

Perancangan Pelatihan *Book Digital Emaze* Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Untuk Guru Abad 21 di Kota Bandar Lampung

Heldawati*, Dwi Yulianti, Nurhanurawati, Muhammad Nurwahidin, Riswandi
Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Lampung
*Email Coresponding: heldasalsabila@gmail.com

Abstract

The era of the industrial revolution 4.0 has brought many changes to various aspects of life where technology has a very large role and is the main motor of change in every aspect. This massive change certainly also has an impact on the field of education. This research aims to develop digital-based teaching materials for teachers that can be used by teachers as a medium for delivering messages and can be used by students to learn independently and have fun. The research method chosen in this research is the SLR (Systematic Literature Review) method. Data collection was carried out by reviewing all articles related to Book Training, Digital Emaze, Learning Resources, Learners, 21st Century Teachers in the period 2014-2021. The results of the study can be concluded by the Lampung Regency city teacher council. The research results that the role of digital media can be a solution in solving a problem in learning, by utilizing Emaze media as a learning resource, it is hoped that the teachers can innovate and be creative in delivering learning messages to 21st century students.

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 telah membawa banyak perubahan pada berbagai aspek kehidupan dimana teknologi memiliki peranan yang sangat besar dan menjadi motor utama perubahan di setiap aspek. Perubahan yang massive ini tentunya juga berdampak padabidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis digital untuk guru yang dapat digunakan guru sebagai media penyampaian pesan serta dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini ialah metode SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data dilakukan dengan mereview semua artikel terkait Pelatihan Book, Digital Emaze, Sumber Belajar, Peserta Didik, Guru Abad 21 dalam kurun waktu 2014-2021. Hasil penelitian dapat disimpulkan dewan guru kota Kabupaten Lampung. Hasil penelitian bahwa peranan media digital dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan di dalam pembelajaran, dengan memanfaatkan media Emaze sebagai sumber belajar diharapkan dewan guru dapat berinovasi dan berkekrativitas dalam penyampaian pesan pembelajaran pada peserta didik abad 21.

How to Cite: Heldawati, H., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Perancangan Pelatihan Book Digital Emaze Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Untuk Guru Abad 21 di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 296-306. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6438>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6438>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Peningkatan kualitas sumber daya manusia ini tidak bisa dipungkiri juga membutuhkan anggaran yang banyak. Tantangan dalam peningkatan sumber daya manusia khususnya bidang pendidikan tidaklah mudah untuk diselesaikan. UU no. 14 tahun 2005, menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.(Of et al., n.d.).

Revolusi Industri 4.0 diawali dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara cepat, dengan perkembangan TIK pada kemajuan zaman berpengaruh terhadap sendi-sendi kehidupan manusia, tak terkecuali pada dunia pendidikan. Kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memberikan sumbagsi yang sangat luar biasa terutama bagi guru untuk merancang model, sumber pembelajaran yang modern untuk peserta didik.

Sebagaimana yang terjadi saat ini, era revolusi industri 4.0 telah membawa banyak perubahan pada berbagai aspek kehidupan dimana teknologi memiliki peranan yang sangat besar dan menjadi motor utama perubahan di setiap aspek. Perubahan yang massive ini tentunya juga berdampak padabidang pendidikan, dimana cara belajar peserta didik pada era saat ini atau sering disebut dengan digital native, tentunya sangat berbeda dengan peserta didik di era sebelumnya. Karakteristik digital native terbiasa dengan struktur kognitif yang melompat-lompat, mampu melakukan beberapa kegiatan/tugas dalam waktu yang bersamaan, misalnya mendengarkan musik sambil membaca, dengan tetap dapat memahami bacaan yang dibacanya. Bagi digital native, teknologi digital (smartphone, komputer, internet) merupakan bagian dari kehidupan yang tidak dapat dipisahkan dari mereka. Generasi abad 21 ini juga sangat mahir dalam menggunakan perangkat digital (Akcyair, 2016), dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teknologi atau perangkat digital yang mereka miliki (Smaragdina et al., 2020).

Metode atau model belajar yang saat ini dilaksanakan sudah cukup kaku untuk dilaksanakan dalam pembelajaran, guru sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya merancang model pembelajaran yang sesuai dengan perubahan zaman dan kebutuhan peserta didik, guru juga dituntut untuk berinovasi serta berkreativitas dalam merancang pembelajaran agar menjadi menarik serta menyenangkan. Pendidikan adalah salah satu aspek universal yang harus ada dalam kehidupan manusia, tanpa ada pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan memiliki budaya. Disamping itu dalam kehidupan manusia juga akan menjadi statis tanpa ada perkembangan dan kemajuan dalam kehidupannya, bahkan bisa juga akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting sekali dalam kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu dan semakin pesatnya tingkat intelektual dan kualitas kehidupan manusia, dimensi pendidikan pun menjadi semakin kompleks. Permasalahan pendidikan yang begitu banyak maka dibutuhkan sebuah pengembangan pendidikan yang dapat berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya adalah pengembangan buku ajar berbasis teknologi.(Pernantah et al., 2022)

Perubahan kurlikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan, secara tidak langsung guru maupun peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya dalam berinovasi dan berkreativitas dalam pembelajaran. Terutama pada fasilitas pembelajaran seperti penggunaan buku cetak, modul ajar, untuk

peserta didik, guru sebagai penyampai pesan dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan secara mendalam untuk kebutuhan pembelajaran peserta didik di dalam kelas.

Dalam kegiatan pembelajaran, media diperlukan karena dapat berpengaruh pada pencapaian hasil dan tujuan pembelajaran. Belajar tidak selamanya mempelajari hal-hal yang bersifat konkrit, akan tetapi juga mempelajari sesuatu yang bersifat abstrak dan tidak terlihat. Penggunaan media didalam pembelajaran bukan berarti mengganti cara belajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Penggunaan media tujuannya adalah agar terjadi komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Dengan adanya media, membantu penyampaian materi yang disampaikan guru di kelas. Guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang diajarkan melalui bantuan media dengan memberi contoh, interpretasi sehingga mempunyai kesamaan maksud dengan siswa yang diajar. (Junaidi et al., 2022)

Bermutunya pendidikan bagi peserta didik dimulai dari pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu akan bermuara pada buku teks yang bermutu, dan diampu oleh guru yang bermutu serta senantiasa mengaktualkan ilmunya. Peranan guru dalam pendidikan bermutu sangatlah sentral. Gurulah yang memiliki porsi waktu lebih dalam kegiatan belajar mengajar. (Of et al., n.d.). Peningkatan profesionalisme guru dalam menyiapkan generasi muda yang cocok dengan perkembangan zaman abad 21 tanggung jawab besar melalui pelatihan dan pendidik guru. Kemudian, pemerintah harus meningkatkan kriteria yang semakin baik untuk rekrutmen guru-guru baru. Bagi guru yang sudah ada, diadakan sejumlah pelatihan. Mulai pelatihan tentang metodologi dan strategi pembelajaran hingga materi bahan ajarnya (Murdaningsih, 2019).

Media merupakan alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan atau pembelajaran yang fungsinya untuk membantu dan memeragakan sesuatu dalam proses pendidikan atau pengajaran. Prinsip pembuatan media/ alat peraga yaitu mampu diterima oleh semua orang melalui panca indra. (Handayani et al., 2020). Berdasarkan observasi kepada peserta didik kriteria media pembelajaran yang sangat disukai yaitu media berbasis digital, media berbasis digital memberikan kemudahan terutama dalam pembelajaran peserta didik, media berbasis digital juga simpel untuk digunakan karna hanya dengan menggunakan smartphone peserta didik dapat langsung menggunakan media digital tersebut.

Solusi yang diberikan yang itu mengembangkan media pembelajaran yang memberikan kemudahan dan menyenangkan bagi peserta didik, Emaze, merupakan nama aplikasi yang mungkin masih awam di telinga. Emaze mungkin dapat menjadi salah satu alternatif aplikasi dalam perancangan presentasi dan bahan belajar. Jika merujuk pada tagline "*Emaze is Online Presentation Tool For People Who Want More Than Powerpoint*". Emaze adalah teknologi presentasi berbasis web yang memudahkan orang membuat presentasi gaya PowerPoint kontemporer tersedia untuk dilihat secara online tanpa keahlian khusus yang diperlukan. Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan solusi yang diberikan yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital untuk guru yang dapat digunakan guru sebagai media penyampaian pesan serta dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan. Solusi yang dilakukan dari menjawab kebutuhan tersebut yaitu dengan memberikan pelatihan book digital emaze sebagai sumber belajar peserta didik untuk guru abad 21 di Kota Bandar Lampung.

Metode Penelitian

Metode *Systematic Literatur Review* dipakai guna menyusun artikel ilmiah ini. tentang metode penelitian: iteratur" mengacu pada analisis kritis dari penelitian yang sedang

berlangsung pada subjek tertentu atau dalam bentuk pertanyaan ilmiah membantu kita membangun mentalitas yang konsisten dengan teori, temuan, dan hasil penelitian sebelumnya untuk menyelesaikan rumusan masalah tinjauan kami. Semua kajian ditemukan, ditinjau, dievaluasi, dan diinterpretasikan memakai metode deskriptif. telah dilakukan pada subjek yang relevan dengan fenomena dan memiliki bidang topik yang menarik bagi mereka. Tinjauan sistematis dan jurnal Identifikasi dapat dilakukan dengan metode SLR. Pengkaji menghimpun artikel jurnal dari Scopus, Google Scholar, Research Gate, SINTA, dan DOAJ untuk menyelesaikan penelitian ini, yaitu Pelatihan media buku belajar berbasis digital. Hanya artikel yang diterbitkan antara 2013 dan 2022 yang dimasukkan dalam koleksi penelitian ini. Peneliti memilih 10 (sepuluh) artikel yang punya keterkaitan kuat dengan kata kunci yang mereka gunakan di artikel lain. Langkah selanjutnya adalah mengelompokkan artikel perancangan media buku belajar berbasis digital

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pelatihan adalah serangkaian panduan yang memenuhi standar atau ukuran tertentu dan digunakan untuk kegiatan belajar dan mengajar. Pelatihan juga merupakan suatu aktivitas terencana yang dapat membantu seseorang mempelajari pengetahuan dan mengembangkan kreativitas, inovasi yang ada pada dirinya. Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila. Untuk keberhasilan semua itu dibutuhkan peran seorang guru. Di mana sejalan dengan pendapat (Ainia, 2020) “Guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik”. Dengan adanya kurikulum merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia yang mana (Yamin & Syahrir, 2020) “mengemukakan bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman”. Begitu juga apa yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bahwa “reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan administrasi approach, melainkan harus melakukan culture transformation” (Satriawan et al., 2021).

Sejalan juga dengan pendapat bahwa “konsep merdeka belajar ini kemudian dapat diterima mengingat visi misi Pendidikan Indonesia kedepan demi terciptanya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan” (Sibagariang et al., 2021). Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variative dan progresif. “Serta adanya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada peserta didik” (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). (Anjasmara, 2022). Untuk berikut beberapa artikel yang digunakan untuk mendukung dari perencanaan pelatihan *book digital emaze* sebagai sumber belajar peserta didik untuk guru abad 21.

Tabel 1. Hasil review penelitian berkaitan dengan *book digital*

Nama Peneliti	Tahun	Judul Jurnal Penelitian	Hasil Penelitian
Handrianus Dwianot Mornang	2021	Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak Berdasarkan pendekatan autentik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pembelajaran Keterampilan Menyimak membutuhkan buku ajar yang mengakomodasi tujuan pembelajaran, materi ajar, tugas,

Budi Halomoan 2021
Siregarm Abil
Mansyur,
Khairudin

Pendampingan Guru-
Guru Penggerak dalam
Pengembangan Bahan
ajar Digital interaktif
untuk mengoptimalkan
Proses Belajar Dimasa
Pandemi COVID 19

penilaian dan media yang dapat digunakan secara mandiri; (2) desain produk yang dikembangkan mengacu anatomi buku ajar, dan pendekatan autentik serta menggunakan bantuan aplikasi flipbook maker; (3) hasil penilaian ahli isi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata 3,62 dari penilaian ahli isi, dan rerata 3,83 dari penilaian ahli media (4) revisi produk dari penilaian ahli isi mengarah pada kesalahan penggunaan ejaan, sedangkan revisi produk dari penilaian ahli media mengarah pada pengaturan kontrol audio; (5) hasil uji coba lapangan pada mahasiswa berada dalam kategori “sangat baik”, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 3,4; (6) revisi produk berdasarkan uji coba lapangan mengarah pada penggunaan gambar sampul dan variasi warna dalam buku ajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa produk penelitian ini layak dan dapat digunakan sebagai alternatif buku ajar dalam pembelajaran keterampilan menyimak. (Momang, 2021)

Adapun PKM ini berupa tindak lanjut dan penerapan hasil penelitian tersebut. Pengabdian ini berupa pelatihan guru-guru dalam mengembangkan bahan ajar tersebut. Tahapan yang dilalui adalah: 1) persiapan dan rancangan selama pelatihan, 2) tahap pelatihan guru-guru, 3) proses evaluasi, dan 4) tahap pembinaan guru. Peserta pelatihan ini adalah guru-guru SD Alhijrah II Deliserdang sebanyak 32 orang. Dimana sekolah ini merupakan salah satu sekolah penggerak di Deliserdang. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan sebagian guru, mereka menyatakan belum mampu mengembangkan bahan ajar digital interaktif. Mereka mengaku hanya mengandalkan buku dan media video

selama proses pembelajaran. Sebaliknya, kebutuhan bahan ajar digital interaktif sangat mendesak, terutama pada saat pandemi covid 19. Dengan demikian, tujuan PKM ini adalah meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif baik pada aspek pedagogic maupun teknologi. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan kemampuan para guru dalam meningkatkan bahan ajar digital interaktif. (Siregar & Mansyur, 2021)

P. Wayan Arta Suyana, Dewa Gede Hendra Divayana	2018	Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Asesmen Dan Evaluasi Berbasis K-Visoft Flipbook Maker	Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas buku digital mata kuliah Asesmen dan Evaluasi yang dibuat menggunakan kvisoft flipbook maker dan mengetahui respon mahasiswa terhadap kehadiran buku digital tersebut. Metode yang digunakan untuk mengembangkan buku digital tersebut adalah 4D yang terdiri dari: tahap define, tahap design, tahap develop, dan tahap disseminate. Subjek yang dilibatkan dalam uji validasi terhadap buku digital yang dikembangkan sebanyak 2 pakar, uji coba terbatas sebanyak 5 mahasiswa, dan uji coba lapangan sebanyak 15 mahasiswa. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kuesioner dan foto dokumentasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa buku digital Asesmen dan Evaluasi dengan tingkat efektivitas baik yang dibuktikan dengan rata-rata persentase sebesar 77,00% dan kehadirannyapun mendapat respon yang baik dari mahasiswa yang dibuktikan dari hasil hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang masing-masing menunjukkan rata-rata persentase sebesar 82,00% dan 80,44%.(Suyasa et al., 2018).
Ricka Desti Ramadhana, Hartati, Silvi Aryanti	2021	Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Dasar-Dasar Ilmu Gizi Berbasis Digital.	Hasil penelitian diharapkan penelitian ini menghasilkan buku ajar dasar-dasar ilmu gizi berbasis digital sebagai sumber belajar yang akan digunakan mahasiswa sebagai penunjang proses belajar mengajar mata kuliah dasar-

Muzanip Alperi	2020	Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik	<p>dasar ilmu gizi. Bertujuan 1) ingin membuat buku ajar dasar-dasar ilmu gizi berbasis digital sebagai sumber belajar, 2) ingin mengetahui keefektifan buku ajar dasar-dasar ilmu gizi berbasis digital sebagai sumber belajar.(Ramadhana et al., 2021)</p> <p>Hasil kajian ini menyatakan bahwa kemandirian belajar siswa SMP masih rendah sehingga perlu suatu media yang disenangi siswa dan dapat membangkitkan kemandirian belajar. Penggunaan bahan ajar digital Sigil, yang dirancang dalam bentuk modul dengan fungsi dan kelebihanannya, dapat membuat siswa SMP tertarik untuk belajar dan meningkatkan kemandiriannya. Tahapan pengembangan bahan ajar (modul) digital Sigil adalah analisis, rancangan, uji coba dan pengembangan, penerapan dan penyempurnaan, evaluasi dan revisi, serta penggunaan sesuai sasaran.(Alperi, 2020)</p>
Akhmad Faiq Abdillah, I Nyoman Sudana Degeng, Arafah Husna	2020	Pengembangan Buku Suplemen Teknologi 3D <i>Aufmented Reality</i> Sebagai Bahan Belajar Tematik Untuk Siswa Kelas 4 SD	<p>Hasil peneltian ini adalah buku suplemen berteknologi 3D augmented reality tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan serta aplikasi augmented reality berbasi android. Produk pengembangan diujikan ke ahli materi, ahli, media dan audien dengan kriteria valid dan layak digunakan. Buku suplemen yang dikembangkan ini mampu membantu siswa dalam memvisualisasikan objek yang abstrak pada materi struktur dan fungsi tumbuhan, karena siswa bisa mengamati secara mandiri media tiruan dalam bentuk 3D yang sudah dikemas dalam bentuk apk dan sudah terintegrasi dengan augmented reality. (Abdillah et al., 2020)</p>
Dewi Handayani, Muzanip Alperi, Sura Menda Ginting, Salastri Rohiat	2020	Pelatihan Pembuatan Buku digital <i>K-Visoft Flipbook Maker</i> Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru	<p>Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Guru Matematika dan IPA sebagai peserta pengabdian telah memahami arti pentingnya media pembelajaran berbasis IT dengan mengikuti semua proses pengabdian dengan baik mulai dari persiapan, pelaksanaan dan pasca pelaksanaan. 2)</p>

			<p>Dalam membuat dan menerapkan buku digital, guru perlu memahami materi pengenalan aplikasi <i>Kvisoft FlipBook Maker</i>, membuat dan mengembangkan buku digital, melakukan revisi dan menerapkannya di kelas. Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan, disarankan untuk melakukan kegiatan difusi kepada guru-guru bidang studi lain di SMAN 4 Kota Bengkulu serta ke sekolah lain melalui kegiatan MGMP dan lainnya. (Junaidi et al., 2022)</p>
Eem Kurniasih	2019	Media Digital Pada Anak Usia Dini	<p>Penggunaan media digital dapat memberikan variasi dan inovasi pada pembelajaran. Peran guru dan orang tua sangat penting untuk mempersiapkan media dengan maksimal sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Media digital dapat memberikan ilmu pengetahuan sebagai penyegaran pada proses pembelajaran dan dapat membuat anak menjadi lebih aktif, senang tanpa ada unsur paksaan, inilah tujuannya dalam membelajarkan anak usia dini. (Mutmainnah, 2013)</p>
Hendra Saputra, Citra Rosalyn Anwar	2019	Digital Dan Pengantar Sinematografi Buku Ajar Yang Bercerita	<p>Hasil penelitian menunjukkan antusiasme mahasiswa dalam menggunakan buku digital berbasis flipbook sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Sinematografi. Hal ini merupakan hal yang baru di Program Studi Teknologi Pendidikan, mahasiswa menganggap buku digital berbasis flipbook ini menawarkan lebih banyak kemudahan dibandingkan buku teks biasa, seperti lebih mudah dibawa-bawa, ada video tutorial, lembaran yang berwarna-warni, gambar bisa di zoom dan tidak membutuhkan akses internet serta biaya. (Saputra, 2019)</p>
Bahtiar Afwan, Nunuk Suryani, Deny Tri Ardianto	2020	Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan multimedia</p>

interaktif sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran sejarah dalam meningkatkan kompetensi peserta didik di era digital. (Afwan et al., 2020).

Pembahasan

Pembelajaran abad 21 menekankan pada pengembangan keterampilan 21st century skills, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, literasi digital, serta pemecahan masalah. Berikut adalah perancangan pembelajaran abad 21 yang dapat diimplementasikan dalam konteks pendidikan: 1) Pendekatan Berpusat pada Siswa: Pembelajaran abad 21 menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini melibatkan siswa dalam kegiatan-kegiatan yang mendorong mereka untuk berpikir mandiri, berkolaborasi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang relevan; 2) Pembelajaran Berbasis Proyek: Pembelajaran abad 21 menggabungkan konten pembelajaran dengan konteks dunia nyata melalui proyek-proyek yang relevan. Siswa diberikan tantangan atau masalah yang harus mereka selesaikan dengan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka pelajari; 3) Penggunaan Teknologi: Pembelajaran abad 21 memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk meningkatkan aksesibilitas, interaksi, dan kreativitas dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat berupa penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, serta media digital untuk memperkaya pengalaman pembelajaran; 4) Kolaborasi dan Tim Kerja: Pembelajaran abad 21 mendorong siswa untuk bekerja dalam tim, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Siswa diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, saling membantu, serta memahami pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran; 5) Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif: Pembelajaran abad 21 mengajarkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Siswa diberikan kesempatan untuk menganalisis, menyusun argumen, mengambil keputusan, serta menghasilkan ide-ide kreatif dalam pemecahan masalah yang kompleks; 6) Pembelajaran Mandiri dan Pemecahan Masalah: Pembelajaran abad 21 mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri dan pemecah masalah. Siswa diberikan kesempatan untuk mengatur belajar mereka sendiri, mengidentifikasi masalah, serta mencari solusi yang efektif dan inovatif; 7) Pembelajaran Multikultural: Pembelajaran abad 21 mengintegrasikan pemahaman tentang beragam budaya, nilai, dan pandangan dunia dalam konteks pembelajaran. Siswa diajarkan untuk menghargai keberagaman, berkomunikasi secara inklusif, serta memahami implikasi sosial dan global dari pembelajaran yang mereka dapatkan; 8) Evaluasi Autentik: Pembelajaran abad 21 menggunakan evaluasi autentik yang mencerminkan situasi dunia nyata dan konteks pembelajaran yang relevan. Evaluasi dapat berupa proyek, presentasi, atau produk nyata yang mencerminkan situasi dan kondisi dari peserta didik. Pada dasarnya pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus dalam proses penyampaian pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan media teknologi secara langsung guru dan peserta didik memperoleh kemudahan dalam menyampaikan dan menerima informasi pembelajaran dengan lebih menyenangkan.

Kesimpulan

Pada zaman serba teknologi ini, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternative bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi.

Saran

Dengan berkembangnya media teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dewan guru selaku motor penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dapat mengembangkan media digital dengan media yang lain.

Daftar Pustaka

- Abdillah, A., Degeng, I. N., & Husna, A. (2020). Pengembangan Buku Suplemen dengan Teknologi 3D Augmented Reality sebagai Bahan Belajar Tematik untuk Siswa Kelas 4 SD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 111–118. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p111>
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceeding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>
- Alperi, M. (2020). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Anjasmara. (2022). *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal Pengaruh Profitabilitas dan Likuiditas terhadap Financial Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*. 4, 1225–1237.
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). *Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook*. 2020(March), 84–92.
- Junaidi, T., Hidayat, M. T., Effendi, D. I., Rizki, A., & Nuriana, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMP. *International Journal of Community Service Learning*, 6(1), 78–86. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i1.44564>
- Momang, H. D. (2021). Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 71–93. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.16202>
- Mutmainnah. (2013). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Pernantah, P. S., Rizka, M., Handrianto, C., & Syaputra, E. (2022). Inovasi Bahan Ajar Pendidikan IPS Berbasis Digital Flipbook Terintegrasi Local Wisdom Dalam Menunjang Perkuliahan Jarak Jauh. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(2), 136–145. <https://doi.org/10.18860/jpips.v8i2.14886>
- Ramadhana, R. D., Aryanti, S., Studi, P., Jasmani, P., & Kesehatan, D. (2021). *Analisis kebutuhan pengembangan buku ajar dasar-dasar ilmu gizi berbasis digital Analysis of the needs of book development teaching the basics of digital-based nutrition science*. 2021.
- Saputra, H. (2019). Digital Dan Pengantar Sinematografi : Buku Ajar Yang Bercerita. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5, 232–246. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/483>
- Siregar, B. H., & Mansyur, A. (2021). Pendampingan Guru-Guru Penggerak Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 8. No.2 (April 2023) Copyright© 2023 The Author(s) Heldawati.,et.al 305

Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Untuk Mengoptimalkan Proses Belajar
... *Kualitas Hidup Di Era New Normal* ..., September, 96–100.
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43713%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/43713/1/Fulltext.pdf>

- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Suyasa, P. W. A., Gede, D., Divayana, H., Ganesha, U. P., & Ganesha, U. P. (2018). Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 222–233.