

Media Digital Dalam Pembelajaran Untuk Mendukung Keterampilan Abad 21 di SMP Plus Miftahul Falah Kuningan

Digital Media In Learning to Facilitate 21st Century Skills at SMP Plus Miftahul Falah Kuningan

Handayani^{1*}, Ilah Nurlaelah², Ina Setiawati³,
Nanda Wildani⁴, Diana Rahmah F⁵
Universitas Kuningan, Kuningan

[*handayani@uniku.ac.id](mailto:handayani@uniku.ac.id)

Article History:

Received: April 30, 2024

Accepted: Mei 13, 2024

Published: Juli 31, 2024

Keywords: Digital Media, 21st Century Skills

Abstract: This activity aims to enhance the knowledge of teachers at SMP Plus Miftahul Falah in utilizing digital media and AI-based applications to aid the learning process, develop teaching materials, create assessment tools, and design learning resources. The rapid advancement of digital learning media and AI-based applications underscores the importance for teachers to acquire knowledge about their usage. The utilization of this technology serves as support for 21st-century skills. The target beneficiaries of this community service are the teachers of SMP Plus Miftahul Falah. To achieve this objective, the community service method includes counseling, demonstrations, and training on the use of digital media in education. This activity encourages teachers to harness technology according to their needs to improve the quality of education while also developing 21st-century skills.

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru-guru SMP Plus Miftahul Falah dalam menggunakan media digital dan pemanfaatan aplikasi berbasis *artificial intelligent* untuk membantu proses pembelajaran, menyusun bahan ajar, membuat alat evaluasi dan menyusun perangkat pembelajaran. Pesatnya perkembangan media pembelajaran digital dan aplikasi berbasis *artificial intelligent* menjadi dasar pentingnya bagi guru untuk memperoleh pengetahuan terkait penggunaannya. Pemanfaatan teknologi ini menjadi pendukung dalam keterampilan abad 21. Sasaran pengabdian ini adalah guru-guru SMP Plus Miftahul Falah. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode pengabdian bagi masyarakat mencakup penyuluhan, demonstrasi dan pelatihan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan ini mendorong guru-guru untuk memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhannya untuk meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21.

Kata Kunci: media digital, keterampilan abad 21.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, keterampilan abad 21 ini menjadi semakin penting karena adanya persaingan yang semakin ketat di pasar global. Kemajuan teknologi dan pertumbuhan ekonomi di negara-negara berkembang membuat pasar tenaga kerja semakin kompetitif dan menuntut keterampilan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, individu yang memiliki keterampilan abad 21 yang kuat memiliki keunggulan kompetitif dalam era globalisasi ini (St. Louis et al. 2021).

Media digital dan keterampilan abad 21 memiliki kaitan erat karena perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk

* Handayani, handayani@uniku.ac.id

dalam cara bekerja, berkomunikasi, dan memperoleh informasi. Keterampilan abad 21 yang utama antara lain kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah (Septikasari & Frasandy, 2018). Kemajuan teknologi digital telah memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut dalam lingkungan yang lebih luas dan beragam (Van Laar et al., 2020). Contohnya, dengan adanya media sosial dan *platform online*, yang memudahkan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang dari berbagai belahan dunia secara mudah. Ide-ide yang kreatif juga dapat dengan mudah dituangkan melalui media digital. Selain itu, media digital juga telah memperluas akses terhadap informasi dan sumber daya yang diperlukan untuk memperoleh ide-ide kreatif dan keterampilan baru (Jannah and Atmojo 2022). Kemudahan mengakses kursus *online*, tutorial video, dan sumber daya lainnya dapat membantu mengembangkan keterampilan baru, seperti *coding*, desain grafis, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, media digital dan keterampilan abad 21 saling terkait dan mendukung satu sama lain.

Dalam pembelajaran media digital dapat memberikan manfaat yang besar dalam membantu guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Dengan media digital, siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak terbatas pada buku teks atau materi pelajaran yang telah ditentukan. Siswa dapat mencari informasi dari sumber-sumber *online* seperti jurnal, video, dan podcast yang berbeda (Wityastuti et al. 2022). Media digital juga dapat membantu siswa belajar dengan berkolaborasi menggunakan *platform online* dan teknologi digital, serta menggunakan alat-alat digital untuk membuat dan mengunggah karya-karya kreatif dan mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja di masa depan.

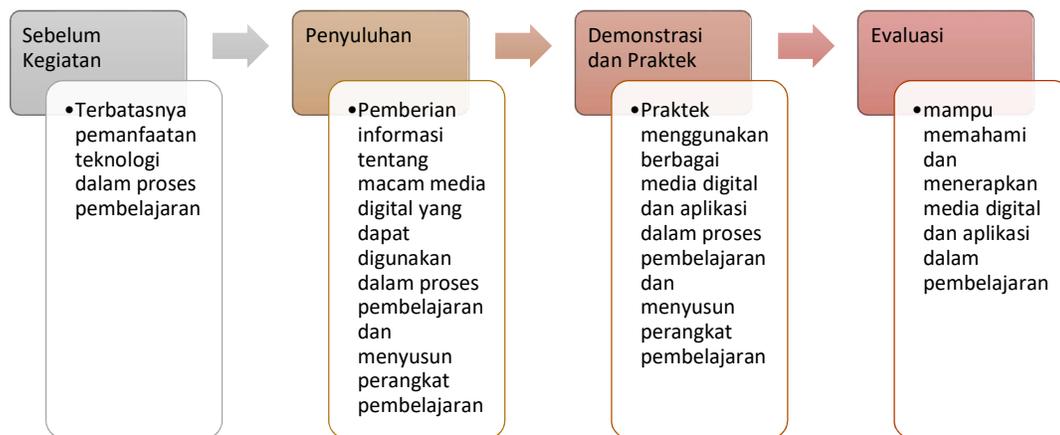
Keterampilan siswa dalam menggunakan media digital tentunya harus didukung dengan kemampuan guru yang terampil menggunakan media digital. Pesatnya perkembangan teknologi telah menyebabkan siswa yang berusia muda lebih *update* dalam menggunakan teknologi dibandingkan gurunya. Hal ini menyebabkan keterampilan abad 21 yang seharusnya dapat dikembangkan dalam pembelajaran sulit dilakukan karena kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media digital (Pramesti Vidya Bhakti Eva et al., 2020). Oleh karena itu, keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital sebagai sumber belajar, bahan ajar atau media ajar menjadi kebutuhan yang utama dalam mendukung perkembangan era globalisasi saat ini.

Media digital dapat memberikan manfaat yang besar dalam pembelajaran dan mendukung pengembangan keterampilan abad 21. Namun, perlu juga diingat bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran harus bijak dan tidak terlalu menggantikan

pengalaman belajar langsung di kelas atau praktik langsung dalam situasi yang relevan. Disinilah peran guru diperlukan oleh siswa dalam mengembangkan kemampuannya memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, pelatihan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran diperlukan bagi guru yang belum terbiasa dalam menggunakan media digital.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMP Plus Miftahul Falah dengan peserta yang berasal dari guru berjumlah 13 orang. Kegiatan terdiri dari beberapa tahapan yaitu: tahap penyuluhan, demonstrasi dan praktek serta tahap evaluasi. Penyuluhan digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang berbagai macam media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas. Demonstrasi dilakukan untuk menunjukkan cara pemanfaatan media digital sebagai bahan ajar, menyusun alat evaluasi dan perangkat pembelajaran serta membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan tahap praktek dilakukan oleh guru SMP Plus Miftahul Falah untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam menggunakan berbagai macam media digital.



Gambar 1. Alur Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Plus Miftahul Falah merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru SMP Plus Miftahul Falah dalam memanfaatkan teknologi bagi pembelajaran. Salah satu bentuk usaha yang dilakukan dalam mengembangkan teknologi dalam proses pembelajaran melalui pelatihan (Jediut et al., 2021). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk

pelatihan bagi guru SMP Plus Miftahul Falah untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media digital untuk pembelajaran.

1. Tahap Pendahuluan

Sebelum dilaksanakan kegiatan pengabdian dilakukan koordinasi dengan mitra yaitu Kepala Sekolah SMP Plus Miftahul Falah berkaitan dengan tempat dan waktu pelaksanaan. Materi kegiatan yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan guru-guru di SMP Plus Miftahul Falah berkaitan dengan pemanfaatan media digital sebagai sumber dan media pembelajaran serta dalam menyusun perangkat pembelajaran. Koordinasi juga dilakukan dengan mahasiswa untuk pembagian tugas selama pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari penyuluhan, demonstrasi dan praktek serta tahap evaluasi. Pada tahap penyuluhan guru-guru di SMP Plus Miftahul Falah diberikan materi berkaitan dengan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Pada sesi awal pemateri melakukan diskusi terlebih dahulu dengan peserta untuk menggali macam media dan aplikasi digital yang umum digunakan oleh peserta. Hasil diskusi diperoleh beberapa media dan aplikasi yang digunakan oleh peserta diantaranya *chat gpt*, *canva*, *quizziz* dan *google classroom*. Beberapa aplikasi ini digunakan oleh guru-guru sebagai media untuk bahan ajar dan media untuk evaluasi. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media atau aplikasi digital untuk membuat alat evaluasi, sarana diskusi dan menyusun perangkat pembelajaran masih sangat minim digunakan. Penggunaan *canva*, *quizziz* dan *google classroom* pun belum digunakan secara optimal. Pemanfaatan yang digunakan hanya sebatas sarana, sedangkan saat ini aplikasi seperti *canva* dan *quizziz* sudah dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan membuat evaluasi. Berdasarkan hal tersebut, materi yang disampaikan berkaitan dengan macam media dan aplikasi berbasis AI (*artificial intelligent*) yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, menyusun evaluasi dan menyusun perangkat pembelajaran.

Media digital sebagai media pembelajaran diantaranya pemanfaatan aplikasi *canva*, *prezi*, *pear deck*, *coggle* dan *animoto*. Media digital yang digunakan sebagai sarana pembelajaran diantaranya memanfaatkan aplikasi *padlet*, *classdojo*, *mindmaster*. Sedangkan media digital yang digunakan sebagai sumber belajar diantaranya memanfaatkan aplikasi *chat gpt* dan *assemblr edu*. Disamping pemanfaatan media digital untuk media, sumber dan sarana pembelajaran, pemanfaatan media digital juga dapat digunakan untuk menyusun perangkat pembelajaran atau menyusun modul ajar seperti pada aplikasi *eduaide*, *magickpen*, *magicschool*.

Setelah penyampaian materi, dilakukan demonstrasi bagaimana cara menggunakan

media digital untuk mempermudah peserta dalam memahami penggunaannya. Sedangkan untuk mengetahui pemahaman peserta dalam menggunakan media digital dalam bentuk berbagai aplikasi, dilakukan praktek secara mandiri pada masing-masing peserta. Praktek penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran terdiri dari menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, sarana pembelajaran maupun dalam menyusun perangkat pembelajaran.

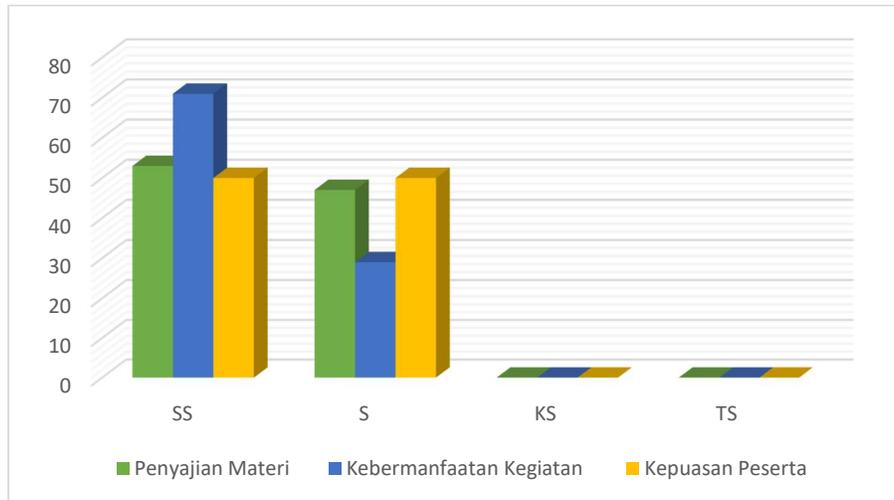
Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi. Keterampilan penggunaan teknologi informasi untuk belajar merupakan salah satu keterampilan abad 21 disamping konstruksi pengetahuan, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaboratif (Stehle and Peters-Burton 2019). Penggunaan teknologi salah satunya dengan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran membantu interaksi antara peserta didik dengan guru menjadi lebih lancar (Wityastuti et al. 2022).



Gambar 2 Tahap Pelaksanaan

3. Tahap Evaluasi

Setelah tahap praktek peserta diminta untuk mengisi respon terkait dengan pelaksanaan melalui angket. Hasil respon menunjukkan peserta pengabdian kepada masyarakat puas terhadap pelaksanaan kegiatan PkM. Hal ini ditunjukkan berdasarkan gambar 3 berikut ini.



Gambar 3 Respon Peserta PkM

Pada gambar 3 menunjukkan respon peserta 53% menyatakan sangat setuju dan 47% menyatakan setuju terhadap penyajian materi yang diberikan. Berkaitan dengan kebermanfaatan kegiatan 71% menyatakan sangat setuju dan 29% menyatakan setuju bahwa kegiatan PkM yang diselenggarakan sangat bermanfaat bagi peserta. Sedangkan berkaitan dengan kepuasan peserta masing-masing 50% menyatakan sangat setuju dan setuju.

Berdasarkan hasil angket juga diketahui aplikasi media digital yang umum digunakan oleh guru-guru SMP Plus Miftahul Falah adalah *canva*, *quizizz* dan *kahoot*. Ketiga aplikasi tersebut digunakan sebagai sarana untuk penyampaian materi dan evaluasi. Aplikasi *canva* menyajikan slide presentasi yang menarik dan mudah digunakan oleh guru. Banyaknya fitur yang tersedia di *canva* membantu guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis teknologi (Sobandi et al., 2023). Sedangkan aplikasi *quizizz* dan *kahoot* membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini berbentuk game latihan soal yang membantu guru untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta (Ulhusna et al., 2021). Aplikasi yang umum digunakan oleh guru-guru tersebut belum ada yang memanfaatkan aplikasi media digital berbasis *Artificial Intelligent* (AI). Aplikasi berbasis AI sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi, sebagai bahan ajar, menyusun alat evaluasi dan menyusun rencana pembelajaran. Pemanfaatan AI dalam mendukung pembelajaran diantaranya tutor virtual personal, sistem pembelajaran adaptif, *chatbot* pembelajaran, pembelajaran berbasis *game*, sistem penilaian berbasis AI dan untuk evaluasi otomatis (Karyadi, 2023).

Setelah pelaksanaan diperoleh bahwa aplikasi media digital berbasis AI yang menjadi minat para peserta adalah pemanfaatan aplikasi *chat gpt*. *Chat gpt* merupakan aplikasi dalam

bentuk percakapan yang membantu manusia dalam mencari informasi dan membuat tulisan dengan cepat (Jafar Maulana and Darmawan 2023). Melalui *chat gpt* para peserta dapat menyusun evaluasi dan rencana pembelajaran dengan mudah.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Plus Miftahul Falah memberikan manfaat kepada para guru-guru terkait dengan pengetahuan dalam menggunakan media digital berbasis AI. Para guru dapat menerapkan pengetahuan terkait pemanfaatan media digital berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran yang interaktif, menyusun bahan ajar, menyusun alat evaluasi dan rencana pembelajaran dengan mudah.

ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih kepada Universitas Kuningan dan LPPM Universitas Kuningan yang telah berkontribusi dalam membantu pendanaan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Jafar Maulana, Muhammad, and Cecep Darmawan. 2023. "Penggunaan Chatgpt Dalam Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik." *Jurnal Bhineka Tunggal Ika* 10 (01): 58–66.
- Jannah, Dewi Rahmawati Noer, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2022. "Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (1): 1064–74. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>.
- Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, and Carolina Vebri Ameli. n.d. "Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19 (The Advantages Of Using Digital Learning Media In Increasing Learning Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic)." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2 (2): 2021.
- Karyadi, Bambang. 2023. "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8 (2): 253–58. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>.
- Laar, Ester van, Alexander J.A.M. van Deursen, Jan A.G.M. van Dijk, and Jos de Haan. 2020. "Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review." *SAGE Open* 10 (1): 1–14. <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>.
- Louis, Alex T. St., Penny Thompson, Tracey N. Sulak, Marty L. Harvill, and Michael E. Moore. 2021. "Infusing 21st Century Skill Development into the Undergraduate

- Curriculum: The Formation of the IBEARS Network.” *Journal of Microbiology & Biology Education* 22 (2). <https://doi.org/10.1128/jmbe.00180-21>.
- Pramesti Vidya Bhakti Eva, Rr, M Syarif Sumantri, and Universitas Negeri Jakarta. 2020. “Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar Murni Winarsih.” In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Septikasari, Resti, and Nugraha Rendy Frasandy. 2018. “Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar.” *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* VIII (02): 112–22.
- Sobandi, A, T Yuniarsih, R I Meilani, and R Indriarti. 2023. “Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning.” *Jurnal Manajemen Perkantoran* 8 (1): 98–109. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>.
- Stehle, Stephanie M., and Erin E. Peters-Burton. 2019. “Developing Student 21st Century Skills in Selected Exemplary Inclusive STEM High Schools.” *International Journal of STEM Education* 6 (1). <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0192-1>.
- Ulhusna, Mishbah, Syelfia Dewimarni, Lili Rismaini, and Upi YPTK Padang. 2021. “Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 1. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas156><http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas>.
- Wityastuti, Eva Zulvi, Shella Masrofah, Tsin’yanul Arsyi Fil Haqqi, and Unik Hanifah Salsabila. 2022. “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di Masa Pandemi COVID-19.” *Jurnal Penelitian Inovatif* 2 (1): 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>.