

Pengimplementasi Life Skill Dalam Lingkup Generasi Berencana Kepada Peserta Didik Di Smk Multistudi High School Batam

Usmanul Hayadi Umar¹, Yusra Aulia Sari², Sandy Alferro Dion³, Irfansyah⁴, Henry Yono Zhang⁵, Muhammad Syahrul Nizam⁶

Universitas Internasional Batam

E-mail: usmanul.hayadi@uib.edu¹, yusra.aulia@uib.edu², 2131080.sandy@uib.edu³, 2131090.irfansyah@uib.edu⁴, 2131074.henry@uib.edu⁵, 2131091.muhammad@uib.edu⁶

Abstrak

Sekolah merupakan tempat dimana para peserta didik untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman sosial yang dimana hal tersebut akan sangat membantu mereka dalam masa depan mereka nantinya tapi hal tersebut tidak akan cukup bagi mereka dalam menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari mereka karena selain ilmu dan pengalaman sosial mereka juga perlu yang namanya kecakapan hidup (Life Skill). Kebanyakan sekolah sekarang hanya lebih fokus dalam penilaian para peserta didik. Oleh karena itu, tujuan dari implementasi ini adalah untuk memberikan wawasan dan pemahaman lebih dalam tentang kecakapan hidup (Life Skill) kepada para peserta didik agar dapat terciptanya generasi yang berencana. Pengimplementasi tersebut akan dilaksanakan dengan cara webinar, pemberian video animasi, dan soal kuis. Setelah pengimplementasian tersebut para peserta didik akan mendapatkan ilmu dan persiapan dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari ini agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Dan sekolah sadar bahwa ilmu kecakapan hidup (Life Skill) memang perlu diajarkan kepada peserta didik.

Abstract

School is a place where students get social knowledge and experience which will really help them in their future but it will not be enough for them to face the challenges in their daily lives because apart from their social knowledge and experience You also need a life skill (Life Skill). Most schools now only focus more on the assessment of students. Therefore, the purpose of this implementation is to provide students with deeper insight and understanding of Life Skills in order to create a generation that is planning. The implementation will be carried out by means of webinars, giving animated videos, and quiz questions. After the implementation, the students will gain knowledge and preparation to face the challenges in everyday life so that they can be implemented effectively and efficiently. And schools are aware that life skills need to be taught to students.

Keywords: *Life Skills, Schools, Webinars, Generation plann*

Pendahuluan

Sekolah merupakan sebuah lembaga yang akan mendidik dan mengajar para peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi perubahan era global yang terjadi dengan cara memberikan berbagai macam kompetensi dan kecakapan hidup (life skill) agar para peserta didik dapat menghadapi perubahan yang terjadi di

lingkungan mereka. Tentu kita memahami bahwa tanpa adanya kemampuan kompetensi dan kecakapan hidup (life skill) pada para peserta didik maka akan sulit bagi mereka dalam beradaptasi di perubahan lingkungan yang terjadi. sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang

sangat penting menurut (Irwansyah et al., 2021)

Sekolah SMK Multistudi High School merupakan sekolah yang beralamat di Jl. Kuda Laut, Sungai Jodoh, Kec. Batu Ampar, Kota Batam yang merupakan sebuah institusi pendidikan vokasi yang telah didirikan pada tahun 2007. Sekolah SMK Multistudi High School berfokus dalam berinovasi, berprestasi dan berakhlak mulia dalam mengajari kepada para peserta didik. Sekolah tersebut menerapkan sistem vokasi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja pada saat ini yang menuntut para peserta didik dalam bekerja dan mengembangkan diri mereka. Sekolah SMK Multistudi High School memiliki 5 program studi yang dapat dipilih oleh para peserta didik yaitu teknik komputer dan jaringan, akuntansi, seni tari dan budaya, multimedia, dan rakayasa perangkat lunak.

Visi SMK Multistudi High School adalah “Menjadi sekolah yang unggul di era digitalisasi, berkepribadian sesuai Profil Pelajar Pancasila dan berwawasan global”. Dengan didukung oleh Sumber Daya Manusia serta infrastruktur yang lengkap, sekolah SMK Multistudi High School siap dalam mengembangkan kemampuan para peserta didik agar dapat melahirkan generasi yang handal dengan masa depan yang cerah.

Sekolah seharusnya merupakan tempat dimana para peserta didik untuk diajari dan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam beradaptasi di perubahan era global yang terjadi. Jadi sekolah harus mampu dalam mendidik murid-murid mereka mulai dari etika, nilai, keaktifan, ataupun kemampuan yang dimiliki oleh para peserta didik agar dapat menciptakan generasi berencana. Kecakapan hidup (life skill) juga merupakan salah satu yang sangat penting untuk diajarkan kepada para peserta didik agar mereka mampu dalam menghadapi tantangan dalam hidup mereka secara efektif dan efisien.

Walau begitu masih ada sekolah yang kurang dalam menerapkan dan mempelajari kecakapan hidup (life skill) kepada para peserta didik dan hanya fokus dalam penilaian saja. Hal tersebut bisa saja terjadi karena kemampuan kecakapan hidup (life skill) ini memang lebih cenderung terhadap diri mereka itu sendiri, jadi macam mana respon atau tanggapan mereka dalam menghadapi kehidupan mereka sehari-hari atau macam mana mereka menjalankan hidup mereka itu sendiri, ataupun guru-guru disekolah yang hanya cukup dalam melaksanakan kewajiban mereka dengan memberikan mereka tugas dan menilai saja. Kejadian tersebut merupakan sesuatu hal yang sering terjadi di berbagai sekolah.

Upaya yang pernah dilakukan oleh pihak lain dalam meningkatkan kemampuan life skill pada peserta didik, seperti implementasi yang pernah dilakukan oleh (Suprihatin & Dewi, 2018) mereka melakukan implementasi pendidikan life skill sejak dini dalam pembelajaran entrepreneurship yang dilakukan di SMP Cahaya Bangsa School, yang membahas tentang orientasi pendidikan life skill dalam mata pelajaran entrepreneurship dan mengkaji sejauh mana implementasi pendidikan life skill pada mata pelajaran entrepreneurship. Alasan kenapa implementasi tersebut dilaksanakan karena perkembangan zaman yang semakin pesat yang ditandai dengan kemajuan ekosistem ekonomi digital, saat ini banyak perusahaan yang mulai dalam berusaha untuk berkembang agar dapat menyesuaikan perkembangan zaman yang digital. Dalam hal ini kita dituntut untuk memiliki kemampuan kecakapan hidup (life skill) agar mampu bersaing dengan pihak lain. Meningkatkan kecakapan hidup (life skill) melalui wirausaha dapat menjadi solusi yang terbaik karena dapat membuat kita menjadi lebih positif, teratur, dan mampu menghadapi ataupun menjalankan kegiatan wirausaha secara efektif dan efisien. Dengan akses jaringan yang luas perangkat digital juga dapat memudahkan dalam

kegiatan wirausaha mulai dari promosi, penjualan, dan komunikasi.

Ataupun upaya yang pernah dilakukan oleh (Rakhman & Khalif Alam, 2020) dalam meningkatkan life skill pada para anak usia dini melalui pembelajaran jarak jauh. Implementasi tersebut dilaksanakan pada saat terjadi wabah covid-19 yang dimana hal tersebut berpengaruh pada kegiatan pembelajaran yang ada di Indonesia. Akibat dari wabah tersebut sekolah diwajibkan untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh atau daring. Implementasi tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh sekolah dalam meningkatkan life skill anak usia dini dan memberikan informasi hambatan yang terjadi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh mampu dalam meningkatkan life skill pada anak usia dini karena pembelajaran jarak jauh mengatasi keterbatasan pembelajaran tanpa tatap muka, yang memungkinkan para murid yang dilengkapi penggunaan media mampu lebih fokus dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, mampu dalam menentukan kapan waktu dan tempat untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya.

Tujuan dari kegiatan implementasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dari para sekolah-sekolah bahwa kemampuan kecakapan hidup (life skill) merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk diajarkan kepada para peserta didik agar mereka dapat menghadapi tantangan dalam hidup mereka secara efektif dan efisien atau dapat membuat mereka dapat beradaptasi di perubahan lingkungan dalam kehidupan mereka. Kecakapan hidup (life skill) juga sangat penting untuk masa depan para peserta didik agar dapat menciptakan generasi yang berencana.

Masalah

Kecakapan hidup (life skill) merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari kita terutama bagi

yang ada di dunia bekerja ataupun di dunia masyarakat. Karena dengan adanya kemampuan life skill maka kita mampu dalam menghadapi masalah-masalah yang ada di dalam hidup kita contohnya seperti mampu dalam membuat keputusan yang tepat, berpikir dengan kreatif, memecahkan solusi dalam suatu masalah, berhubungan baik dengan orang-orang disekitar kita, ataupun dapat membuat kita bersaing dengan orang lain. Kemampuan-kemampuan tersebut sangat diperlukan dan akan sangat membantu kita dalam menjalani kehidupan kita baik bagi dunia kerja, masyarakat, ataupun instansi tertentu.

Kebanyakan sekolah sekarang kurang dalam mengajari yang namanya kecakapan hidup (life skill) kepada para peserta didik dan lebih mengutamakan dengan penilaian dan citra sekolah saja. Hal tersebut dapat menurunkan terjadinya generasi yang berencana. Karena para peserta didik adalah orang yang akan menggantikan generasi terdahulu dan akan melanjutkan perjuangan untuk menentukan masa depan dari suatu bangsa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kesadaran dan pemahaman kepada sekolah dan peserta didik tentang kecakapan hidup (life skill) mulai dari pengertian, manfaat, jenis-jenis dan lain-lain.

Metode

Metode yang akan digunakan dalam mengimplementasikan pemahaman life skill kepada peserta didik adalah dengan cara berwebinar, pemberian soal kuis, dan pembuatan video edukasi. Juga penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam mencapai tujuan dalam implementasi tersebut.

1. Penggunaan Webinar

Webinar merupakan konferensi video teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan dosen tanpa perlu berada di lokasi yang sama. Pengaturan

sinkronisasi memungkinkan peserta untuk berkomunikasi langsung dengan instruksi mereka yang mampu memberikan umpan balik langsung menurut (Ebner & Gegenfurtner, 2019). Aplikasi yang digunakan dalam webinar ini adalah aplikasi Zoom yang merupakan aplikasi komunikasi menggunakan video yang dapat melakukan pertemuan tatap muka secara jarak jauh dengan jumlah peserta yang banyak. Aplikasi zoom sangat bermanfaat dan banyak digunakan di dalam dunia lembaga, instansi pemerintahan, sekolah, hingga perusahaan.

2. Pembuatan Video Edukasi

Dalam pembuatan video edukasi penulis menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Berikut metode MDLC yaitu:

- Concept (Konsep), yaitu merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
- Design (Desain/Rancangan), yaitu dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.
- Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi), yaitu proses untuk mengumpulkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
- Assembly (Penyusunan dan pembuatan), yaitu waktu proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapat hasil yang baik.
- Testing (Uji Coba), setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal
- Distribution (Menyebarkan), yaitu tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasnya, apakah melalui CD/DVD, upload, ataupun media yang lain.

3. Pembuatan Soal Kuis

Soal kuis yang dibuat akan dibuat dengan menggunakan sebuah aplikasi kahoot yang merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan oleh para sekolah atau lembaga pendidikan lainnya untuk diberikan kepada para peserta didik sebagai peninjau pengetahuan atau penilaian formatif dengan hanya mengakses melalui penjajah web atau melakukan penginstalan di hp maupun di laptop/komputer. Menurut penelitian yang diteliti oleh (Irwan et al., 2019) bahwa kahoot dapat dibuktikan meningkatkan hasil belajar dari para siswa/siswi dan dapat menjadi media pembelajaran di perguruan yang tinggi karena terbukti bahwa terdapat perbedaan antara kelas control dan kelas eksperimen dimana rata-rata kelas

eksperimen lebih tinggi dari kelas control. Maka dari itu penulis menggunakan aplikasi kahoot untuk implementasi ini dengan membuat beberapa soal yang akan diberikan oleh para peserta didik agar dapat mengetahui seberapa mereka mampu dalam memahami tentang Life Skill.

4. Tahap-tahap yang dilakukan

Dalam tahap implementasian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian tersebut dilakukan dengan berbagai tahapan sebagai berikut.

- Melakukan Wawancara
Tahap pertama adalah Penulis akan melakukan wawancara dengan mitra dengan menanyakan beberapa hal untuk mengumpulkan data-data yang berupa informasi fakta yang berhubungan dengan “Life Skill dalam Generasi Berencana. Wawancara” ini dilakukan agar penulis dapat mengetahui, meringkas, menganalisis dan dapat menyimpulkan hasil wawancara tersebut ke dalam suatu laporan.
- Observasi
Tahap kedua adalah penulis melakukan observasi di sekeliling sekolah dan para peserta didik untuk mengumpulkan data-data berupa informasi dari hasil pengamatan secara langsung atau hasil yang diamati apakah sekolah tersebut telah sesuai dengan tema yang dijalankan atau apakah telah mejalankan yang berhubungan dengan “Life Skill dalam Generasi Berencana” baik dari sikap dan perilaku peserta didik ataupun program pembelajaran yang diberikan oleh sekolah.
- Pengumpulan dan Menganalisis Data
Tahap ketiga adalah mengumpulkan data-data berupa informasi dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan.

Setelah itu data-data yang dikumpulkan akan menganalisis masalah-masalah yang ada, penyebab dan alasan kenapa masalah tersebut dapat terjadi, menentukan tujuan dari kegiatan tersebut, cara untuk mengatasi masalah yang ada, ataupun berapa pengualan yang diperlukan dalam melaksanakan implementasi tersebut.

- Penyusunan Laporan

Tahap keempat adalah penyusun laporan berdasarkan data yang telah dianalisis seperti masalah yang ada, penyebab terjadinya, tujuan dari kegiatan tersebut, cara mengatasi atau langkah-langka dalam mencapai tujuan, biaya pengualan yang diperlukan, dan data-data lainnya yang telah dianalisis ataupun data yang perlu diketahui. Semua data tersebut dikumpul dan disusun menjadi satu laporan agar dapat lebih mudah untuk melihat semua data secara langsung, lebih mudah dibaca oleh orang lain dan diri sendiri, dan mudah dicari karena laporan tersebut telah dijadikan satu.

Pembahasan

Implementasi pelaksanaan yang dilakukan adalah dengan menggunakan cara webinar yang membahas tentang pentingnya Life Skill dalam kehidupan sehari-hari pada para peserta didik agar mereka mampu mengatasi kehidupan mereka secara efektif/efesien dan dapat terciptanya generasi yang berencana. Dan dilanjuti dalam pemberian video edukasi dalam bentuk animasi dan pemberian soal kuis melalui aplikasi kahoot dengan pertanyaan sebanyak 20 soal. Dalam Pelaksanaan implementasi tersebut dilakukan sebanyak dua kali. Implementasi pertama dilaksanakan pada sekitar bulan juni sedangkan untuk implementasia kedua dilaksanakan pada sekitar bulan juli dengan masing-masing waktu pelaksanaan selama

lebih dari 2 jam. Implementasian ini melibatkan beberapa siswa/siswi dari sekolah SMK Multistudi High School.

Cara dalam pengimplementasian pelaksanaan webinar “Life Skill dalam Lingkup Generasi Berencana” ini dilakukan dengan lima tahap yaitu:

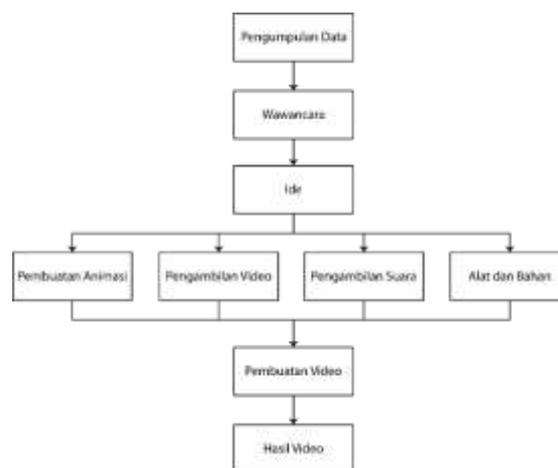
1. Yang pertama, menjelaskan atau mempresentasikan materi Life Skill yang telah disusun melalui slide PowerPoint kepada para peserta didik.
2. Yang kedua, diberikan video edukasi yang telah dibuat yang membahas tentang pentingnya Life Skill dalam bentuk animasi.
3. Yang Ketiga, diberi waktu sesi tanya jawab untuk menjawab pertanyaan peserta didik yang masih kurang paham tentang materi yang diberikan.
4. Yang keempat memberikan pertanyaan atau soal kuis kepada peserta didik melalui aplikasi kahoot.
5. Dan yang terakhir memberikan hadiah berisi kas kepada peserta didik untuk para pemenang.

Dalam implementasian Life Skill dalam lingkup Generasi Berencana ini ada beberapa luaran yang telah dicapai yaitu:

1. Video Animasi

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran SMK Multistudi High School ada beberapa tahapan-tahapan yaitu:

- **Concept**
Konsep (concept) dalam pembuatan video animasi pembelajaran sekolah SMK Multistudi High School sebagai materi dalam bentuk video. Konsep (Concept) pembuatan video animasi pembelajaran sekolah bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 flowchart konsep pembuatan video animasi pembelajaran

• Design

Pertama adalah pembuatan Script. Script digunakan untuk membuat gambaran dan alur sebagai simpanan dalam membuat video. Dalam pembuatan script terdapat beberapa adegan yaitu, pembukaan video dengan memperkenalkan narator sekaligus perwakilan dari kelompok, menjelaskan pengertian dari judul materi, menampilkan animasi yang menjadi ilustrasi dari tiap poin dari materi. Proses pembuatan *script* di susun berdasarkan adegan yang terpadat pada video yang kemudian adegan tersebut di gambarkan untuk memperjelas keadaan yang terjadi pada video Animasi Pembelajaran yang di buat. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan Storyboard. Storyboard digunakan untuk membuat gambaran dari animasi yang akan dibuat. Storyboard dibuat untuk menyesuaikan animasi yang akan di buat dengan script yang sudah ada, karena animasi akan menjadi ilustrasi dari poin – poin materi yang akan di jelaskan oleh narrator. Tujuan dari pembuatan storyboard ialah agar tidak ada kesalahan dalam pengilustrasian script yang akan di animasikan.

- **Material Collecting**
Pada bagian ini, penulis telah mengumpulkan material dan bahan-bahan yang akan di gunakan dalam pembuatan video animasi pembelajaran SMK Multistudi High School yang berupa pengambilan video, suara dan pembuatan animasi. Pada saat pengambilan video menggunakan Handphone Iphone XR. Untuk perekaman suara menggunakan aplikasi recording dari Handphone OPPO A92. Dan untuk pembuatan animasi menggunakan software Toon Boom Harmony 17.
- **Assembly**
Pada bagian ini material yang sudah terkumpul akan di gabung menjadi video. Penggabungan material menggunakan software Adobe Premier Pro dan Adobe After Effect untuk menjadi sebuah video animasi pembelajaran. Alat (tools) yang digunakan dalam pembuatan video yaitu; Adobe Premier Pro dan Adobe After Effect. Aset (asset) yang digunakan dalam pembuatan video berupa gambar yang akan dijadikan motion graphic, video animasi, narator dan musik tanpa hak cipta di youtube. Teknik yang digunakan penulis dalam membuat video yaitu, memasukan video, gambar, animasi dan teks, penempatan audio yang tepat, penyesuaian animasi dengan penjelasan narator dan pemberian jarak narator dalam menyampaikan kalimat.
- **Testing**
Setelah video sudah dibuat maka langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian dengan cara memperlihatkan hasil video ke anggota kelompok. Pengujian yang dilakukan yaitu melihat hasil video menggunakan Media Player untuk melihat apakah video mengikuti alur storyboard dan script. Dan

apakah ada bagian yang harus di revisi dari video maupun animasi nya.

- **Distribution**
Pada tahap ini video yang sudah di test dan disetujui oleh semua anggota kelompok akan dilanjutkan yaitu mengunggah video yang sudah di setuju ke Youtube. Lalu setelah itu video animasi pembelajaran tersebut akan di tayangkan pada saat melaksanakan webinar sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta yang ada.



Gambar 2 Hasil Implementasi video

2. Kahoot



Gambar 3 Hasil Pembuatan Kahoot

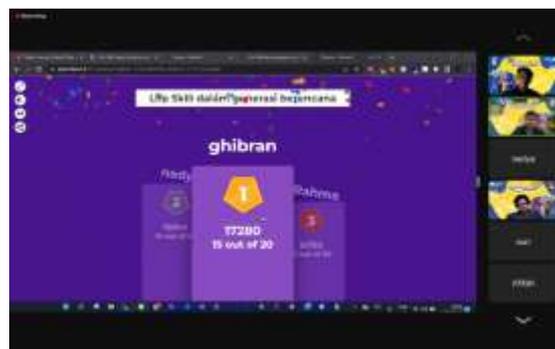
Dalam pembuatan soal kuis pada aplikasi kahoot ada beberapa tahapan yaitu:

- **Mencari Situs/Referensi**
Yang pertama mencari situs/referensi tentang Life Skill di google mulai dari pengertian, tujuan, manfaat, jenis-jenis, dan

lain-lain. Semua situs tersebut bisa dijadikan soal untuk pertanyaan kuis yang nantinya akan diberikan kepada para peserta didik. Dan referensi tersebut juga bisa berasal dari soal yang sudah disediakan digoogle ataupun artikel/jurnal dari pendapat menurut para ahli tentang Life Skill.

- **Membuat Pertanyaan/Soal**
Setelah mencari referensi dari beberapa sumber terkait Life Skill selanjutnya membuat pertanyaan dari hasil referensi yang telah dicari di Microsoft Word. Dengan menggunakan Microsoft Word kita mampu dalam menulis, merevisi, ataupun menyusun kata agar mampu dibaca oleh orang lain atau sesama tim. Soal yang dibuat berisi pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dengan masing-masing memiliki poin yang berbeda.
- **Sign up/ install kahoot**
Membuka situs web kahoot dan melakukan sign up untuk membuat akun baru. Setelah klik sign up akan muncul pilihan jenis tipe akun yang memiliki empat kategori yaitu guru, murid, personal, dan professional. Jika pilihan tipe jenis akun selesai maka akan disuruh masukan data tanggal lahir dan username baru klik continue. Selanjutnya masukan data email dan kata sandi untuk mendaftarkan akun atau bisa juga memilih memakai akun google dan akun Microsoft untuk mempercepat prosesnya. Dan terakhir akan ada pilihan paket dengan harga yang berbeda yaitu Basic, Plus, Pro, 360 Pro. Pilih yang Basic jika ingin daftar secara gratis. Maka dari itu anda sudah berhasil dalam membuat akun di kahoot.

- **Create kahoot**
Jika akun kahoot telah dibuat maka akan dialihkan ke halaman dashboard yang memiliki dan menampilkan berbagai jenis informasi dan menu pilihan. Untuk membuat game klik tombol Create Kahoot baru pilih Create. Setelah itu tinggal cypypaste dari soal yang telah dibuat ke dalam kahoot. Di kahoot kita mampu dalam memanipulasi soal pertanyaan, jawaban, jumlah poin, dan lain-lain. Setelah sudah selesai baru klik Done untuk save game tersebut.
- **Play**
Untuk memainkan kahoot dengan soal yang telah dibuat tinggal pergi ke menu home dan klik bagian My kahoot di situ akan muncul game yang telah anda buat dan untuk memulai gamenya klik Start baru pilih yang Classic mode nanti akan muncul kode pin untuk para peserta didik agar dapat masuk ke dalam game tersebut. Setelah itu tinggal dimainkan dengan menjawab pertanyaan dari soal yang telah disediakan sampai selesai. Score akan muncul setiap anda menjawab satu pertanyaan dan untuk pemenang akan ditampilkan setelah game selesai.



Gambar 4 Hasil Implementasi Kahoot

Di implementasi yang dilaksanakan ada sebagai keunggulan dan kelemahan dalam luaran diatas yang dapat disampaikan yaitu:

Keunggulan:

- Di dunia yang modern sekarang para peserta didik sekolah SMK Multistudi High School sudah mampu dengan mudah menggunakan teknologi media massa dalam mengakses video edukasi dan kahoot tanpa adanya banyak halangan.
- Para peserta didik mampu dalam mengembangkan kemampuan Life Skill mereka dengan cara memanfaatkan teknologi media massa sebagai sarana belajar karena ilmu yang berasal dari media masa sangat luas dan tidak terbatas.

Kelemahan:

- Masih ada berbagai kekurangan dalam menerapkan ilmu life skill kepada para peserta didik dalam implementasi ini akibat kesadaran mereka yang masih merasa kalau ilmu dan pengalaman lebih dipentingkan dari pada kemampuan individu mereka dalam menjalankan atau mengatasi kehidupan sehari-hari mereka.
- Dan merasa kalau ilmu Life Skill telah mereka kuasai jadi tidak perlu dipentingkan.

Simpulan

1. Membangun kesadaran untuk mendorong remaja dan anak - anak dalam menerapkan lifeskill dalam lingkungan dan tidak hanya tertumpu kepada kepemilikan hard skills yang berupa pendidikan, pelatihan, pengalaman dan keahlian. Dalam seminar ini Para remaja mendapatkan pemahaman terhadap lifeskill, dan perlu mengenali dan memahami sepuluh macam lifeskill dan menerapkan yang ada pada dirinya agar terus dibina dan dikembangkan

sehingga memberi fungsi dan peran penting dalam pengembangan life skills.

2. Konsep dasar Life Skill di sekolah merupakan sebuah wacana pembangunan kurikulum yang telah lama menjadi perhatian para pakar kurikulum. Peran Life Skill dalam sistem sekolah merupakan salah satu fokus analisis dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih menekankan pada kecakapan hidup. Untuk mewujudkannya, perlu penerapan prinsip pendidikan berbasis luas yang memiliki titik tekan pada “learning how to learn”, di Webinar kali ini para remaja memahami pemahaman dari materi yang diberikan dengan di lakukanya sesi pertanyaan untuk mengoreksi kembali ke tidak pahaman para peserta dalam sesi materi survei dan kuis yang telah di berikan kepada peserta dan para peserta mampu menjawab rata 15 jawaban yang benar dari 20 soal yang diberikan.
3. Tujuan Mempelajari Materi Life Skills (keterampilan Hidup) dalam menghadapi Tantangan Masa Depan yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku remaja tentang Pendidikan keterampilan Hidup untuk di implementasikan ke kehidupan di lingkungan agar bisa tumbuh dan berkembang secara optimal serta dapat di pergunakan dalam menghadapi tantangan masa depan serta mengatasi masalah yang ada dan menjadi contoh, model, idola dan sumber informasi bagi teman.
4. Peranan penting Orang tua untuk mengajarkan anaknya dari dini menerapkan lifeskill di lingkungan masyarakat, agar anak sudah terlatih dari dini untuk menghadapi Tantangan Masa Depan. berusaha untuk lebih mendekatkan pendidikan dengan kehidupan sehari-hari seorang anak, dan mempersiapkannya menjadi orang dewasa yang dapat hidup dengan baik di manapun dia berada. Secara umum, tujuan dari pengembangan kecakapan

hidup (Life Skill) adalah untuk memfungsikan pendidikan sesuai dengan fitrahnya, yaitu mengembangkan potensi manusiawi peserta didik untuk menghadapi perannya di masa datang.

5. Untuk mewujudkan hal-hal tersebut pada butir 1 dan 2, akan perlunya dibentuk sebuah Panitia untuk kegiatan selanjutnya yang berkegiatan untuk menggeluti hal-hal terkait peranan penting orang tua terhadap anak, yang bahu-membahu dengan komisi perlindungan anak R.I, para akademisi dan praktisi, termasuk generasi muda dengan sasaran melakukan kedekatan antara orang tua dan anak, dengan tujuan agar interaksi terhadap orang tua dan anak dapat tercapai.

/tunas-siliwangi/article/view/2063

- Suprihatin, Y., & Dewi, E. L. (2018). Implementasi Pendidikan Life Skill Sejak Dini dalam Pembelajaran Entrepreneurship (Studi pada SMP Cahaya BANGSA School Metro). *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 85–96.

Daftar Pustaka

- Ebner, C., & Gegenfurtner, A. (2019). Learning and Satisfaction in Webinar, Online, and Face-to-Face Instruction: A Meta-Analysis. *Frontiers in Education*, 4(September), 1–11. <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00092>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walid, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Irwansyah, R., Darmayani, S., Mastikawati, M., Saputro, A. N. C., Wihartanti, L. V., Fauzi, A., Arifudin, O., Purandina, I. P. Y., Latifah, E. D., & Septiyani, T. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*.
- Rakhman, A., & Khalif Alam, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Meningkatkan Life Skill Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 2581–0413. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php>