
Blogspot dan Kahoot Sebagai Media Inovatif Lingkungan Pembelajaran Abad 21 (Sebuah Refleksi)

Muhammad Habiburrohman

¹SMA Edu Global, Cirebon, Indonesia

habibmohammed1503@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history:

Received 25 November 2023

Accepted 12 Desember 2023

Published 28 Januari 2024

Kata Kunci:

blogspot, kahoot, pembelajaran abad 21

DOI : [10.33603/dj.v11i1.9701](https://doi.org/10.33603/dj.v11i1.9701)

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang refleksi penggunaan media Blogspot dan Kahoot sebagai media inovatif pembelajaran abad 21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan data menggunakan kajian pustaka (Library research). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengakomodasikan keterampilan 4C melalui media pembelajaran kekinian. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media Blogspot dan Kahoot cocok diterapkan pada pembelajaran abad 21 yang mengedepankan karakteristik 4C (critical thinking, creative and inovative thinking skill, communication skill, and collaboration skill). Media Blogspot diterapkan pada proses dan produk pembelajaran. Tahap proses digunakan pada saat penyampaian materi, sedangkan produk sebagai portofolio hasil belajar siswa. Sedangkan Kahoot dapat digunakan sebagai asesmen formatif, fungsinya untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah Blogspot dan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, serta menjadikan situasi kelas lebih menyenangkan. Kendala dari penerapan media ini terkait koneksi dan jaringan yang tidak stabil, serta kemampuan guru dan siswa terkait teknologi yang belum merata.

PENDAHULUAN (Book Antiqua, 11 pt, bold)

Pembelajaran selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan setiap masanya. Dewasa ini masyarakat lebih akrab dengan kehadiran teknologi. Presensi teknologi di masyarakat mengharuskan pendidikan bersikap adaptif dengan perkembangan yang ada. Era ini sering disebut dengan abad 21. Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Kemajuan teknologi baru-baru ini telah mempengaruhi banyak bidang kehidupan kita: seperti cara kita saat berkomunikasi, belajar, berkolaborasi, dan, mengajar. Bersamaan dengan itu, kemajuan tersebut mengharuskan penambahan kosakata, sehingga menghasilkan kosakata baru seperti *pribumi digital*, *digital active*, *imigran digital*, dan *digital native* (Arifin & Setiawan, 2020). Hadirnya teknologi mampu menghubungkan dunia yang melampaui batasan geografis sehingga dunia menjadi tanpa batas. Sebagaimana diketahui pula bahwa masyarakat

berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif (Rahayu et al., 2022). Teknologi transportasi udara memberikan kemudahan menempuh perjalanan panjang. Begitupula dunia pendidikan, harus ada transformasi.

Di bidang pendidikan, pengaruh teknologi terletak pada proses pembelajaran yang dikenal dengan sebutan pembelajaran abad 21. Konsep pendidikan Abad 21 sangat penting untuk dikembangkan karena jika dilihat dari peta persaingan dunia kerja yang semakin kompleks tentunya tidak cukup jika siswa hanya dibekali hanya dengan kemampuan kognitif (Yulianti & Wulandari, 2021). Pendidikan merupakan aspek esensial untuk kemajuan sebuah bangsa, oleh karenanya walau zaman sudah berbeda, guru harus mampu membuktikan bahwa perbedaan zaman bukan menjadi hambatan dalam mengembangkan potensi dan bakat siswa di era modern seperti sekarang ini.

Salah satu indikator penerapan lingkungan belajar abad 21 adalah siswa mampu mengoperasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Baroya, 2018). Pada saat ini pendidikan mengharuskan peserta didik untuk memiliki kecakapan literasi dan penguasaan teknologi untuk mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Perpaduan model pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran secara virtual saat ini penting digunakan bagi lingkungan pendidikan. Penggunaan model pembelajaran dalam lingkungan belajar abad 21 harus berorientasi pada peserta didik, sebab pembelajaran abad 21 mengedepankan kolaborasi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Lingkungan belajar abad 21 menekankan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, serta mampu menghubungkan ilmu dengan kehidupan nyata. Aspek lainnya, pendidik juga dipaksa untuk terus mengembangkan *life skill* dan *soft skill*, serta memiliki keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif untuk menunjang kualitas pembelajaran di kelas, sehingga menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi tersebut mendorong adanya berbagai pengembangan, termasuk juga dalam bidang penilaian atau asesmen. Jika sebelumnya penilaian konvensional masih menggunakan kertas, namun kini penilaian modern dapat memanfaatkan adanya teknologi. Pembelajaran abad 21 sendiri memiliki ciri dan keunikannya sendiri, di mana pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan harus

berfokus pada keterampilan abad 21. Pembelajaran harus didesain sesuai dengan keterampilan 4C yang meliputi, 1) *critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *creative and innovative thinking skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi) (Rosnaeni, 2021). Dengan demikian, salah satu opsi teknologi dalam pembelajaran abad 21 yang dapat diterapkan oleh guru adalah menggunakan situs Blogspot dan Kahoot.

Blogspot merupakan media yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dalam bentuk video, gambar, dan teks (Sibuea et al., 2023). Sedangkan Kahoot adalah situs berupa kuis pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi siswa. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan sola, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya (Bahar et al., 2020). Penelitian di SMAN 1 Telukdalam menunjukkan bahwa penggunaan blogspot menunjukkan hasil yang sangat valid dengan nilai rata-rata 94,7%, serta meningkatkan motivasi siswa dengan nilai rata-rata 86,18% dengan kategori sangat tinggi (Zebua, 2022). Dengan demikian, penelitian ini mencoba untuk merefleksikan kedua media sebagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan dan menguraikan tentang pengaruh penggunaan teknologi untuk dintegrasikan menjadi media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal ilmiah, literatur dan publikasi lain yang layak dijadikan sumber penelitian yang akan diteliti penulis, dengan cara mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut melalui beberapa pendapat para ahli (Moto et al., 2019). Studi pustaka juga diartikan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Rahayu et al., 2022). Selain itu, Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan menelaah buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Arifin & Setiawan, 2020) Metode ini dilakukan agar artikel dapat memberikan informasi yang relevan berdasarkan sumber data, serta memberikan gambaran yang jelas mengenai keterampilan

belajar pada abad 21, selain itu keterampilan abad 21 penting diterapkan sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Blogspot dan Kahoot

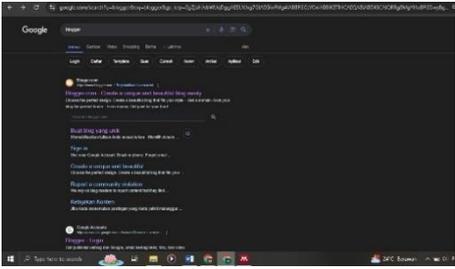
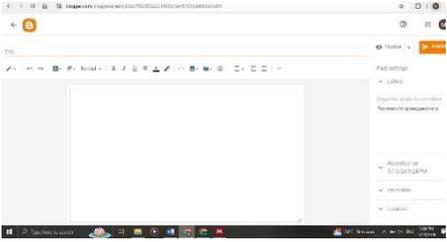
Pada penelitian kali ini, produk yang dikeluarkan berupa website berbentuk blogspot serta asesmen berupa kuis menggunakan situs kahoot. Siswa diharapkan dapat melekat teknologi di tengah era yang serba digital seperti sekarang ini. Pemahaman dan penggunaan media ini memerlukan beberapa tahapan. Pada tahap awal siswa baru dikenalkan dengan teknologi untuk penyampaian materi pembelajaran menggunakan blogspot. Penggunaan ini menjadi opsi tatkala proses pembelajaran terlalu monoton sehingga perlu diadakan pembaharuan media pembelajaran. Media blogspot cocok diterapkan pada materi buku fiksi dan nonfiksi untuk efisiensi waktu dan media, mengingat materi ini membutuhkan bahan bacaan yang sangat banyak. Pada hasil dan pembahasan akan dijabarkan terkait langkah-langkah pengimplementasian media blogspot dan kahoot.

Media blogspot menarik untuk digunakan karena guru dapat memasukkan informasi menggunakan gambar, video, atau teks. Melalui media ini, guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang sesuai dengan abad 21, di mana pembelajaran sudah tidak berpusat pada pendidik, melainkan sudah berpusat pada peserta didik (Mardhiyah et al., 2021). Pemanfaatan media blogspot bertujuan agar situasi pembelajaran dapat lebih menarik, variatif, dan aktif sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Peserta didik sudah tidak asing lagi dengan dunia gawai, sehingga disebut dengan *digital native*. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan gawai harus dijadikan sebagai sarana dalam penyaluran materi pembelajaran. pembelajaran di abad 21 harus menganut prinsip pembelajaran yang sistematis, fleksibel, dan praktis (Mahtum et al., 2022). Media blogspot dapat dijadikan sebagai alternatif pemecahan permasalahan dalam pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pemanfaatan media blogspot bagi guru antara lain ialah sebagai bukti portofolio terkait profesionalitasnya, pengembangan proses belajar yang variatif, serta sebagai media ajar dan pembelajaran.

Media blogspot mempunyai fungsi sebagai sarana dalam penyampaian materi. Desain media yang ditampilkan blogspot menjadi penting untuk menarik konsentrasi siswa. Penerapan blogspot dalam pembelajaran merupakan contoh pengembangan kelas virtual.

Blogspot dapat dijadikan sebagai sarana proses pembelajaran serta media penyimpana portofolio produk yang dihasilkan siswa. Secara ringkas berikut adalah proses implementasi media blogspot.

Tabel 1. Implementasi Blogspot dalam Pembelajaran

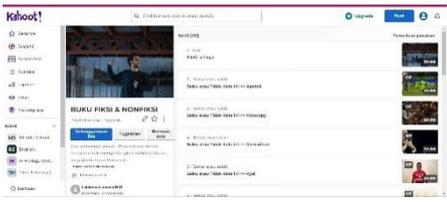
No	Gambar	Keterangan
1		Pada tahap awal, buka aplikasi google chrome atau mesin telusur lainnya, kemudian buka situs blogger untuk membuat akun website secara gratis. Kemudian masuk menggunakan akun email. Bagi yang sudah mempunyai akun, bisa langsung masuk.
2		Membuat postingan terkait materi buku fiksi dan nonfiksi. Materi berupa teks dapat didukung dengan audio dan video supaya lebih menarik.
3		Tampilan blogspot yang sudah diterbitkan. Pada tahap ini, guru juga mengunggah contoh cerita fiksi dan nonfiksi sebagai bahan ajar siswa.

Pada tahap pembuatan desain merupakan aspek penunjang yang sangat penting untuk diperhatikan. Pada tahap ini, desain harus dibuat semenarik mungkin. Desain juga harus disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Desain yang tepat dapat menarik minat siswa untuk lebih memahami materi yang akan disampaikan. Blogspot juga dapat berfungsi sebagai portofolio tugas siswa. Tugas siswa dapat diunggah secara berkelompok ke dalam blog yang sudah dibuat. Blog ini dapat berfungsi untuk media kelas.

Pembelajaran blogspot juga secara tidak langsung sudah menerapkan karakteristik pembelajaran abad 21. Keterampilan berliterasi dan karakteristik 4C diimplementasikan siswa melalui media ini, berikut adalah kemampuan siswa yang diterapkan melalui penggunaan media ini. 1) Siswa melaksanakan kegiatan literasi melalui kegiatan melihat, mengamati, membaca, dan menuliskan kembali unsur-unsur yang ada pada cerita fiksi dan nonfiksi. 2) *critical thinking*, siswa dituntut untuk berpikir kritis, dengan menjawab pertanyaan melalui media yang sudah disediakan. 3) *Collaboration*, siswa saling berdiskusi dalam pembuatan blog. 4) *Communication*, melalui proses diskusi siswa saling berkomunikasi. Aspek ini juga dapat diimplemntasikan pada sesi presentasi tentang blog yang sudah dibuatnya. 5) *Creativity*, pembuatan blogspot yang harus menentukan grafis dan tata letak tentu membutuhkan kreativitas siswa.

Selain mengopsikan blogspot pada proses dan produk pembelajaran, media penunjang lainnya dapat menggunakan gamifikasi pembelajaran berupa kuis situs kahoot. Kahoot adalah aplikasi online berupa kuis yang dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi dapat segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal (Sulistiyawati et al., 2021). Pada situs ini guru bisa menjadi pemimpin dalam pelaksanaannya, dikarenakan guru memiliki opsi menjadi *host*, sehingga situasi pembelajaran dapat lebih kompetitif ke arah yang lebih positif. Berikut adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi menggunakan kahoot.

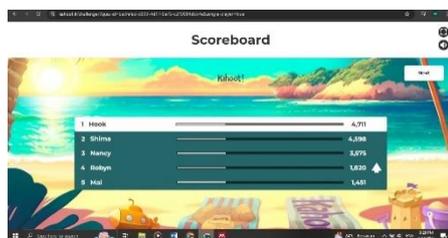
Tabel 2. Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran

No	Gambar	Keterangan
1		Buka Aplikasi google chrome, kemudian buka situs kahoot. Setelah itu, masuk menggunakan akun gmail, lalu dapat memilih metode yang gratis maupun berbayar.

2



3



Masukkan soal yang akan digunakan, pilihan model pertanyaan untuk metode gratis dapat menggunakan pilihan benar atau salah dan pilihan ganda. Jika berbayar bisa menggunakan banyak metode lainnya.

Tampilan ketika kuis dimainkan. Yang menarik, guru dapat menjadi host pada kuis tersebut, guru juga bisa mengatur waktu dan memberikan penjelasan di setiap soalnya. Selain itu, siswa menjadi semakin bersemangat karena ada skor setiap soalnya.

Penggunaan situs kahoot dapat memicu persaingan antar siswa secara positif. Kahoot sebagai salah satu gamifikasi pembelajaran tentunya harus memperhatikan karakteristiknya, seperti mengandung tujuan yang jelas, skema warna dan tata letak, serta adanya aturan yang jelas (Suarmini, 2019). Penggunaan Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, fungsinya untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, dan mengetahui kemampuan dasar siswa (Bahar et al., 2020). Sebagai sebuah asesmen, kahoot juga dapat menyimpan hasil jawaban siswa di google drive atau langsung diunduh pada komputer dalam bentuk spreadsheet untuk dijadikan sebagai evaluasi penilaian. Selain itu, agar lebih menarik guru juga dapat memberikan afirmasi positif kepada siswa yang mendapatkan skor tertinggi. Dengan demikian, kahoot juga merupakan salah satu media alternatif pembelajaran abad 21 karena sudah diintegrasikan dengan teknologi.

Kelebihan dan Kekurangan Blogspot dan Kahoot

Blogspot dan kahoot merupakan media yang berbasis pada jaringan dan teknologi. Alhasil koneksi internet menjadi elemen terpenting untuk mendukung tercapainya efektifitas penggunaan media ini. Penggunaan blogspot dan kahoot dalam media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan. Menurut Sulistiyawati (2021) kelebihannya sebagai berikut. 1) Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, 2) siswa dilatih untuk mengoperasikan gawai

menjadi sebuah teknologi dalam pembelajaran, 3) melatih kemampuan motorik siswa melalui pengoperasian kahoot, 4) tidak mudah terputus internetnya 5) kahoot dapat dijadikan sebagai asesmen formatif, yang bertujuan mengukur pemahaman siswa, 6) blogspot bisa dijadikan sebagai sarana penyampaian materi dalam proses pembelajaran, 7) blogspot dapat digunakan sebagai wadah portofolio siswa, 8) bisa diakses di manapun melalui gawai ataupun laptop (Mahtum et al., 2022), 9) menarik perhatian siswa untuk belajar, 10) bisa diakses oleh siapapun, baik guru, siswa, ataupun orang tua. 11) guru bisa menjadi host pada kahoot, sehingga bisa mengatur jalannya kuis, 12) adanya skor langsung, sehingga memicu persaingan positif antar siswa.

Blogspot dan Kahoot juga mempunyai beberapa kekurangan. 1) Koneksi internet yang belum stabil, sehingga kelas virtual melalui blogspot terkendala jika koneksi internet terputus (Prasetya & Mulyaningtyas, 2021), 2) kemampuan siswa secara ekonomi yang belum merata, sehingga tidak secara merata alat dan koneksi yang dimilikinya, 3) perlunya waktu panjang sebelum pelaksanaan, karena harus membuat dan melakukan uji coba (Suarmini, 2019), 4) sebagian guru masih belum memahami teknologi, sehingga perlu adanya pelatihan terlebih dahulu, 5) siswa mudah membuka situs yang lain, sehingga perlu adanya pemantauan lebih, 6) perlu menggunakan proyektor agar skor langsung terlihat, 7) terdapat batasan kata ketika menggunakan kahoot gratis. Solusinya ketika menggunakan kalimat yang panjang, maka bisa memakai tangkapan layar.

KESIMPULAN

Berdasarkan refleksi pada hasil dan pembelajaran di atas, dapat ditarik simpulan bahwa implementasi Blogspot dan Kahoot sebagai media pembelajaran cocok diterapkan. Penggunaan media ini merupakan bagian dari pengembangan pembelajaran abad 21. Keterampilan 4C dapat diterapkan pada penggunaan media ini. Blogspot dapat dijadikan sebagai media proses dan produk pembelajaran. proses pembelajaran pada aspek penyampaian materi, sedangkan produk berupa portofolio hasil siswa. Adapun Kahoot diterapkan sebagai asesmen formatif, yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan Blogspot dan Kahoot sebagai media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Secara garis besar kelebihannya berupa efektifitas dan efisiensi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan kekurangannya berkaitan dengan kemampuan guru dan siswa yang belum secara

menyeluruh melek teknologi, selain itu kendala koneksi internet juga menjadi penghambat penggunaan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2), 37-46. <http://journal.kurasinstitut.com/index.php/ijit>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Baroya, E. P. I. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal As-Salam*, 1(01), 101-115.
- Mahtum, A. R., Tantri, A. A. S., & Sriasih, S. A. P. (2022). PENGGUNAAN MEDIA BLOGSPOT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS X KULINER 5 SMK NEGERI 2 SINGAJARA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12, 438-444. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.63377>
- Mardhiyah, Ri. H., ALdriani, S. N. F., Chiitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura*, 71(1), 63-71.
- Moto, M. M., Kristen, U., & Wacana, S. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20-28.
- Prasetya, C. I., & Mulyaningtyas, R. (2021). Pengembangan Media Kelas Virtual Berbasis Blogspot Dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Bagi Siswa Kelas IX. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 346-367. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.2.346-367>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341-4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sibuea, P., Lusianti, E. F., Aprilia, S. P., Ilmanun, L., Dalimunthe, W. V. P., & Adelia, T. (2023). Konsep Program Remedial dan Pengayaan Sebagai Upaya Tindak Lanjut Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31993-32000.
- Suarmini, M. (2019). METODE GAMIFIKASI BERBASIS TRI HITA KARANA SEBAGAI. *Maha*

Widya Bhuwana, 2(2), 42–47.

Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.

Yulianti, Y. A., & Wulandari, D. (2021). Flipped Classroom : Model Pembelajaran untuk Mencapai Kecakapan Abad 21 Sesuai Kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 372. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3209>

Zebua, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis Scientific Terintegrasi Dalam Blogspot Untuk Siswa Sma Negeri 1 Telukdalam. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 143–154.