *AIP Conference Proceedings*, 2569(January). <https://doi.org/10.1063/5.0112425>
- Asih, S., Unik, H. S., Zulaika, R., Viranda, A. A., & Yoga, W. S. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Penggunaan E-Learning Sebagai Platform Pembelajaran Dimasa Pandemi COVid-19. *Edureligia*, 04(02), 196–206.
- Camacho, M. P. (2021). Beyond descriptive accuracy: The central dogma of molecular biology in scientific practice. *Studies in History and Philosophy of Science*, 86, 20–26. <https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2021.01.002>
- Choi, I., Yoo, D. S., Chang, Y., Kim, S. Y., & Han, J. (2021). Polycaprolactone film functionalized with bacteriophage T4 promotes antibacterial activity of food packaging toward Escherichia coli. *Food Chemistry*, 346(November 2020), 128883. <https://doi.org/10.1016/j.foodchem.2020.128883>
- Copriady, J., Zulnaidi, H., Alimin, M., & Albeta, S. W. (2021). In-service training and teaching resource proficiency amongst Chemistry teachers: the mediating role of teacher collaboration. *Heliyon*, 7(5), e06995. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06995>
- Danovitch, J. H., Mills, C. M., Duncan, R. G., Williams, A. J., & Girouard, L. N. (2021). Developmental changes in children's recognition of the relevance of evidence to causal explanations. *Cognitive Development*, 58(February), 101017. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101017>
- Decker, S. (2022). Introducing the eventful temporality of historical research into international business. *Journal of World Business*, 57(6), 101380. <https://doi.org/10.1016/j.jwb.2022.101380>
- Dharmawan, J., & Rahayu Setyaningsih, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Live Texturing Pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini Di Paud Holistik Integratif El-Fath Sumenep. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 69–86. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i2.98>
- Dingemans, E., & Möhring, K. (2019). A life course perspective on working after retirement: What role does the work history play? *Advances in Life Course Research*, 39(June 2018), 23–33. <https://doi.org/10.1016/j.alcr.2019.02.004>
- Facer, K., & Sriprakash, A. (2021). Provincialising Futures Literacy: A caution against codification. *Futures*, 133(June), 102807. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2021.102807>
- Fachri, M. (2018). Urgensi Evaluasi Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 64–68. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i1.758>
- Focacci, C. N., & Perez, C. (2022). The importance of education and training policies in supporting technological revolutions: A comparative and historical analysis of UK, US, Germany, and Sweden (1830–1970). *Technology in Society*, 70(May), 102000. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2022.102000>
- Goyal, M., Gupta, C., & Gupta, V. (2022). A meta-analysis approach to measure the impact of project-based learning outcome with program attainment on student learning using fuzzy inference systems. *Heliyon*, 8(8), e10248. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10248>
- Groppe, M., & Brock, I. (2022). Cross-cultural Interactions on the Flight Deck: Applying a Socio-Ecological Model to Acculturative Stress. *Transportation Research Procedia*, 66(C), 240–252. <https://doi.org/10.1016/j.trpro.2022.12.024>
- Guerrero-Rosada, P., Weiland, C., McCormick, M., Hsueh, J. A., Sachs, J., Snow, C., & Maier, M. (2021). Null relations between CLASS scores and gains in children's language, math, and executive function skills: A replication and extension study. *Early Childhood Research Quarterly*, 54, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.07.009>
- Haber, A. S., Leech, K. A., Benton, D. T., Dashoush, N., & Corriveau, K. H. (2021). Questions and explanations in the classroom: Examining variation in early childhood teachers' responses to children's scientific questions. *Early Childhood Research Quarterly*, 57, 121–132. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.05.008>

- Harahap, D. G. S., Sormin, S. A., Fitrianti, H., Rafi'y, M., & Irawan, F. (2023). Implementation of Merdeka Curriculum Using Learning Management System (LMS). *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(1), 93-99.
- Irawan, F., Adawiyah, R., Zubaidah, S., & Arsih, F. (2023, January). Scientific literacy and communication skills a-re significant for enhancing students' creative thinking skills. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2569, No. 1). AIP Publishing.
- Rafi'y, M., Ferry Irawan, & Dharma Gyta Sari Harahap. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 669–682. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.243>