

**EFEKTIFITAS PEMAHAMAN *KNOWLEDGE AND RAINBOW SKILL* ABAD 21
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL**

IFFAH MUKHLISAH, RARA INTAN MUTIARA FAJRIN, WISNU AJI PANGESTU

Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

e-mail: ifamukhlis85@gmail.com, raraintanmutiarafajrin@gmail.com, Wisnuajji2019@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen (2) penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen (3) Sejauh mana pengaruh pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan Kuantitatif dengan jenis penelitian *True Eksperimental Design*. Tempat penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen dan dilaksanakan selama Kurang lebih 3 bulan dari bulan dari bulan September sampai Oktober 2023. Populasi penelitian adalah para guru MI di wilayah KKGMI Sidoharjo Sragen yang berjumlah 110 guru. Teknik pengambilan sampel adalah Teknik Simple Random sampling dengan jumlah sampel 40 guru. Instrumen pengumpulan data yang dipergunakan adalah menggunakan instrumen tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan teknik analisis unit dan uji hipotesis adalah *product moment*, sebelum data dianalisis maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, baru dilakukan uji Hipotesis dengan data tersebut dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Hasil Penelitian menunjukkan data bahwa: (1) pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen berada dalam kategori sedang dengan jumlah guru 22 orang atau 55%; (2) penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen berada pada kategori sedang dengan jumlah guru 27 orang atau 68%; (3) pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen dengan nilai signifikansi $0,035 < 0,050$ dan nilai Pearson product moment $0,334 > 0,05$. Terdapat hubungan yang positif sehingga, bisa dikatakan ada pengaruh antar kedua variabel.

Kata Kunci: Knowledge and Rainbow Skill Abad 21, Media Digital

ABSTRACT

This research aims to determine: (1) the understanding of Knowledge and Rainbow skills of the 21st century by KKGMI teachers in Sidoharjo District, Sragen Regency (2) the use of digital-based learning media by KKGMI teachers in Sidoharjo District, Sragen Regency (3) To what extent is the influence of understanding Knowledge and Rainbow skills in the 21st century on use of digital-based learning media by KKGMI teachers, Sidoharjo District, Sragen Regency. This research uses a Quantitative approach with a True Experimental Design research type. The research location was carried out at Madrasah Ibtidaiyah in Sidoharjo District, Sragen Regency and carried out for approximately 3 months from September to October 2023. The research population was MI teachers in the KKGMI Sidoharjo Sragen area, totaling 110 teachers. The sampling technique is Simple Random sampling technique with a sample size of 40 teachers. The data collection instruments used were test instruments, questionnaires and documentation. The analysis technique uses unit analysis techniques and hypothesis testing is product moment. Before the data is analyzed, a normality test and homogeneity test are carried out, then a hypothesis test is carried out with the data with the help of the SPSS 26 application. The research results show that: (1) Understanding Knowledge and Rainbow the 21st century skills of

KKGMI teachers in Sidoharjo District, Sragen Regency are in the medium category with the number of teachers being 22 people or 55%; (2) the use of digital-based learning media by KKGMI teachers in Sidoharjo District, Sragen Regency is in the medium category with the number of teachers being 27 people or 68%; (3) understanding of 21st century Knowledge and Rainbow skills regarding the use of digital-based learning media by KKGMI teachers in Sidoharjo District, Sragen Regency with a significance value of $0.035 < 0.050$ and a Pearson product moment value of $0.334 > 0.05$. There is a positive relationship so, it can be said that there is an influence between the two variables..

Keywords: Knowledge and Rainbow Skills of the 21st Century, Digital Media

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa sekarang ini memiliki karakter dan prioritas tujuan yang berbeda dengan periode sebelumnya (1980-1990) yang lebih memprioritaskan pencapaian aspek pengetahuan. Ciri utama pembelajaran masa kini adalah terjadinya kemajuan yang sangat pesat di berbagai bidang baik bidang komunikasi, informasi, teknologi, dan transportasi. Selain itu, terjadi perubahan pola kehidupan pada masyarakat. Diamika Perubahan yang sangat cepat dapat menjadi sebuah tantangan untuk setiap individu baik peserta didik ataupun pendidik. Permasalahan akan muncul apabila peserta didik kita tidak siap menghadapi perubahan yang sangat cepat, dimana untuk menghadapinya membutuhkan modal dasar berupa penguasaan akan pengetahuan dan ketrampilan abad 21 (Kurniawan&Kuswadi, 2001: 4)

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas siap menghadapi tantangan perubahan jaman bisa dibangun melalui jalur pendidikan yang berkualitas dan inovatif. Pendidik sebagai salah satu pusat penggerak pembelajaran memiliki peran dan kedudukan yang masih cukup dominan, walaupun sekarang bukan menjadi sumber atau pusat pembelajaran utama, tetapi lebih mengarah sebagai perancang dan fasilitator pendidikan (Mauladani,2019). Salah satu indikator bisa dikatakan mampu menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah pendidik memiliki kepekaan dan kemampuan untuk menghadapi perubahan teknologi, komunikasi dan informasi. Menurut Muhtadi (2010) menjadi pendidik abad 21 dan manusia era industri 4.0 harus memiliki pengetahuan yang memadai, mampu memadukan konten (materi) pelajaran yang diajarkan dengan teknologi, menguasai beragam pendekatan pedagogi, dan kemajuan perkembangan teknologi yang akan digunakan.

Salah satu kemampuan pendekatan teknologi bisa digunakan adalah kemampuan memilih, merangkai, mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai konten isi materi yang diajarkan tetapi juga memanfaatkan teknologi terkini untuk mendapatkan efektifitas dan efisien dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mampu menyajikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu bidang pemanfaatan pembelajaran digital adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik, aplikatif dan mudah dioperasikan.

Variasi media pembelajaran yang berbasis digital sangat beragam sekali antara lain : Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Podcast berupa rekaman asli audio atau video, Digital Video dan Animasi dan Multimedia Interaktif. Dari sekian banyak variasi tersebut prosentasi penggunaan media pembelajaran lebih banyak mengarah keaspk multimedia Interaktif yang merupakan kombinasi dari berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lainnya (Survey awal Peneliti secara terbatas dilapangan). Bentuk multimedia interaktif yang biasa digunakan adalah dalam bentuk game interaktif dan simulasi pengukur evaluasi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran game interaktif dan simulasi pada lingkungan KKGMI di wilayah Sidoharjo masih jarang digunakan, hanya sebagian kalangan guru saja yang memanfaatkan. Para guru lebih banyak mengejar ketercapaian target materi dan peningkatan

Copyright (c) 2024 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

aspek pengetahuan peserta didik. Pola pembelajaran cenderung mengarah kepada aspek yang monoton dengan menggunakan media yang hanya disukai oleh guru saja. Dari Indikator ini menunjukkan bahwa guru belum memahami aspek kemampuan dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik di abad 21. Sehingga pendidik cenderung berada pada zona aman, nyaman dalam mengelola pembelajaran. Pendidik belum mampu mengelola prioritas target pencapaian tujuan pembelajaran abad 21 yang terdiri dari *life skill*, *critical skill* dan *technology skill*.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan lagi upaya pengukuran pemahaman mengenai konsep pembelajaran abad 21 lebih mendalam sampai kepada bagaimana pengembangan dan ketrampilan pendidik memanfaatkan sumber teknologi yang tersedia. Pengukuran tersebut juga meliputi aspek penggunaan media , pemilihan, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Sehingga akan didapatkan data yang lebih valid dan reliabel.

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan penelitian ini adalah Kuantitatif dengan metode analisis yang digunakan adalah metode korelasional. Tahapan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengukuran variabel X dengan menggunakan angket dan variabel Y dengan melakukan tes

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen tes Variabel X
(Pemahaman Knowledge and Rainbow Skill Abad 21)

No.	Indikator	Jumlah soal
1.	Pemahaman Life and Career skills	5
2.	Pemahaman Learning and Inovation skills	5
3.	Pemahaman Information, Media and Technology skills	5
5.	Core Subjects and 21 Century Themes	5

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Variabel Y
(Penggunaan Media pembelajaran Digital)

No.	Indikator	Nomer Angket
1.	Penggunaan mobile learning	1,2,
2.	Penggunaan media sosial untuk pembelajaran	4,5,6
3.	Penggunaan Game Based learning	7,8,9
4.	Pembelajaran Elektronik berbasis “cloud”	10,11
5.	Penggunaan Augmented Reality (AR)	12,13
6.	Penggunaan virtual learning	14, 15

2. Hasil dari pengukuran masing-masing variabel dianalisis dan dicari nilai minimal, nilai maksimal, modus, median, mean dan standar deviasi
3. Analisis data masing-masing variabel di masukkan dalam kriteria kategorisasi ke dalam beberapa kelompok antara lain rendah, sedang dan tinggi. Hasil prosentase kategorisasi yang dominan tersebut diambil sebagai kesimpulan data variabel
4. Data Variabel X (*Pemahaman Knowledge and Rainbow Abad 21*) dan Y (penggunaan media pembelajaran Digital) kemudian dicari dan diukur tingkat pengaruhnya dengan menggunakan Pearson Product moment.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi Pearson
 N = Jumlah sampel
 X = Variable independen
 Y = Variable dependen

5. Hasil pengukuran menunjukkan tipe hubungan antar 2 variabel X dan Y

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen menunjukkan :

Tabel 3. Data Hasil Tes Pemahaman Guru *Knowledge and Rainbow skill* abad 21

	N	Minimum	Maksimal	Rata-rata	Modus	Std Deviasi
<i>Knowledge and Rainbow skill</i>	40	68	88	76	80	5

Tabel 4. Kategorisasi Pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21

Kategori	Ketentuan	Jumlah	Prosentase
Rendah	$X < 73$	14	35%
Sedang	$73 \leq X < 83$	22	55%
Tinggi	$X > 83$	4	10%

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen :

Tabel 5. Data Penggunaan media pembelajaran berbasis digital

	N	Minimum	Maksimal	Rata-rata	Modus	Std Deviasi
Penggunaan media digital	40	78	95	82	80	3

Tabel 6. Kriteria kategorisasi Penggunaan media pembelajaran berbasis digital

Kategori	Ketentuan	Jumlah	Prosentase
Rendah	$X < 81$	12	30%
Sedang	$81 \leq X < 93$	27	68%
Tinggi	$X > 93$	1	2%

Pengaruh pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen.

Tabel 7. Korelasi Pearson Product Moment Variabel *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital

		Pemahaman Rainbow Skill 21	Penggunaan Media Digital
Pemahaman Rainbow Skill 21	Pearson Correlation	1	-.334*
	Sig. (2-tailed)		.035

	N	40	40
Penggunaan Media Digital	Pearson Correlation	-.334*	1
	Sig. (2-tailed)	.035	
	N	40	40

Pembahasan

Pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 diambil datanya dengan cara tes terhadap sampel penelitian sejumlah 40 guru dari populasi 110 guru KKGMI Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen. Hasil tes kemudian dianalisis dan tersaji seperti pada tabel 3. Berdasarkan tabel didapatkan nilai minimum adalah 68, nilai maksimal 88, rata-rata 76, modus 80 dengan standar deviasi 5. Data tersebut kemudian dikategorisasikan dalam 3 kelompok yaitu rendah ada 14 guru, sedang ada 22 guru dan tinggi ada 4 guru. Sebagian besar guru memiliki pemahaman yang sedang. Pemahaman guru tentang kebutuhan pembelajaran abad 21 adalah faktor yang sangat penting untuk bisa menghantarkan siswa mampu bersaing dalam menghadapi tantangan di abad 21. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk pendidikan, yaitu: 1). *Learning to know* (Belajar untuk Mencari Tahu); 2) *Learning to do* (Belajar untuk Mengerjakan); 3). *Learning to be* (Belajar untuk Menjadi Pribadi); dan 4) *Learning to live together* (Belajar untuk Hidup Berdampingan) (Mujahidin:2020).

Pemahaman tentang pembelajaran Abad 21 berdasarkan temuan Fadel and Trilling menekankan bahwa dalam menyajikan pelayanan pembelajaran yang baik, guru harus memahami tentang ketrampilan apa yang sekiranya dibutuhkan oleh para siswa. Ketrampilan abad 21 terbagi menjadi 3 yaitu ketrampilan bagaimana membangun bakat dan minat siswa dari tingkat bawah, sehingga bisa fokus tercapai tujuan di masa depan; ketrampilan mengoptimalkan bakat dan minat serta kemampuan dengan inovasi-inovasi yang selalu diperbaharui sepanjang masa; dan ketrampilan bagaimana guru bisa memanfaatkan alat bantu, sumber daya, teknologi, informasi dan media untuk mencapai tujuan secara optimal. Ketiga aspek ketrampilan tersebut harus bisa dan tersaji dalam kurikulum inti di pembelajaran abad 21 (Fadel&Trilling, 2009:48).

Aspek penggunaan media dan alat bantu juga memerankan ranah yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran abad 21, media yang digunakan dalam pembelajaran sekarang lebih maju dan berkembang dengan adanya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran, selain media-media yang sudah ada seperti buku teks, guru, papan tulis; ada banyak platform media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan seperti googleclassroom, e learning, aplikasi games pembelajaran, media sosial, aplikasi elektronik yang berbasis “cloud” yang bisa membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran kepada siswa (Sartika,2021).

Data penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital pada penelitian ini, diambil dengan menggunakan angket yang disebar pada 40 guru sampel. Analisis hasil angket menunjukkan skor minimal angket adalah 78, nilai maksimal 95, rata-rata 82, modus 80 dan standar deviasi adalah 3, hasil ini terangkum dalam tabel 5. Analisis tersebut sebagai dasar untuk mengkategorisasikan skor dalam tiga kategori yaitu skor rendah yang terdapat 12 guru, skor sedang 27 guru dan skor tinggi 1 guru. Analisis data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berada pada kategori sedang.

Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa merupakan salah satu ketrampilan yang harus dimiliki dan menjadi salah satu indikator ketrampilan pedagogik yang dimiliki guru. Inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi (Wahyuningtyas & Shinta, 2017).

Data dari variabel pemahaman *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dicari pengaruhnya dengan menggunakan rumus product moment dengan bantuan SPSS. Hasil dari perhitungan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa perhitungan menunjukkan hasil $0,035 < 0,050$; sehingga bisa dinyatakan adanya pengaruh antara kedua variabel. Tabel 7 juga menunjukkan perhitungan Pearson r hitung $> r$ tabel atau $0,334 > 0,050$, apabila dikonfirmasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang saling berpengaruh antar kedua variabel tersebut.

KESIMPULAN

Pembelajaran pada abad 21 akan semakin kompetitif karena masyarakat memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas dari hasil proses Pendidikan. Lulusan yang berkualitas juga memerlukan pendidik yang berkualitas juga, sehingga kompetensi dasar guru dan ketrampilan guru harus selalu di tingkatkan. Guru yang berkualitas mampu memahami kebutuhan peserta didik dan memberikan pelayanan pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah memahami ketrampilan abad 21 yang sudah terangkum dalam penelitian fadel and Trilling yang dibukukan dalam *Knowledge and Rainbow skill* abad 21. Pemahaman tersebut menghantarkan guru untuk memilih alat atau media digital yang sesuai dengan pembelajaran masing-masing. Penelitian ini membuktikan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang saling berpengaruh antara *Knowledge and Rainbow skill* abad 21 dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru. Penelitian ini masih terbatas mencari pengaruh antara 2 variabel. Harapan dari penelitian ini dimasa yang akan datang bisa dikembangkan untuk mencari pengaruh lebih dari dua variabel seperti, ketrampilan berinovasi, ketrampilan memahami kebutuhan peserta didik, ketrampilan penggunaan informasi dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhtadi.2010. *Modul Pembelajaran Inovatif* PPG. Jakarta
- BSNP.(2010).*Paradigma Pendidikan Nasional abad XXI*. Jakarta
- Daryanto & Karim, S., 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handayani, L; Praherdhiono, H &Utama, C (2022).*Pemanfaatan Media Digital Para guru SD di kota Blitar*. Nusantara Global. JIGE 3(2)(2022)250-255.
- I Wayan Redhana. *Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 dalam Pembelajaran Kimia*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 13, No 1, 2019, halaman 2239 – 2253
- Kurniawan, C, & Kuswandi, D, (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication.
- Lestari, A & Iryanti, S. S. (2024). Abad 21 : Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI melalui Literasi Digital. Jurnal Pendidikan Tambusi, Vol. 8, No.1.doi:https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13336
- Levie, W. H. and Lentz, R.. (1982). *Effects of text illustrations: a review of research*. Educational Communication and Technology Journal, 30: 195- 232.
- Mudmanatus Sahidah, Anjar Sulistyani. (2022).” Penerapan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas V Sekolah Dasar Persatuan Umat Islam Haurgeulis”.Jurnal Sosial dan Budaya Syar’i. Vol. 9 No. 1, pp. 111-120
- Mujahidi, A. A (2020). *Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat Dengan Pembelajaran Latihan Berjenjang Dan Authentic Assessment Pada Siswa Kelas Vii A Smp Negeri 3 Grabag Kabupaten Magelan*. Jurnal Engineering Edu, Vol. 6, No.1
- Munir.(2017). *Pembelajaran Berbasis Digital*. AlfaBeta :Bandung
- Misbahuddin, Iqbal Hasan, (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara

- Sartika, E (2021). Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*. Vol. 11, No. 2
- Sole, F. B & Anggraeni, D. M (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik Tantanga Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, Vol. 02 No. 1 doi ://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79
- Trilling, B & Fadel, C. (2019). *21st Century Skills Learning For Life In Our Times*. Jossey Bass:San Francisco
- Theodora Helena Hutagalung. “*mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran kompetensi keahlian RPL mata pelajaran pemrograman dasar*”. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED ISBN : 978-623-92913-0-3
- Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). *Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang*. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293>
- Yuza Hauda Mauladani. (2019). *Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*. Program Studi PBS Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Riau