

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Guru

Yulia Zahara ✉, Universitas Malikussaleh, Indonesia
Nurul Afni Sinaga, Universitas Malikussaleh, Indonesia
Rizka Suhaila, Universitas Malikussaleh, Indonesia
Zurra Yusally Aufa, Universitas Malikussaleh, Indonesia

✉ yulia.zahra@unimal.ac.id

Abstract: Literasi digital merupakan keterampilan dasar dalam penggunaan dan produksi media digital, namun sangat disayangkan guru-guru di SMPN 1 Lhokseumawe jarang menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Guru juga belum mengetahui bahwa ada banyak aplikasi pendukung media pembelajaran interaktif yang dapat diadaptasi untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar terutama belum tersedia akses belajar dan berlatih secara langsung perihal literasi digital dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena minimnya pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif. Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan sosialisasi terkait pentingnya literasi digital di lingkungan sekolah dan memberikan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot secara komprehensif sebagai solusi dari adaptasi dan pembiasaan literasi digital tersebut. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Participatory Rural Appraisal (PRA), dimana pada kegiatan ini guru berpartisipasi secara aktif dalam keseluruhan proses yang dilaksanakan mulai dari tahap awal sampai tahap akhir yang berupa evaluasi dan penerimaan manfaat. Secara keseluruhan, tahapan kegiatan yang dilakukan pada pengabdian yang berupa pelatihan literasi digital guru melalui pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot ini terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil pengabdian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru.

Keywords: Literasi digital, media pembelajaran interaktif, kahoot.

Received October 4, 2024; **Accepted** November 29, 2024; **Published** December 31, 2024

Citation: Zahara, Y., Sinaga, N. A., Suhaila, R., & Aufa, Z. Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Guru. *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(2). 15 – 21.

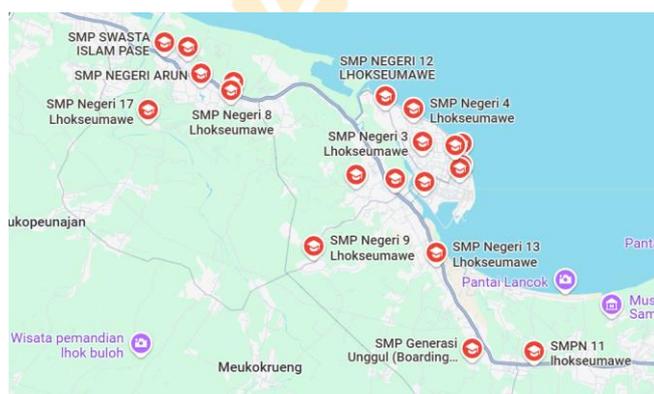
Published by Mandailing Global Edukasia © 2024.

INTRODUCTION

Industri digital telah menjadi tujuan utama dari perkembangan dunia pada era revolusi industri 5.0. Menurut Muliani, dkk (2021) Revolusi adalah perubahan secara besar yang dilakukan dengan tujuan menjadikan kemajuan bagi dunia. Peran digitalisasi dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu solusi efektif demi mendukung kemajuan teknologi. Hal ini menjadikan transformasi diberbagai bidang terutama pada bidang Pendidikan. Transformasi pada bidang Pendidikan dilakukan dengan memberikan keterampilan literasi digital kepada siswa-siswa yang merupakan generasi penerus bangsa. Generasi penerus perlu memahami bahwa partisipasi individu dalam dunia

modern saat ini sangat dipengaruhi oleh literasi digital yang baik dan efektif (Amanda,2021).

Literasi digital merupakan keterampilan dasar dalam penggunaan dan produksi media digital. Menurut Septiana & Hanafi (2022) dalam kurikulum Merdeka penguasaan literasi digital guru sangat penting dan diharapkan melalui literasi digital guru-guru di sekolah dapat terbantu dalam menyiapkan media pembelajaran dalam bentuk digital. Kurikulum Merdeka yang sudah diimplementasikan pada tahun 2022 di seluruh satuan Pendidikan wilayah Indonesia menyebabkan transformasi pembelajaran menuju digitalisasi mulai giat dilaksanakan. Lhokseumawe merupakan salah satu kota yang terletak di provinsi Aceh Wilayah Indonesia yang memiliki 68 desa dengan 4 kecamatan yang mana banyak sekolah tersebar di berbagai jenjang pada setiap kecamatan. Banyaknya sekolah yang tersebar menunjukkan bahwa banyak guru-guru yang harus memahami literasi digital agar dapat mengikuti perkembangan kurikulum.



Gambar 1. Peta Sebaran SMP Kota Lhokseumawe

Menurut Biby, dkk (2023) masih banyak Masyarakat terlebih gampong yang terletak di pedalaman masih kurang dalam kemampuan literasi digital. Hal ini dibuktikan melalui masyarakat yang tidak memahami penggunaan aplikasi-aplikasi digital sederhana. Masyarakat masih melakukan penyebaran informasi yang sumbernya belum jelas sehingga tak jarang hal tersebut memunculkan berbagai macam konflik antar sesama Masyarakat. Oleh karena itu harus dilakukan transformasi literasi digital yang dapat dimulai dari kelurahan maupun kecamatan yang ada di lingkungan Lhokseumawe.

Kecamatan Banda Sakti merupakan salah satu kecamatan yang terletak di Kota Lhokseumawe. Pengabdian ini dilaksanakan di Kecamatan Banda Sakti dengan pertimbangan bahwa Kecamatan ini merupakan kecamatan yang posisinya paling dekat dengan lokasi Instansi tim PKM. Tim PKM berusaha memberikan perubahan melalui Masyarakat sekitarnya dengan harapan pengabdian ini dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dikesempatan yang lain. Tim PKM juga menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih sekolah yang akan diberikan dan dipilih sekolah SMPN 1 Lhokseumawe dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut masih kurang dalam mendapatkan fasilitas pembinaan literasi digital. Berbeda dengan sekolah swasta yang memiliki biaya tersendiri untuk memfasilitasi guru-guru dalam mengembangkan kemampuan diri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim PKM, terdapat kurang lebih 26 guru terlibat sebagai pengajar dimana sekolah tersebut merupakan sekolah yang masih minim pelatihan terkait literasi digital terhadap pengajarnya. SMPN 1 Lhokseumawe yang terletak di Kampung Jawa Lama. Guru-guru di sekolah tersebut jarang menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Guru juga belum mengetahui bahwa ada banyak aplikasi pendukung media pembelajaran interaktif yang dapat diadaptasi untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Hal ini akan sangat memberikan dampak negatif pada proses pembelajaran karena inovasi dalam

pembelajaran dapat mempengaruhi pembentukan karakter siswa (Nugraha,2022) dan (Sinaga, dkk (2022)).

Salah satu inovasi pembelajaran dalam literasi digital adalah dengan mengadaptasi salah satu aplikasi sebagai media pembelajaran. Menurut Budiman, dkk (2021) dan Mahmuzah, dkk (2022) media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara yang digunakan pada saat proses pembelajaran, adanya media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi. Aktivitas pembelajaran akan bermakna apabila siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Banyak aplikasi yang dapat dibentuk sebagai media pembelajaran salah satunya aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan salah satu alternatif dari berbagai macam pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa dan guru (Zonita, A.C & Nofrion, 2024). Media Kahoot memiliki keunggulan berupa pertanyaan-pertanyaan berbeda yang ditampilkan dan ada waktu yang terbatas. Melalui waktu yang terbatas ini dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan akurat dalam menyelesaikan soal-soal. Tampilan yang menarik dari Kahoot juga dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melalui paparan masalah yang dialami oleh Sekolah di Kecamatan Banda Sakti, masalah terbesar yang dialami guru-guru tersebut adalah belum adanya akses belajar dan berlatih secara langsung perihal literasi digital dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena minimnya pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu dengan diadakannya pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan literasi digital dalam penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan guru-guru dapat menyusun media pembelajaran interaktif secara mandiri yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

METHODS

Kegiatan pengabdian ini berupa pemberian pelatihan literasi digital kepada guru dalam rangka pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Kahoot. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah metode PRA atau *Participatory Rural Appraisal*, dimana pada kegiatan ini masyarakat berpartisipasi secara aktif dalam keseluruhan proses yang sedang dilaksanakan, mulai dari tahap awal berupa perencanaan kegiatan sampai dengan tahap akhir berupa evaluasi dan penerimaan manfaat bagi masyarakat (Muhsin, 2018). Adapun masyarakat yang dimaksud dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru SMPN 1 Lhokseumawe. Pemilihan sekolah menggunakan teknik *purposive sampling* dimana sekolah yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan pelatihan.

Adapun tahapan kegiatan pada pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Kahoot antara lain meliputi tahap perencanaan, persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun penjelasan keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan terdiri dari observasi awal terkait kemampuan literasi digital guru SMPN 1 Lhokseumawe kemudian melakukan diskusi antara tim pengabdian dan perwakilan guru mengenai rencana pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Kahoot yang akan diberikan untuk meningkatkan literasi digital guru-guru di sekolah tersebut.

2. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan selama pelatihan, seperti menentukan tempat, meminta izin kepala sekolah dan menyelesaikan berbagai administrasi yang diperlukan, menyusun rundown kegiatan, mempersiapkan materi pelatihan dan lain sebagainya.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pelatihan dimulai dengan memberikan penjelasan kepada peserta tentang pentingnya seorang guru untuk memiliki kemampuan literasi digital dalam

meningkatkan kualitas pengajaran dan memberikan pemahaman tentang tren teknologi terbaru kepada siswa untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi digital siswa. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan menggunakan metode berikut:

a. Metode Pelatihan

Metode pelatihan dimaksudkan untuk memberi informasi kepada peserta tentang cara pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Kahoot. Pada bagian ini, pemateri akan menyampaikan dan mempraktikkan secara rinci cara pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Peserta juga diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

b. Metode Workshop

Metode workshop dimaksudkan agar peserta dapat mempraktikkan langsung materi yang sudah diperoleh sebelumnya. Berdasarkan bekal yang diperoleh dari pelatihan, selanjutnya masing-masing peserta akan mengembangkan sendiri media pembelajaran sesuai dengan mata Pelajaran yang diampunya dengan menggunakan Aplikasi Kahoot. Pembuatan media pembelajaran ini juga akan didampingi langsung oleh tim pengabdian, sehingga para peserta dapat bertanya atau konsultasi langsung jika mengalami kesulitan dalam penyusunan perangkat pembelajaran.

4. Tahap Evaluasi

Kegiatan yang telah dilaksanakan harus dilakukan penilaian untuk melihat tingkat keberhasilan yang dicapai. Evaluasi tersebut meliputi penilaian menyeluruh terhadap proses pelatihan mulai dari awal hingga akhir, serta mengevaluasi dampak atau manfaat yang dirasakan oleh guru sebagai hasil dari pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang diisi oleh guru. Hal ini akan menjadi pengukuran keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan.

RESULTS AND DISCUSSION

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 1 Lhokseumawe yang berlokasi di Kampung Jawa Lama Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe. Guru-guru di sekolah merupakan peserta pelatihan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada jarak tempuh yang relative dekat dengan Universitas Malikussaleh sehingga lebih mudah dijangkau.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru agar mampu merancang media pembelajaran digital yang interaktif menggunakan Kahoot sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui kegiatan ini diharapkan guru-guru semakin tertarik untuk menggunakan media digital dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung suasana pembelajaran yang lebih aktif dan tidak membosankan. Serta guru memahami dampak positif penggunaan media digital interaktif terhadap siswa selama proses pembelajaran.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 Juni 2024. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi oleh pemateri terkait dampak positif penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan Aplikasi Kahoot dimulai dengan fitur-fitur yang tersedia dan perbedaan aplikasi web dengan yang terdapat pada selular.



Gambar 2. *Pemaparan materi*

Tim PkM menjelaskan dengan rinci dan terstruktur semua fitur yang terdapat pada Kahoot. Tim PkM juga menjelaskan tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Guru mendengarkan penjelasan tersebut dengan seksama dan sesekali mengajukan pertanyaan jika ada hal yang kurang dipahami. Setelah pemaparan materi, guru mulai mempraktekkan pembuatan media pembelajaran menggunakan Kahoot. Tim PkM mendampingi guru selama proses tersebut. Guru-guru diarahkan untuk membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan dan materi di kelas yang diajarkan. Sehingga nantinya, media tersebut dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Pendampingan dilakukan mulai dari pembuatan akun Kahoot hingga pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru.

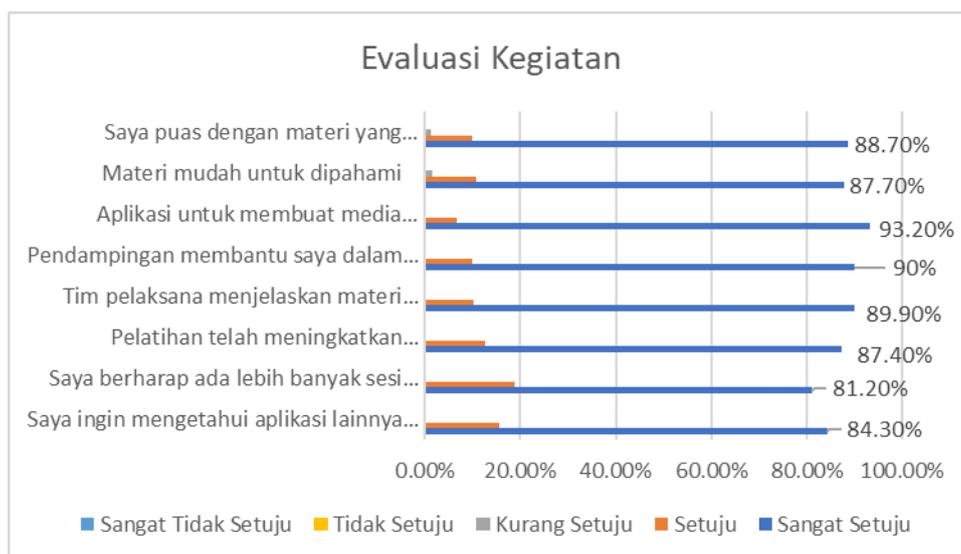


Gambar 3. *Pembuatan media pembelajaran interaktif*

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif berjalan dengan lancar dan mendapat tanggapan positif dari para peserta pelatihan. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pelatihan ini. Guru yang telah selesai membuat media pembelajaran interaktif diminta menampilkan media yang telah dibuat untuk dievaluasi bersama dengan guru-guru lainnya.

Pada akhir kegiatan pengabdian ini, Tim PkM membagikan angket untuk diisi oleh para peserta pelatihan sebagai evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Angket berisi

pertanyaan terkait kegiatan pelatihan ini. Hasil analisis angket dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. Grafik evaluasi kegiatan

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa rata-rata secara keseluruhan tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan berada pada 87,8 %. Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa sangat puas dengan kegiatan yang dilaksanakan dan mengharapkan kegiatan yang serupa dapat dilaksanakan pada lain kesempatan. Para guru peserta pelatihan mengungkapkan akan menggunakan media yang telah dibuat dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah lama diakui sebagai salah satu faktor penting yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa. Pelatihan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu tindakan yang dapat diambil untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

CONCLUSION

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada SMPN 1 Lhokseumawe memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan bantuan Kahoot. Dengan adanya kegiatan ini, guru telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan di kelas. Sehingga media tersebut dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru termotivasi untuk membuat media pembelajaran interaktif lainnya yang sesuai dengan materi-materi yang akan diajarkan. Tidak hanya terbatas dengan Kahoot saja namun guru-guru ingin dapat mempelajari aplikasi lainnya yang mendukung pembuatan media interaktif sehingga siswa ikut termotivasi ketika proses pembelajaran berlangsung.

REFERENCES

Amanda, S. (2021). *Apa itu Literasi Digital, Prinsip Dasar, Manfaat, dan Contohnya*. Diambil kembali dari tirto.id: <https://tirto.id/apa-itu-literasi-digital-prinsip-dasar-manfaat-dan-contohnya-gbhL>

- Ayu Rizki Septiana, & Moh. Hanafi. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–385. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.832>
- Biby, S. dkk. (2023). Sosialisasi Literasi Digital pada Masyarakat Gampong Murong-Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 3(2), 90-94. <https://doi.org/10.1234/jsmd.v3i2.69>
- Budiman, I.A. dkk. (2021). Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Kopcha, Theodore J. "Teachers' Perceptions of the Barriers to Technology Integration and Practices with Technology under Situated Professional Development." *Computers & Education* 59, no. 4 (2012): 1109–1121.
- Ningtiyas, F.A dkk. (2024). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Matematika Pada Guru Sman 1 Dewantara. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 3(1), 29-36.
- Mahmuzah, dkk. (2022). Improving Mathematical Reasoning Ability Students Through Strategy Learning Genius. *SERAMBI ILMU: Journal of Scientific Information and Educational Creativity*, 23(1), 90-98
- Muhsin, A. (2018). Participatory Rural Appraisal (PRA) for Corporate Social Responsibility (CSR). Deepublish.
- Muliani, A. dkk. (2021). Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 87-92. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/61/58>
- Nugraha, T.S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251-262.
- Rahayu, Restu, Rita Rosita, Yuyu Sri Rahayuningsih, Asep Herry Hernawan, and Prihantini Prihantini. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak." *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022), 6313–6319. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3237>
- Sinaga, N.A., & Ningtiyas, F.A. (2022). Implementasi Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Sikap Matematika Siswa. *FRAKTAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 16-24.
- Suryaman, Maman. "Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar." *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi pendidikan Bahasa Indonesia (Oktober 2020)*, 13-28. <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/13357>
- Widya, Mice Putri Afriyani, Nurul Fadieny, Dila Trianasari, Geubri Raseukina. "Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Digital untuk Guru sebagai Upaya Penguatan Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 5 Takengon." *Jurnal ABDIRA* 3, No. 4 (Oktober 2023), 12-20. <https://www.abdira.org/index.php/abdira/article/view/386>
- Zonita, C. A., & Nofrion, N. (2024). Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X diSMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5300–5305. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13211>