Wardimansyah Ridwan, S.Pd., M.Pd.

Inovasi dalam Strategi Belajar Mengajar Abad 21



Editor:
Israwati Hamsar, S.Pd., M.Pd.

INOVASI DALAM STRATEGI BELAJAR MENGAJAR ABAD 21

Wardimansyah Ridwan, S.Pd., M.Pd.

Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

INOVASI DALAM STRATEGI BELAJAR MENGAJAR ABAD 21

Penulis:
Wardimansyah Ridwan, S.Pd., M.Pd.

Desain Cover:
Tahta Media

Editor:
Israwati Hamsar, S.Pd., M.Pd.

Proofreader:
Tahta Media

Proofreader:
Tahta Media

Ukuran:
Vii,
vii, 83, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-147-627-2

Cetakan Pertama:
November 2024

Hak Cipta 2024, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2024 by Tahta Media Group
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP
(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)
Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi kebutuhan yang tak terelakkan di tengah perkembangan pesat teknologi dan dinamika sosial. Pendidikan abad ke-21 menuntut para pendidik untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan inovasi guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Buku ini, *"Inovasi dalam Strategi Belajar Mengajar Abad 21"*, menawarkan wawasan yang kaya tentang strategi-strategi inovatif yang relevan dan aplikatif dalam lingkungan pendidikan masa kini.

Penulis dengan cermat menyajikan berbagai metode dan pendekatan yang bertujuan tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik siswa, tetapi juga mengasah keterampilan hidup, seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Dengan pendekatan yang sistematis, buku ini menjadi referensi berharga bagi para pendidik, khususnya dalam mempersiapkan generasi muda yang adaptif dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Semoga buku ini dapat menjadi pedoman yang bermanfaat dalam usaha kita meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya modul ini yang berjudul *"Inovasi dalam Strategi Belajar Mengajar Abad 21"*. Modul ini disusun dengan tujuan untuk menyediakan referensi dan panduan yang aplikatif bagi para pendidik dalam menghadapi tantangan pendidikan modern yang semakin kompleks. Di era digital ini, peran strategi inovatif dalam pembelajaran menjadi sangat krusial untuk memastikan siswa memiliki keterampilan yang relevan dan mampu beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis.

Modul ini lahir dari kebutuhan untuk menghadirkan metode pengajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi saat ini, di mana teknologi dan inovasi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan modul ini, pendidik dapat lebih mudah dalam mengimplementasikan strategi-strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta didik.

Saya menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung penyusunan modul ini, termasuk keluarga, rekan-rekan sejawat, dan penerbit yang telah memberikan bantuan teknis dan moral selama proses penyusunan. Saya juga berharap modul ini dapat memberikan manfaat nyata bagi dunia pendidikan Indonesia dan dapat digunakan dengan optimal oleh para pendidik.

Akhir kata, saya membuka diri terhadap kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan modul ini di masa mendatang.

Wardimansyah Ridwan, S.Pd., M.Pd.
Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar
31 Oktober 2024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR iv
PRAKATA v
DAFTAR ISI vi
BAB 1 DASAR-DASAR INOVASI DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 1
A. Tujuan Pembelajaran 1
B. Pendahuluan 1
C. Konsep Dasar Inovasi dalam Pembelajaran 2
D. Perubahan Paradigma Pembelajaran di Abad 21 4
E. Karakteristik Peserta Didik Abad 21 7
F. Keterampilan yang Dibutuhkan di Era Digital 9
G. Rangkuman 12
H. Evaluasi / Soal Latihan 13
BAB 2 INOVASI METODE PEMBELAJARAN DAN PENDEKATAN BERBASIS TEKNOLOGI 14
A. Tujuan Pembelajaran 14
B. Pendahuluan 14
C. Inovasi Metode Pembelajaran 15
D. Pendekatan Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran 22
E. Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi 30
F. Rangkuman 35
G. Evaluasi / Soal Latihan 36
BAB 3 PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ABAD 21 MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN 37
A. Tujuan Pembelajaran 37
B. Pendahuluan 37
C. Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah 38
D. Kolaborasi dan Komunikasi Efektif 42
E. Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran 46
F. Rangkuman 50
G. Evaluasi / Soal Latihan 51

BAB 4 TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM MENERAPKAN INOVASI PEMBELAJARAN DI ABAD 21 53
A. Tujuan Pembelajaran 53
B. Pendahuluan 53
C. Tantangan dalam Menerapkan Inovasi Pembelajaran 54
D. Solusi untuk Mengatasi Tantangan 57
E. Studi Kasus Implementasi Inovasi di Sekolah 60
F. Rangkuman 63
G. Evaluasi / Soal Latihan 64
BAB 5 MASA DEPAN PEMBELAJARAN DAN INOVASI DI ERA DIGITAL 65
A. Tujuan Pembelajaran 65
B. Pendahuluan 65
C. Peran Teknologi Baru dalam Pendidikan Masa Depan 66
D. Tren Pembelajaran Masa Depan 70
E. Persiapan Guru dan Institusi untuk Masa Depan Pendidikan 72
F. Rangkuman 75
G. Evaluasi / Soal Latihan 75
DAFTAR PUSTAKA 77
GLOSARIUM 80
PROFIL PENULIS 83

BAB 1
DASAR-DASAR INOVASI DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami konsep dasar inovasi dalam strategi pembelajaran.
2. Mengidentifikasi pentingnya inovasi dalam konteks pembelajaran abad 21.
3. Menjelaskan perubahan paradigma pembelajaran dari tradisional menuju pembelajaran yang berorientasi inovasi.
4. Mengetahui karakteristik peserta didik di era digital dan kebutuhan mereka terhadap strategi belajar yang inovatif.

B. PENDAHULUAN

Bab ini akan memperkenalkan dasar-dasar inovasi dalam pembelajaran, yang merupakan fondasi penting untuk memahami strategi pembelajaran modern. Di era abad ke-21, perkembangan teknologi dan perubahan sosial-ekonomi menuntut adanya pembaharuan dalam cara pembelajaran disampaikan kepada peserta didik. Inovasi dalam pembelajaran bertujuan tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Perubahan paradigma pembelajaran dari metode tradisional menuju metode yang lebih interaktif dan berbasis teknologi menunjukkan adanya pergeseran fokus dari pengajaran berbasis pengajar (teacher-centered) ke pembelajaran berbasis siswa (student-centered). Dalam bab ini, kita akan mengkaji elemen-elemen kunci yang melandasi inovasi dalam strategi pembelajaran dan bagaimana pendidik dapat mengaplikasikannya dalam kelas.

C. KONSEP DASAR INOVASI DALAM PEMBELAJARAN

1. Pengertian Inovasi dalam Pembelajaran

Inovasi dalam pembelajaran adalah proses pengembangan metode dan strategi baru dalam proses pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi didefinisikan sebagai gagasan, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau unit adopsi. Dalam konteks pendidikan, inovasi mencakup berbagai pendekatan, seperti penerapan teknologi, pengembangan metode pengajaran baru, dan peningkatan interaksi pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan abad 21 (Nurdyansyah et al., 2015).

Di Indonesia, inovasi pendidikan juga menjadi perhatian utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran merupakan bagian dari pendekatan saintifik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Hosnan menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis aktivitas untuk merespons kebutuhan generasi digital saat ini.

2. Prinsip-Prinsip Inovasi dalam Pembelajaran

a. Relevansi dengan Kebutuhan Siswa dan Era Modern

Inovasi yang dilakukan harus sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Misalnya, penerapan teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran atau simulasi yang membantu siswa memahami materi lebih baik. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka Belajar juga menjadi salah satu bentuk inovasi yang berfokus pada kebebasan siswa dalam memilih cara belajar yang sesuai dengan potensi mereka.

b. Fokus pada Pengembangan Keterampilan Abad 21

Inovasi dalam pembelajaran juga harus mendukung pengembangan keterampilan abad 21, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Ini disebut *4C* dalam pendidikan abad 21, Keterampilan-keterampilan ini sangat diperlukan agar siswa dapat beradaptasi dalam dunia kerja dan sosial yang semakin kompleks.

c. Fleksibilitas dan Adaptabilitas Metode Pembelajaran

Pembelajaran inovatif harus memungkinkan penyesuaian dengan berbagai situasi. Misalnya, pembelajaran berbasis proyek atau flipped classroom yang dapat diadaptasi baik untuk kelas tatap muka maupun daring. Pendidikan daring yang berkembang pesat di Indonesia juga menunjukkan pentingnya metode yang fleksibel.

3. Contoh Bentuk Inovasi dalam Pembelajaran

a. Pemanfaatan Teknologi dalam Pengajaran

Teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) memungkinkan siswa mengalami pembelajaran yang lebih interaktif. Di Indonesia, inovasi ini sudah mulai diterapkan di beberapa sekolah dan universitas. VR terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, khususnya dalam mata pelajaran sains.

b. Pembelajaran Kolaboratif dan Berbasis Proyek

Metode kolaboratif, seperti pembelajaran berbasis proyek, mendorong siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek. Metode ini memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman melalui interaksi sosial. Di Indonesia, pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah nyata (Trianto & Pd, 2007).

c. Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi, atau penerapan elemen permainan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi siswa. Gamifikasi membantu siswa tetap terfokus dan berpartisipasi aktif. Di Indonesia, beberapa aplikasi pembelajaran lokal telah mengadopsi elemen gamifikasi untuk mempermudah siswa belajar, seperti platform *Quipper* dan *Ruangguru*.

4. Manfaat dan Tantangan Inovasi dalam Pembelajaran

a. Manfaat

1) Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
2) Memberikan fleksibilitas dalam metode pembelajaran, memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan mereka.

3) Mendukung pengembangan keterampilan abad 21 yang relevan dengan dunia kerja, seperti kolaborasi dan pemecahan masalah.

b. Tantangan

1) Keterbatasan infrastruktur, terutama di daerah terpencil yang sulit dijangkau teknologi.
2) Kebutuhan akan pelatihan untuk pendidik dalam menggunakan teknologi dan metode baru.
3) Potensi distraksi digital, yang memerlukan strategi pengelolaan yang baik agar teknologi tetap mendukung proses pembelajaran.

D. PERUBAHAN PARADIGMA PEMBELAJARAN DI ABAD 21

1. Pengantar Perubahan Paradigma dalam Pendidikan

Perubahan paradigma dalam pendidikan di abad ke-21 menjadi topik yang semakin relevan dengan berkembangnya teknologi digital dan meningkatnya kebutuhan untuk menciptakan generasi yang mampu berpikir kritis, beradaptasi, serta memiliki keterampilan untuk menghadapi tantangan global (Hosnan, 2014). Di Indonesia, perubahan ini diwujudkan melalui berbagai inisiatif seperti Kurikulum Merdeka Belajar, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, serta fokus pada pengembangan keterampilan abad 21.

Paradigma pendidikan di Indonesia harus lebih menekankan pada fleksibilitas, pembelajaran berbasis proyek, dan pendekatan yang lebih interaktif. Tujuan dari perubahan ini adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual, yang dapat mempersiapkan siswa menghadapi kompleksitas dunia kerja dan kehidupan nyata.

2. Aspek-Aspek Utama Perubahan Paradigma

a. Pergeseran dari Teacher-Centered ke Student-Centered Learning

Paradigma pembelajaran yang berfokus pada guru (teacher-centered) kini bergeser menuju pendekatan yang berfokus pada siswa (student-centered). Pada pendekatan *student-centered*, siswa didorong untuk lebih aktif dalam belajar, mengambil inisiatif, dan berpartisipasi dalam pembentukan pemahaman mereka sendiri.

Model pembelajaran ini mempromosikan pembelajaran yang lebih kolaboratif, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Metode ini tidak hanya membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka membangun keterampilan sosial yang kuat, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, kurikulum yang lebih fleksibel juga memberikan ruang bagi guru untuk menggunakan pendekatan-pendekatan baru yang relevan dengan kebutuhan masing-masing kelas.

b. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Di era digital ini, teknologi menjadi alat utama dalam mendukung proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia semakin meningkat, terutama selama pandemi COVID-19, di mana pembelajaran daring menjadi kebutuhan utama. Penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran digital, video pembelajaran, dan platform daring memberikan siswa akses pada berbagai sumber belajar yang lebih luas dan fleksibel (Belva Saskia Permana et al., 2024).

Dengan teknologi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memungkinkan pendekatan-pendekatan baru, seperti flipped classroom dan blended learning. Selain itu, platform-platform belajar daring seperti *Rumah Belajar* dan *Siberkreasi* dari Kemendikbud Ristek memfasilitasi akses pendidikan yang lebih inklusif, memungkinkan siswa di daerah terpencil sekalipun untuk mendapatkan pendidikan berkualitas.

c. Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif

Perubahan paradigma ini juga mencakup pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dan pembelajaran kolaboratif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa memecahkan masalah nyata atau mengerjakan proyek yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan mereka untuk menerapkan teori ke dalam praktik.

Pembelajaran berbasis proyek juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna, di mana siswa dapat melihat relevansi antara materi pelajaran dengan dunia nyata (Trianto & Pd, 2007). Di

Indonesia, Kemendikbud Ristek telah mendorong penggunaan metode ini melalui Kurikulum Merdeka Belajar, yang memberi kebebasan bagi sekolah untuk mengintegrasikan proyek-proyek dalam silabus mereka.

d. Fokus pada Pengembangan Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad 21, yaitu *4C* (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity), merupakan pilar utama dalam perubahan paradigma ini. Pendidikan di abad 21 harus memastikan siswa mampu berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik, serta mampu berpikir kreatif untuk memecahkan masalah. Kurikulum Merdeka Belajar yang diterapkan di Indonesia juga menekankan pentingnya keterampilan ini sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Pengembangan keterampilan abad 21 merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tantangan global dan kompleksitas dunia kerja. Melalui pendekatan yang lebih holistik, seperti pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan teknologi, siswa didorong untuk terus mengembangkan keterampilan ini secara konsisten (Rahayu et al., 2022)

3. Tantangan dalam Implementasi Perubahan Paradigma

a. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Salah satu tantangan terbesar dalam penerapan paradigma baru ini di Indonesia adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama di daerah-daerah terpencil. Akses internet yang belum merata dan kurangnya perangkat digital di beberapa sekolah menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

b. Kesiapan Guru dan Tenaga Pengajar

Paradigma pembelajaran baru memerlukan guru yang mampu beradaptasi dengan teknologi dan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Pelatihan untuk guru sangat diperlukan agar mereka dapat menerapkan pendekatan yang lebih inovatif dan teknologi dalam pengajaran. Kemendikbud Ristek telah memulai program pelatihan dan sertifikasi untuk membantu guru dalam proses ini, tetapi penyebarannya masih menjadi tantangan.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmad, A., Badruddin, S., Januaripin, M., Salwa, S., Gaspersz, V., & Efitra, E. (2024). *INOVASI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN TINGGI : Membangun Masa Depan yang Berkelanjutan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=p5jsEAAAQBAJ

Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 19–28. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702

Ellyzabeth Sukmawati, S. S. T. M. K., Heri Fitriadi, S. P. M. M., Yudha Pradana, S. P. M. P., Dr. Dumiyati, M. P., Dr. Arifin, S. P. M. P., Dr. M. Sahib Saleh, S. P. M. P., Hastin Trustisari, A. K. M. S., Pradika Adi Wijayanto, S. P. M. P., Khasanah, S. P. M. K. M. P., & Dr. Kasmanto Rinaldi, S. H. M. S. (2022). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri. https://books.google.co.id/books?id=hx5-EAAAQBAJ

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.

Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Hasanah, M., Arisa, M. F., & Haluti, F. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=HX_LEAAAQBAJ

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, *38*(5), 365–379. https://doi.org/10.3102/0013189X09339057

Kecerdasan Buatan Dwi Handoko, R., Saryoko, A., Aghata, F., Yunita, F., Puspasari, I., Atho, I., Asnur, P., Aulia Rahmah, S., Jaya, I.,

Mutoi Siregar, A., Oktarino, A., Rizal, A., & Farizy, S. (n.d.). *Artificial Intelligence PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.

Mudrikah, S., Ahyar, D. B., Lisdayanti, S., Parera, M. M. A. E., Ndorang, T. A., Wardani, K. D. K. A., Siahaan, M. N., Hanifah, D. P., & Amalia, R. (2022). *Inovasi Pembelajaran di Abad 21*. Pradina Pustaka. https://books.google.co.id/books?id=TgZ2EAAAQBAJ

Nurdyansyah, M., Pd, A., & Widodo, M. M. (2015). *INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. www.nizamiacenter.com

Nuri Ningtyas, D., & Sihombing, A. A. (2023). Blended Learning: Pembelajaran Abad 21 sebagai Jalan-Tengah Menjaga Kualitas Pendidikan Di Era Pandemi Covid-19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, *21*(1), 59–75. https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i1.1420

Qur, B., Andi Khaerun Niza, Mp., Pd, S., Pd Muliani, M., Fitry Purnamasari, Ms., Saputri Bahar, A., Wardimansyah Ridwan, Mp., & Israwati Hamsar, Mp. (n.d.). *PENDIDIKAN VOKASIONAL ERA 5.0*.

Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., Wicaksono, J. W., Darmawan Edi Wiyoto, S. P. M. P., & Setiawan, E. (2022). *MONOGRAF PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN METAVERSE*. CV.EUREKA MEDIA AKSARA. https://books.google.co.id/books?id=SFWYEAAAQBAJ

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

Sani, R. A. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=B4d-EAAAQBAJ

Sulkipani, S., Afnarius, S., Sudrajat, S., Santoso, I., Nurhayati, S., Halim, L., Mutia, A. S., Argadinata, H., Jayanti, N. R., & Arromal, F. (2024). Teknologi Pendidikan. In A. Surachman & M. Syaoqibihillah (Eds.), *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.

Supriadi, D. (2017). *Number 2 Indonesian Journal of Education Management and Administration Review* (Vol. 1).

Trianto, S. P., & Pd, M. (2007). Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek. *Jakarta, Prestasi Pustaka*.

Yustitia, V., Kania, N., Kusumaningrum, B., Prasetyaningrum, I., Kau, S., Lestari, I., Permana, R., & Genisa, U. (2024). *PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL*.

GLOSARIUM

a. Adaptif

Kemampuan sistem atau individu untuk menyesuaikan diri dengan perubahan atau kebutuhan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, sistem adaptif menyesuaikan materi dan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan siswa.

b. Analitik Data

Proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data untuk mendapatkan wawasan yang bermanfaat. Dalam pendidikan, analitik data digunakan untuk memantau perkembangan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran.

c. Artificial Intelligence (AI)

Kecerdasan buatan yang memungkinkan mesin atau sistem untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran adaptif dan personalisasi pembelajaran.

d. Augmented Reality (AR)

Teknologi yang menambahkan elemen digital, seperti gambar atau objek 3D, ke dunia nyata. Dalam pembelajaran, AR digunakan untuk memberikan pengalaman visual dan interaktif yang mendalam.

e. Blended Learning

Metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Blended learning memungkinkan siswa belajar dengan fleksibilitas lebih tinggi dan memanfaatkan teknologi digital.

f. Infrastruktur Teknologi

Sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung penggunaan teknologi, seperti jaringan internet, perangkat keras (komputer, tablet), dan perangkat lunak. Infrastruktur ini penting untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi.

g. Keterampilan Abad 21

Kumpulan keterampilan yang dianggap esensial di era digital, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital.

h. Learning Management System (LMS)

Platform atau sistem daring yang digunakan untuk mengelola proses pembelajaran, termasuk penyampaian materi, penilaian, dan komunikasi antara guru dan siswa.

i. Personalized Learning

Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan masing-masing siswa. Teknologi seperti AI memungkinkan personalisasi pembelajaran dalam skala yang lebih luas.

j. Project-Based Learning (PBL)

Metode pembelajaran di mana siswa belajar melalui pengerjaan proyek yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan bekerja secara kolaboratif.

k. Real-Time Feedback

Umpan balik yang diberikan langsung setelah siswa menyelesaikan tugas atau ujian. Teknologi memungkinkan penilaian otomatis dan memberikan umpan balik instan, yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka.

l. Student-Centered Learning

Pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Dalam metode ini, siswa diberi lebih banyak kendali atas kecepatan dan cara mereka belajar, dengan peran guru sebagai fasilitator.

m. Virtual Reality (VR)

Teknologi yang menciptakan lingkungan virtual 3D yang imersif, memungkinkan pengguna merasa seperti berada di dunia nyata. VR digunakan dalam pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar langsung yang lebih mendalam dan realistis.

n. Inovasi Pendidikan

Penerapan metode, teknologi, atau pendekatan baru dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa.

o. Kolaborasi

Proses bekerja sama antarindividu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pendidikan, kolaborasi melibatkan interaksi siswa dalam kelompok belajar atau proyek tim.

p. Kurikulum

Rencana pembelajaran yang mencakup tujuan pendidikan, materi, dan metode pengajaran. Kurikulum di era digital perlu disesuaikan agar relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

q. Literasi Digital

Kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif. Literasi digital sangat penting dalam pembelajaran berbasis teknologi, di mana siswa perlu memahami cara menggunakan teknologi dengan bijak dan aman.

r. Pembelajaran Imersif

Pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara mendalam dalam materi pelajaran. Teknologi seperti VR dan AR membantu menciptakan lingkungan pembelajaran imersif yang lebih menarik dan efektif.

PROFIL PENULIS



Wardimansyah Ridwan, S.Pd., M.Pd.

Penulis merupakan seorang ahli di bidang pendidikan dan teknologi. Sebagai dosen tetap pada Program Studi S1 Pendidikan kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, Penulis memiliki keahlian mendalam dalam mengaplikasikan teknologi informasi dan komputer dalam bidang pendidikan. Penulis aktif dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penulis juga aktif melakukan penelitian yang diterbitkan pada jurnal nasional, berkolaborasi dengan bidang lainnya seperti tata boga, tata busana, tata rias hingga maritim untuk menghasilkan produk-produk teknologi dalam bidang pendidikan maupun industri, seperti teknologi dalam pembelajaran, aplikasi berbasis website, aplikasi berbasis android, Augmented Reality, Virtual Reality dan berbagai produk teknologi lainnya.

Email: wardimansyah.ridwan@unm.ac.id

Buku ini merupakan panduan lengkap bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pengajaran yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital. Disusun secara komprehensif oleh Wardimansyah Ridwan, Inovasi dalam Strategi Belajar Mengajar Abad 21 menjelaskan dasar-dasar perubahan dalam pendidikan yang kini berorientasi pada keterampilan abad ke-21. Buku ini menawarkan wawasan tentang strategi-strategi pembelajaran berbasis teknologi, seperti Project-Based Learning, Problem-Based Learning, dan penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) serta Virtual Reality (VR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan.

Di dalamnya, pembaca akan menemukan berbagai metode yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi pada siswa, yang dikenal dengan istilah "4C" dalam pendidikan modern. Buku ini juga mengeksplorasi peran penting guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, dari peran sebagai fasilitator hingga menjadi pembimbing dalam pengembangan literasi digital siswa.

Dilengkapi dengan studi kasus, tantangan, serta solusi praktis, buku ini tidak hanya memberi pedoman bagi para pendidik untuk meningkatkan keterampilan pengajaran mereka, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks. Cocok bagi pendidik, mahasiswa, dan pemerhati pendidikan, buku ini menjadi referensi yang berharga dalam mengadaptasi strategi belajar-mengajar sesuai dengan kebutuhan zaman.

CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : tahtamediagroup
Telp/WA : +62 896-5427-3996

ISBN 978-623-147-627-2 (PDF)