KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR GURU

— DI ERA DIGITAL —

Penulis:

- Dr. Yenni Melia, M.Pd
- Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd.,M.Pd
- Dena Mustika, M,Pd
- Desi Areva, M.Pd
- Dwi Narsih, S.E., M.Pd.
- Sari Sri Handani, S.Pd., M.Pd
- Fadjriah Hapsari, M.Pd.
- Kanaria Herwati, S. Pd., M.Pd.
- Yustitiayu Novelly, S. Pd., M. Pd
- Dr. Sri Wahyuni, M.Pd
- Septiana Ika Ningtyas, M.Pd

Editor:

- Dr. Felia Siska, M.Pd

PEDAGOGIK EFEKTIF | KOMUNIKATIF INSPIRATIF | LITERASI DIGITAL | ADAPTIF INOVATIF

NEVANDRA
PUSTAKA NUSANTARA

ISBN

ISBN 978-634-05-1057-7 (PDF)

9 786340 510577

KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR GURU DI ERA DIGITAL

Penulis:

Dr. Yenni Melia, M.Pd
Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd.,M.Pd
Dena Mustika, M,Pd
Desi Areva, M.Pd
Dwi Narsih, S.E., M.Pd.
Sari Sri Handani, S.Pd., M.Pd
Fadjriah Hapsari, M.Pd.
Kanaria Herwati, S. Pd., M.Pd.
Yustitiayu Novelly, S. Pd., M. Pd
Dr. Sri Wahyuni, M.Pd
Septiana Ika Ningtyas, M.Pd

Editor :
Dr. Felia Siska, M.Pd

Nevandra Pustaka Nusantara

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta Pasal 1

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Ketentuan pidana 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 Rp.100.000.000 (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 Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

3) 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 a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR GURU DI ERA DIGITAL

Penulis :
Dr. Yenni Melia, M.Pd**;** Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd.,M.Pd**;** Dena Mustika, M,Pd**;** Desi Areva, M.Pd**;** Dwi Narsih, S.E., M.Pd.; Sari Sri Handani, S.Pd., M.Pd; Fadjriah Hapsari, M.Pd.; Kanaria Herwati, S. Pd., M.Pd.; Yustitiayu Novelly, S. Pd., M. Pd; Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Septiana Ika Ningtyas, M.Pd

ISBN : 978-634-05-1057-7

Editor :
Dr. Felia Siska, M.Pd
Penyunting : Neffi Sulkaisi, SE., MM
Desain Sampul dan Tata Letak : Herisvan Hendra, M.Pd.T

Terbitan Pertama
26 Mei 2026

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

PENERBIT :
NEVANDRA PUSTAKA NUSANTARA
Nomor : AHU-0021068-AH.01.14 Tahun 2026
Jl Kalumbuk RT003/RW003, Kecamatan Kuranji, Kota Padang Sumatera Barat
WhaatApp 085814609558 Email : nevandra.press@gmail.com
Website Penerbit : https://nevandra-pustaka.com/

PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku *Keterampilan Dasar Mengajar Guru di Era Digital* ini dapat diselesaikan dengan baik. Kehadiran buku ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru di tengah perkembangan teknologi dan transformasi pendidikan yang semakin pesat.

Era digital telah membawa perubahan besar dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk tidak hanya memiliki kemampuan pedagogik yang baik, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan dasar mengajar menjadi fondasi penting bagi seorang guru agar mampu melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan bermakna.

Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan pemahaman mengenai berbagai keterampilan dasar yang perlu dimiliki oleh guru dalam melaksanakan tugas profesionalnya. Materi yang disajikan diharapkan dapat membantu mahasiswa pendidikan, guru, calon guru, maupun praktisi pendidikan dalam memahami dan mengembangkan kompetensi mengajar sesuai dengan tuntutan pendidikan masa kini.

Kami menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh penulis yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada editor, penerbit, serta semua pihak

yang telah membantu proses penyelesaian buku ini hingga dapat diterbitkan.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pada penerbitan berikutnya. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Padang, 2026

Neffi Sulkaisi
(Direktur CV. Nevandra Pustaka Nusantara)

DAFTAR ISI

PENGANTAR
DAFTAR ISI

BAB I Hakekat Keterampilan Dasar Mengajar 1
Oleh Dr. Yenni Melia, M.Pd

BAB II Pembelajaran Di Era Digital 12
Oleh Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd.,M.Pd

BAB III Keterampilan Membuka Dan Menutup Pembelajaran 62
Oleh Dena Mustika, M,Pd

BAB IV Keterampilan Menjelaskan 85
Oleh Desi Areva, M.Pd

BAB V Keterampilan Bertanya 99
Oleh Dwi Narsih, S.E., M.Pd.

BAB VI Keterampilan Memberi Penguatan 108
Oleh Sari Sri Handani, S.Pd., M.Pd

Bab VII Ketrampilan Mengelola Kelas 129
Oleh Fadjriah Hapsari, M.Pd.

BAB VIII Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran 137
Oleh Kanaria Herwati, S. Pd., M.Pd

BAB IX Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan 161
Oleh Yustitiayu Novelly, S. Pd., M. Pd

BAB X Evaluasi Keterampilan Mengajar Guru 173
Oleh Dr. Sri Wahyuni, M.Pd

BAB XI Inovasi Dan Masa Depan Keterampilan Mengajar 198
Oleh Septiana Ika Ningtyas, M.Pd

BAB I
HAKEKAT KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Oleh
Dr. Yenni Melia, M.Pd

1.1. HAKEKAT KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR.

Hakekat keterampilan dasar mengajar merupakan keterampilan mengajar yang harus dimiliki oleh seorang pendidik. Keterampilan dasar mengajar merupakan seperangkat kemampuan fundamental yang harus dimiliki oleh setiap pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara efektif baik dalam pengelolaan kelas maupun peningkatan kemampuan berfikir peserta didik. Keterampilan ini mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan materi, mengajukan pertanyaan, memberikan penguatan, mengelola kelas, serta menggunakan variasi dalam pembelajaran. Penguasaan keterampilan tersebut akan menentukan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Moh. Uzer Usman (2011), keterampilan dasar mengajar adalah kemampuan yang bersifat spesifik yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk menunjang pelaksanaan tugas profesionalnya dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Wina Sanjaya (2013) menyatakan bahwa keterampilan mengajar merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar mengajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan

menyampaikan materi, tetapi juga mencakup kemampuan mengelola kelas, memotivasi peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dengan demikian, keterampilan mengajar merupakan jembatan antara penguasaan materi dan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik dapat dimaknai bahwa mengajar bukan sekadar kegiatan menyampaikan informasi dari guru ke siswa, melainkan sebuah seni dan ilmu (*art and science*) dan proses tersebut ada kalanya mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran pada saat lalu lebih dikenal dengan “paradigma lama”, seringkali dimaknai seperti ruang kelas yang terasa sepi seperti sebuah "perpustakaan yang sunyi". Guru berdiri tegak di depan kelas sebagai satu-satunya sumber kebenaran, sumber materi, sementara siswa duduk rapi mendengarkan materi. Fenomena ini, lebih mengarah pada pembelajaran yang disebut dengan *Teacher-Centered Learning* (tembok pengetahuan), yang mana pembelajaran mengejar ketuntasan materi dari pada penguasaan materi terhadap peserta didik atau siswa lebih banyak pasif. Asri budiningsih (2012) menjelaskan bentuk pertukaran paradigma pembelajaran dapat disimpulkan antara lain:

a. Paradigma mengajar (*teaching*): Fokusnya adalah pada guru. Sukses atau tidaknya kelas diukur dari seberapa lancar guru menyampaikan materi. (Siswa dianggap objek). Tokoh-tokoh penganut aliran Behavioristik seperti BF. Skinner dan Thordike

    a) Fokus: Apa yang dilakukan guru dan displin tinggi
    b) Peran Guru: sebagai sat-satunya sumber ilmu
    c) Peran siswa: Penerima informasi pasif dari guru

d) Hakekat: Pengetahuan dipindahkan dari guru ke siswa

b. Paradigma belajar (*learning*): Fokusnya adalah pada siswa. Sukses atau tidaknya kelas diukur dari seberapa banyak siswa memahami dan bisa menerapkan ilmu tersebut. (siswa dianggap subjek). Paradigma ini berpusat pada siswa **(**student-centered**).** Pemikiran ini dikembangkan oleh tokoh-tokoh konstruktivisme seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky**.**
    a) Fokus: Bagaimana siswa belajar dan apa yang mereka dapatkan.
    b) Peran Guru: Sebagai fasilitator, motivator, dan mitra belajar.
    c) Peran Siswa: Subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri.
    d) Hakikat: Siswa mencari, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman.

Proses perubahan dalam pelaksanaan keterampilan mengajar dapat kita lihat juga pada tabel dibawah ini yaitu:

Tabel 1. Pola Mengajar

No	Pola mengajar lama	Pola mengajar sekarang
1	Fokus pada pengajaran artinya focus apa yang lakukan dan diberikan guru	Focus pada pembelajaran artinya apa yang siswa paham dan inginkan
2	Menghafal materi	Memahami makna dan aplikasi yang saat ini berkembang

3	Belajar secara individual dan siswa yang tidakl paham akan semakin tertinggal	Belajar secara kalaborasi atau tim sehingga pintar bersama
4	Guru adalah sumber utama atau aktor utama penentu jalannya pembelajaran	Siswa adalah subjek utama sehingga pada pembelajaran ini guru bisa tidak berada ditempat yang sama dengan siswa

Keterampilan dasar mengajar lahir karena:1) Adanya pergeseran paradigma pembelajaran: Mengajar bukan lagi sekadar "menuangkan air ke dalam gelas" (transfer pengetahuan), melainkan upaya guru untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mengalami perubahan tingkah laku yang positif. 2) Tuntutan profesionalisme: sesuai dengan Undang-undang Pendidikan Nasional tahun 2003 yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang berilmu dan cakap. Hal ini menuntut guru memiliki keterampilan mengajar yang kompleks dan terpadu. 3) Interaksi edukatif: proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Tanpa keterampilan dasar yang memadai, interaksi tidak akan efektif dalam mencapai tujuan instruksional. 4) Kualitas sumber daya manusia: pendidikan adalah wahana utama untuk meningkatkan kualitas SDM Bangsa.

Guru sebagai pemegang peran sentral dalam memajukan keterampilan mengajar dan pendidikan guna mencetak generasi yang kompeten di era global. Keterampilan dasar mengajar pada hakekatnya adalah

pendidik mampu mengajar dengan melampui transfer data yang berupa perubahan sikap, emosi dan karakter setiap peserta peserta didik yang mereka didik.

1.2. TUJUAN KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Tujuan keterampilan dasar mengajar adalah untuk membekali guru atau calon guru agar mampu menyampaikan materi pelajaran secara tepat sasaran dan melaksanakan tugas instruksional secara professional. Contohnya memberikan informasi atau umpan balik melalui keterampilan memberikan penguatan sebagai bentuk dorongan atau koreksi terhadap prilaku siswa. Usman (2002). Selain itu Oemar Hamalik (2014) menjelaskan tujuan keterampilan mengajar adalah sebagai tindakan yang dapat diamati untuk mencapai suatu tujuan pendidikan khusus. Pendidik menggunakan keterampilan mengajar untuk membimbing aktivitas siswa agar mereka mampu berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar mengajar bertujuan untuk:

a) Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
   Pembelajaran yang berkualitas dan maksimal akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas juga, sehingga dapat dikatakan bentuk pembelajaran sepanjang hayat dan inovatif.
b) Menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik.
   Dengan penguasaan keterampilan mengajar pendidik mampu memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik karena pembelajaran yang diberikan tidak membosankan namun menarik sehingga pembelajaran tersebut

lebih efektif, efisien.

c) Meningkatkan profesionalisme pendidik dalam menjalankan tugasnya.
   Seorang pendidik yang profesional tidak hanya mampu menjalan tugas nya secara keahlian dan kode etik yang telah ditetapkan namun juga mampu bertanggung jawab dengan memiliki kompetensi sesuai dengan Undang-undang No. 14 tahun 2005.

Menurut UU no. 14 tahun 2005 kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik antara lain:

1. Kompetensi pedagogic
   Kemampuan mengelola pembelajaran mulai dari karakteristik siswa, termasuk memahami gaya belajar dan latar belakang peserta didik. Merancang RPP termasuk bagaimana pendidik menyusun tujuan, materi, metode, dan alat evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Guru dalam melakukan evaluasi, mampu menilai secara efektifvitas dari proses sampai hasil belajar yang yang dicapai oleh peserta didik. Selain itu pendidik harus mampu membantu peserta didik untuk mengaktualisasikan bakat dan dirinya agar mampu bergaul dan berkembang di sekolah dan masyarakat.
2. Kompetensi kepribadian
   Seorang guru harus menjadi pribadi yang mantap, stabil, dewasa, jujur dan teladan bagi pendidik atau artikata pendidik menjadi role model bagi peserta didik sendiri. Selain itu seorang pendidik juga harus memiliki aklak mulia dan pengaruh positif bagi setiap pribadi peserta didik.
3. Kompetensi sosial
   Kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi dengan

sesama guru, siswa dan siapapun yang terlibat dalam proses pendidikan di sekolah. Seorang guru harus mampu beradaptasi karena pada dasarnya ketika seorang guru mengabdi mereka akan ditempatkan dimanapun mereka harus siap karena Indonesia adalah Negara yang luas dengan ragam budaya dan komunitas yang berbeda. Selain itu seorang pendidik harus bisa bersikap adil kepada setiap peserta didik baik siswa yang memiliki kemapuan yang cepat dan lambat. Ketika peserta didik yang memiliki kemampuan lambat mampu memberikan motivasi dan membimbing mereka untuk setara dengan peserta didik yang lain.

4. Kompetensi professional
   Penguasaan terhadap materi pelajaran secara luas dan mendalam merupakan hal yang pokok dipahami oleh pendidik selain kemampuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai contoh, seorang pendidik yang memiliki keterampilan bertanya yang baik akan mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran. Demikian pula, pendidik yang mampu mengelola kelas dengan baik akan menciptakan lingkungan belajar yang tertib dan nyaman sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan menyenangkan.

1.3. KOMPONEN KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Menurut beberapa ahli ada beberapa komponen keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki oleh seorang guru antara lain:

a. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran: Seorang pendidik harus membuka pelajaran (apersepsi), ini bertujuan yaitu: menarik perhatian peserta didik terhadap proses awal sehingga peserta didik termotivasi terhadap materi yang akan disampaikan, agar tercipta kondisi siap belajar dan peserta didik mampu memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diberikan. Misalnya peserta didik bisa memberikan contoh yang berkaitan dengan materi sebelumnya yang berkaitan dengan kehidupan nyata.
b. Keterampilan menjelaskan: menyampaikan informasi secara terstruktur dan terkonsep sehingga peserta didik bisa merespon terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru.
c. Keterampilan bertanya: merangsang berpikir kritis dan mendapatkan informasi dari materi yang diberikan oleh pendidik ke peserta didik. Selain itu dapat melibatkan intelektual peserta didik dalam berdiskusi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara didepan umum.
d. Keterampilan memberikan penguatan (reinforcement): penguatan yang diberikan oleh pendidik ke peserta didik tidak hanya berupa hadiah atau benda namun juga bisa berbentuk kalimat seperti: hebat, pintar, atau berbentuk gambar. Dalam hal ini jangan sekali kali mengatakan peserta didik “bodoh” atau dengan kata masak ini aja nggak bisa. Hal tersebut dapat merusak mental dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
e. Keterampilan mengadakan variasi: menghilangkan kebosanan (gaya mengajar, media, pola interaksi).
f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil: Mengelola interaksi untuk memecahkan masalah.
g. Keterampilan mengelola kelas: menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal.
h. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan: Pendekatan personal sesuai kebutuhan siswa.

Keterampilan dasar mengajar memiliki relevansi yang

sangat tinggi dalam pembelajaran abad ke-21. Di era ini, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pendidik dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran serta menggunakan berbagai metode yang inovatif dan interaktif. Keterampilan dasar mengajar menjadi kunci dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Sebagai contoh, pendidik dapat menggunakan media digital, studi kasus, dan diskusi kelompok untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan dunia modern.

DAFTAR PUSTAKA

Asril, Z. (2011). *Micro Teaching: Disertai dengan Program Pengalaman Lapangan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Damanik, R., Sagala, R. W., & Rezeki, T. I. (2021). *Keterampilan Dasar Mengajar Guru*. Medan: UMSU Press.

Helmiati. (2013). *Micro Teaching: Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*. Pekanbaru: Aswaja Pressindo.

Suwarna, dkk. (2012). *Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: LPPMP UNY.

Usman, U. M. (1995). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Usman, U. M. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Wina Sanjaya. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Oemar Hamalik. (2014). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Sardiman A.M.. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

PROFIL PENULIS

Dr. Yenni Melia, S.Sos, M.Pd
Dosen Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Sumatera Barat

Saya, Yenni Melia, lahir di Sikakap 1976 dan merupakan dosen tetap di Universitas PGRI Sumatera Barat jurusan Pendidikan Sosiologi.Pendidikan dan Karier: **Pendidikan:** S1 saya tempuh di Universitas Bengkulu dan Strata 2 dan Strata 3 didapat di Universitas Negeri Padang, dengan bidang pendidikan ilmu sosial. **Karier Akademis dan keahlian:** Saya merupakan dosen tetap di bidang Ilmu Pendidikan Sosiologi di Universitas PGRI Sumatera Barat, selain itu juga aktif penelitian dan pengabdian serta menulis beberapa buku chapter dan bahan ajar bidang pendidikan: Mengenai model pembelajaran, evaluasi, dan kurikulum.

BAB II
PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Oleh
Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd.,M.Pd

2.1. KONSEP DAN DEFINISI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan konseptual terhadap makna dan praktik pembelajaran. Pembelajaran di era digital dipahami sebagai proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media utama dalam mendukung interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral yang membentuk dinamika, struktur, dan pengalaman belajar secara menyeluruh. Pembelajaran digital mencerminkan integrasi sistematis antara teknologi, strategi pedagogis, dan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Sarker et al., 2019).

Berbagai ahli memberikan penekanan yang berbeda mengenai konsep pembelajaran digital. Perspektif modern memandang pembelajaran digital sebagai ekosistem yang menghubungkan manusia, teknologi, dan informasi dalam jaringan yang dinamis. Proses pembelajaran tidak lagi berlangsung secara linear, tetapi berkembang menjadi terbuka dan multidirectional melalui pemanfaatan berbagai platform digital. Pembelajaran digital juga dipahami sebagai praktik pendidikan yang dipengaruhi oleh penggunaan perangkat teknologi, platform daring, dan budaya belajar berbasis interaksi digital. Selain itu, kompetensi digital menjadi unsur penting karena memungkinkan guru dan peserta didik berpartisipasi aktif

dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi (Falloon, 2020).

Ruang lingkup pembelajaran di era digital mencakup berbagai model dan pendekatan yang berkembang seiring kemajuan teknologi. E-learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran digital yang menggunakan jaringan internet sebagai media utama dalam penyelenggaraan pembelajaran. Konsep ini kemudian berkembang menjadi online learning yang menitikberatkan pada interaksi pembelajaran secara penuh melalui platform daring. Selain itu, blended learning menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring dalam satu desain terpadu sehingga mampu memanfaatkan keunggulan kedua pendekatan tersebut. Perkembangan teknologi juga melahirkan mobile learning yang memanfaatkan perangkat bergerak, serta ubiquitous learning yang memungkinkan proses belajar berlangsung kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu (Putri, 2019; Yunarti et al., 2022; Najjar & Oktasari, 2023; Yogiyatno, 2019).

Keberagaman model tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran digital memiliki cakupan yang luas, fleksibel, dan adaptif terhadap berbagai kebutuhan pendidikan. Perbedaan karakteristik antar model tidak hanya terletak pada media yang digunakan, tetapi juga pada tingkat interaksi, fleksibilitas, serta peran teknologi dalam proses pembelajaran. E-learning lebih menekankan distribusi materi secara digital, sedangkan online learning berfokus pada interaksi daring sebagai inti pembelajaran. Blended learning menawarkan keseimbangan antara interaksi langsung dan pemanfaatan teknologi, sementara mobile learning memperluas aksesibilitas pembelajaran melalui perangkat yang lebih personal dan fleksibel (Ayu & Amelia, 2020; Hajar et al., 2024).

Perbandingan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran digital memperlihatkan adanya perbedaan

mendasar dalam berbagai aspek. Pembelajaran konvensional umumnya berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dengan proses belajar yang berlangsung secara linear dan terbatas pada ruang kelas fisik. Interaksi yang terjadi cenderung bersifat satu arah dan penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Sebaliknya, pembelajaran digital menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan karakteristik yang lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi. Sumber belajar tidak lagi terbatas pada guru, tetapi meluas ke berbagai platform digital yang dapat diakses secara global. Kondisi ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah maupun multi-arah antara berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran (Rozali et al., 2022; Tzenios, 2022).

Perbedaan tersebut juga tampak pada pendekatan pedagogis yang digunakan. Pembelajaran konvensional lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan, sedangkan pembelajaran digital mendorong penggunaan strategi yang lebih inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi daring, serta eksplorasi mandiri. Peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan dalam mengelola informasi yang kompleks. Teknologi berperan sebagai pendukung yang memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Matriano, 2020; Oktavia, 2025).

Konseptualisasi pembelajaran digital juga memiliki dimensi transformasional yang signifikan. Transformasi tersebut tidak hanya terjadi pada aspek teknis, tetapi juga pada cara pandang terhadap proses belajar. Pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai aktivitas transfer pengetahuan semata, melainkan sebagai proses konstruksi pengetahuan yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dengan lingkungan belajar digital. Teknologi memungkinkan terjadinya personalisasi

pembelajaran sehingga pengalaman belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan individu. Kondisi ini membuka peluang terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif terhadap keberagaman peserta didik (Ignasia & Haryanto, 2025).

Dimensi transformasional tersebut juga terlihat pada perubahan hubungan antara pengetahuan, teknologi, dan pedagogi. Pengetahuan tidak lagi bersifat statis karena terus berkembang mengikuti arus informasi global yang sangat cepat. Teknologi berfungsi sebagai media yang memungkinkan akses terhadap pengetahuan secara luas, sedangkan pedagogi berperan dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi secara efektif. Integrasi ketiga aspek tersebut menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efisien, tetapi juga bermakna. Pembelajaran digital pada akhirnya membentuk ekosistem belajar yang terbuka, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh (Subroto et al., 2023).

Implikasi dari pemahaman tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di era digital perlu dipandang sebagai sistem yang kompleks dan multidimensional. Setiap komponen dalam sistem tersebut saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain sehingga diperlukan pendekatan yang holistik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu menerjemahkannya ke dalam praktik pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Pemahaman yang komprehensif mengenai konsep dan definisi pembelajaran digital menjadi landasan penting dalam mengembangkan keterampilan dasar mengajar yang adaptif terhadap tuntutan era digital.

2.2. LANDASAN TEORETIS PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Perkembangan pembelajaran di era digital tidak dapat dipisahkan dari landasan teoretis yang menjadi dasar dalam memahami perubahan paradigma pendidikan. Transformasi pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh perkembangan teori belajar yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh, membangun, dan mengelola pengetahuan. Landasan teoretis berperan penting dalam memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tidak bersifat teknosentris, melainkan tetap berorientasi pada prinsip-prinsip pedagogis yang mendukung pembelajaran bermakna. Pemahaman terhadap teori-teori pembelajaran memungkinkan guru untuk merancang strategi yang tepat dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran (Rahmadani et al., 2025).

a. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan salah satu teori belajar yang memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan pembelajaran modern. Teori ini menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman, interaksi, dan refleksi terhadap lingkungan belajar. Pengetahuan tidak dipandang sebagai sesuatu yang ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik, tetapi sebagai hasil konstruksi individu yang dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya dan konteks sosial yang melingkupinya. Perspektif konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Azzahra et al., 2025).

Prinsip utama konstruktivisme terletak pada pentingnya pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Aktivitas

pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam eksplorasi, pemecahan masalah, dan diskusi yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi. Interaksi sosial juga memiliki peran penting dalam memperkaya proses konstruksi pengetahuan karena melalui interaksi tersebut peserta didik dapat berbagi perspektif, menguji pemahaman, dan merefleksikan pengalaman belajar. Pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun makna melalui pengalaman yang relevan dan kontekstual (Matriano, 2020).

Relevansi konstruktivisme semakin kuat dalam konteks pembelajaran di era digital. Teknologi digital menyediakan berbagai sumber belajar yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi informasi secara mandiri dan mendalam. Lingkungan belajar digital juga mendukung terciptanya interaksi yang lebih luas melalui forum diskusi, kolaborasi daring, dan penggunaan media interaktif. Aktivitas seperti pembelajaran berbasis proyek, simulasi digital, dan eksplorasi sumber terbuka mencerminkan penerapan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran modern. Integrasi teknologi memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan personal sehingga mendukung proses konstruksi pengetahuan secara lebih efektif (Nadila & Lestari, 2025; Oktavia, 2025).

b. Teori Konektivisme

Perkembangan teknologi digital melahirkan pendekatan baru dalam memahami proses belajar yang dikenal sebagai konektivisme. Teori ini muncul sebagai respons terhadap perubahan cara individu mengakses dan mengelola informasi di era digital. Konektivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak hanya berada dalam diri individu, tetapi juga tersebar dalam jaringan yang mencakup manusia, teknologi, dan berbagai

sumber informasi digital. Proses belajar terjadi melalui kemampuan individu dalam membangun dan memelihara koneksi dengan berbagai sumber pengetahuan tersebut (Siemens, 2018).

Karakteristik utama konektivisme terletak pada peran jaringan sebagai sumber belajar. Peserta didik tidak lagi bergantung pada satu sumber informasi, melainkan mengakses berbagai sumber yang saling terhubung melalui teknologi digital. Kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran modern. Pengetahuan dipahami sebagai sesuatu yang dinamis dan terus berkembang sehingga kemampuan untuk memperbarui informasi menjadi bagian dari proses belajar itu sendiri. Pembelajaran di era digital menuntut kemampuan individu untuk berpartisipasi dalam jaringan pengetahuan yang terbuka dan terus berubah (Fischer et al., 2023).

Implikasi konektivisme dalam pembelajaran digital sangat signifikan. Teknologi seperti internet, media sosial, dan platform kolaboratif memungkinkan terbentuknya jaringan belajar yang luas dan fleksibel. Peserta didik dapat berinteraksi dengan berbagai sumber informasi serta individu dari latar belakang yang berbeda sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kaya. Lingkungan belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas, tetapi meluas ke ekosistem digital yang bersifat global. Pendekatan konektivisme mendorong kemandirian belajar, kemampuan adaptasi terhadap perubahan informasi yang cepat, serta keterampilan dalam membangun jejaring pengetahuan secara berkelanjutan (Gqwabaza & Maqoqa, 2024; Sesmiarni, 2025).

2.3. KERANGKA TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)

Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) merupakan model konseptual yang menjelaskan integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran. Model ini menekankan bahwa efektivitas pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh penguasaan teknologi semata, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pedagogis yang tepat serta penguasaan materi ajar. TPACK terdiri atas tiga komponen utama, yaitu *Content Knowledge* (CK), *Pedagogical Knowledge* (PK), dan *Technological Knowledge* (TK), yang saling beririsan dan membentuk suatu kesatuan pengetahuan yang utuh dalam mendukung pembelajaran digital (Anggraini et al., 2025; Hanik et al., 2022).

Content Knowledge (CK) merujuk pada penguasaan materi atau konten pembelajaran yang menjadi dasar dalam proses pengajaran. Guru dituntut memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep, fakta, prinsip, dan struktur keilmuan dari mata pelajaran yang diajarkan. *Pedagogical Knowledge* (PK) berkaitan dengan pemahaman mengenai metode, strategi, pendekatan, serta pengelolaan pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, *Technological Knowledge* (TK) mencakup kemampuan guru dalam menggunakan berbagai teknologi digital yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran. Integrasi ketiga komponen tersebut menghasilkan bentuk pengetahuan yang lebih kompleks, yaitu *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang memungkinkan guru merancang pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan inovatif (Rosmaladewi et al., 2023).

Penerapan TPACK dalam pembelajaran di era digital menuntut guru untuk tidak hanya menguasai teknologi secara

teknis, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat digunakan secara pedagogis untuk mendukung proses belajar. Pemilihan teknologi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Integrasi yang tepat antara konten, pedagogi, dan teknologi akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penguasaan TPACK juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan (Wiguna & Budiman, 2024).

Kerangka TPACK menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran digital sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola hubungan antara ketiga komponen tersebut secara seimbang. Penguasaan teknologi tanpa didukung strategi pedagogis yang tepat tidak akan menghasilkan pembelajaran yang optimal. Sebaliknya, pendekatan pedagogis yang baik juga perlu didukung oleh pemanfaatan teknologi yang relevan agar mampu menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, TPACK menjadi kerangka penting dalam pengembangan kompetensi profesional guru pada pembelajaran modern (Entriza & Puspitasari, 2025).

Ketiga pendekatan teoretis, yaitu konstruktivisme, konektivisme, dan TPACK menunjukkan bahwa pembelajaran di era digital tidak dapat dipahami hanya dari perspektif teknologi semata. Konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, konektivisme menyoroti peran jaringan digital sebagai sumber belajar, sedangkan TPACK memberikan kerangka praktis bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kombinasi ketiga pendekatan tersebut membentuk landasan teoretis yang kuat dalam memahami dan mengembangkan pembelajaran di era digital (Azzahra et al., 2025; Fischer et al.,

2023; Anggraini et al., 2025).

Sintesis dari ketiga teori tersebut menegaskan bahwa teknologi harus diposisikan sebagai sarana yang mendukung proses belajar, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika teknologi digunakan untuk memperkuat interaksi, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Landasan teoretis ini menjadi pijakan penting dalam mengembangkan keterampilan dasar mengajar yang adaptif terhadap perubahan zaman. Pemahaman yang mendalam terhadap teori-teori tersebut memungkinkan guru merancang pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dan bermakna bagi peserta didik di era digital.

2.4. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Karakteristik pembelajaran di era digital mencerminkan transformasi mendasar dalam cara proses belajar dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mencakup dinamika interaksi, akses terhadap pengetahuan, serta pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Karakteristik ini menjadi indikator penting dalam memahami pelaksanaan pembelajaran pada konteks digital sekaligus menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang relevan. Secara konseptual, karakteristik pembelajaran di era digital dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek utama, yaitu fleksibilitas, akses informasi, interaktivitas dan kolaborasi, penggunaan multimedia, serta personalisasi pembelajaran.

1. Fleksibilitas Waktu dan Tempat

   Fleksibilitas merupakan salah satu karakteristik paling

menonjol dalam pembelajaran digital. Proses pembelajaran tidak lagi terikat pada ruang kelas fisik maupun jadwal yang kaku, tetapi dapat berlangsung secara sinkron maupun asinkron melalui dukungan teknologi digital. Pembelajaran sinkron memungkinkan interaksi langsung melalui konferensi video atau platform komunikasi *real-time*, sedangkan pembelajaran asinkron memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mengakses materi dan menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang dimiliki. Kondisi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing (Putri, 2019; Yunarti et al., 2022).

Karakteristik fleksibilitas juga berkaitan dengan konsep *lifelong learning* atau pembelajaran sepanjang hayat, di mana individu memiliki kesempatan untuk terus belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Akses terhadap platform digital memungkinkan peserta didik mengulang materi, memperdalam pemahaman, serta belajar secara mandiri sesuai dengan ritme belajar masing-masing. Fleksibilitas dalam pembelajaran digital memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan strategi belajar yang lebih efektif sekaligus meningkatkan kemandirian belajar (Fischer et al., 2023).

2. Akses Informasi yang Luas dan Cepat

Lingkungan digital menyediakan akses terhadap sumber informasi yang luas dan beragam. Peserta didik tidak lagi bergantung pada satu sumber utama, tetapi dapat memanfaatkan berbagai referensi seperti jurnal ilmiah, buku elektronik, video pembelajaran, dan sumber terbuka lainnya yang tersedia secara global. Ketersediaan informasi yang melimpah memungkinkan pengayaan materi serta memperluas perspektif peserta didik terhadap suatu konsep (Sarker et al., 2019).

Kemudahan akses informasi juga mendorong perubahan

orientasi pembelajaran dari sekadar menghafal menuju kemampuan memahami dan menganalisis informasi. Peserta didik dituntut memiliki kemampuan literasi informasi yang baik, termasuk kemampuan mencari, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi secara kritis. Kompetensi ini menjadi sangat penting dalam menghadapi arus informasi yang semakin kompleks. Literasi digital dipahami sebagai bagian integral dari pembelajaran modern yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan digital (Cynthia & Sihotang, 2023; Anggeraini et al., 2019).

3. Interaktivitas dan Kolaborasi

Interaktivitas merupakan karakteristik utama yang membedakan pembelajaran digital dari pembelajaran konvensional. Teknologi digital memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah maupun multi-arah antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik. Interaksi tidak lagi terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat berlangsung melalui berbagai platform seperti forum diskusi, aplikasi pesan, dan media kolaboratif yang mendukung pertukaran ide secara lebih luas (Sesmiarni, 2025).

Kolaborasi menjadi bagian penting dalam pembelajaran digital karena memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam menyelesaikan tugas maupun proyek pembelajaran. Lingkungan digital menyediakan berbagai *tools* yang mendukung kerja kelompok, seperti dokumen kolaboratif, ruang diskusi virtual, dan platform manajemen proyek. Aktivitas kolaboratif tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik secara signifikan (Oktavia, 2025; Gqwabaza & Maqoqa, 2024).

4. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Penggunaan multimedia menjadi ciri khas yang menonjol dalam pembelajaran digital. Materi pembelajaran tidak lagi

disajikan secara linear dalam bentuk teks semata, tetapi dikombinasikan dengan berbagai elemen seperti gambar, audio, video, animasi, dan simulasi interaktif. Pendekatan ini memungkinkan penyajian informasi yang lebih variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman peserta didik (Handoyo et al., 2025; Riyanto, 2025).

Integrasi berbagai format media juga mendukung proses belajar yang lebih efektif melalui penguatan berbagai saluran kognitif. Kombinasi antara elemen visual dan verbal membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan multimedia yang tepat tidak hanya meningkatkan retensi informasi, tetapi juga mempermudah penyampaian konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana dan konkret (Paling et al., 2024).

Karakteristik ini juga memungkinkan guru mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Peserta didik dengan kecenderungan visual, auditori, maupun kinestetik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan preferensi masing-masing. Keberagaman media menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan adaptif.

5. Personalisasi Pembelajaran

Personalisasi pembelajaran merupakan karakteristik yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Lingkungan digital memungkinkan penyusunan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan minat peserta didik. Teknologi seperti sistem pembelajaran adaptif dan kecerdasan buatan dapat memberikan rekomendasi materi, latihan, dan evaluasi yang berbeda bagi setiap individu berdasarkan capaian belajar mereka (Ignasia & Haryanto, 2025).

Pendekatan personalisasi memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-

masing sehingga dapat mengurangi kesenjangan dalam pencapaian hasil belajar. Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat memperdalam materi, sementara peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama dapat belajar secara bertahap tanpa tekanan. Personalisasi pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna (Sibarani et al., 2025).

Keseluruhan karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di era digital bersifat fleksibel, terbuka, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Fleksibilitas memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa batas ruang dan waktu, akses informasi memperluas sumber belajar, interaktivitas dan kolaborasi meningkatkan keterlibatan, penggunaan multimedia memperkaya pengalaman belajar, serta personalisasi memungkinkan penyesuaian terhadap kebutuhan individu. Integrasi kelima karakteristik tersebut membentuk ekosistem pembelajaran yang dinamis dan adaptif.

Karakteristik tersebut memiliki implikasi langsung terhadap praktik pembelajaran yang dilakukan guru. Perancangan pembelajaran tidak lagi dapat dilakukan secara konvensional, tetapi perlu mempertimbangkan pemanfaatan teknologi secara strategis untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik pembelajaran digital menjadi landasan penting dalam mengembangkan keterampilan dasar mengajar yang efektif di era digital.

2.5. TRANSFORMASI PARADIGMA PEMBELAJARAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya transformasi paradigma pembelajaran yang bersifat fundamental. Paradigma pembelajaran yang sebelumnya

berorientasi pada penyampaian pengetahuan secara satu arah mengalami pergeseran menuju pendekatan yang lebih partisipatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Transformasi ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mencerminkan perubahan cara pandang terhadap hakikat belajar, peran guru, dan posisi peserta didik dalam proses pendidikan. Pergeseran tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di era digital tidak lagi dipahami sebagai proses transfer informasi semata, melainkan sebagai proses konstruksi pengetahuan yang dinamis dan kontekstual (Halim et al., 2025; Widagdo, 2024).

1. Perubahan dari *Teacher-Centered* ke *Student-Centered*

Paradigma pembelajaran tradisional menempatkan guru sebagai pusat utama dalam proses pembelajaran. Pengetahuan disampaikan secara langsung melalui metode ceramah, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi yang relatif pasif. Pola pembelajaran ini cenderung menekankan penguasaan materi secara kognitif tanpa memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Rozali et al., 2022).

Perkembangan pembelajaran di era digital mendorong terjadinya pergeseran menuju pendekatan *student-centered learning*. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah. Peserta didik didorong untuk membangun pengetahuan secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia. Guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi dan refleksi secara mendalam. Pendekatan yang berpusat pada peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar karena memberikan ruang bagi pengembangan potensi individu secara

optimal (Tzenios, 2022; Matriano, 2020).

2. Perubahan Peran Guru dan Peserta Didik

Transformasi paradigma pembelajaran membawa implikasi langsung terhadap redefinisi peran guru dan peserta didik. Guru tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar. Peran guru mencakup perancangan pengalaman belajar, pengelolaan interaksi, dan pemberian umpan balik yang konstruktif. Guru juga berfungsi sebagai mediator yang menghubungkan peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungan digital (Damayanti & Ridwan, 2024).

Peserta didik mengalami perubahan peran dari penerima informasi menjadi individu yang aktif dalam mengelola proses belajarnya. Kemandirian belajar menjadi aspek penting dalam pembelajaran digital karena peserta didik memiliki akses terhadap berbagai sumber informasi yang dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman. Kemampuan berpikir kritis, mengevaluasi informasi, serta berkolaborasi dengan orang lain menjadi kompetensi yang perlu dikembangkan. Perubahan ini mencerminkan pergeseran dari pembelajaran yang bersifat instruksional menuju pembelajaran yang konstruktif dan reflektif (Cynthia & Sihotang, 2023).

3. Pembelajaran Aktif, Kolaboratif, dan Kontekstual

Paradigma pembelajaran di era digital menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran aktif mengharuskan peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong pemahaman mendalam, seperti diskusi, analisis, dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan (Rahmadani et al., 2025).

Kolaborasi menjadi elemen penting dalam pembelajaran

modern. Teknologi digital memungkinkan peserta didik bekerja sama melalui berbagai platform yang mendukung interaksi dan pertukaran ide. Proses kolaboratif tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim. Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan kualitas hasil belajar peserta didik (Oktavia, 2025; Siregar et al., 2024).

Kontekstualitas dalam pembelajaran juga menjadi aspek yang semakin penting. Materi pembelajaran dikaitkan dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik sehingga meningkatkan makna dan kebermanfaatan belajar. Teknologi digital memungkinkan penyajian konteks yang lebih luas melalui simulasi, studi kasus, dan akses terhadap berbagai sumber informasi global. Pendekatan ini membantu peserta didik menghubungkan teori dengan praktik serta memahami penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Subroto et al., 2023)

4. Perbandingan Paradigma Pembelajaran Konvensional dan Digital

Transformasi paradigma pembelajaran dapat dipahami secara lebih jelas melalui perbandingan antara pendekatan konvensional dan pendekatan digital. Perbedaan tersebut mencakup berbagai aspek yang menunjukkan perubahan mendasar dalam praktik pendidikan.

Aspek	Paradigma Konvensional	Paradigma Digital
Orientasi pembelajaran	Berpusat pada guru (*teacher-centered*)	Berpusat pada peserta didik *(student-centered)*

Peran guru	Sumber utama pengetahuan	Fasilitator, mediator, dan desainer pembelajaran
Peran peserta didik	Pasif, penerima informasi	Aktif, pembangun pengetahuan
Sumber belajar	Terbatas (buku dan guru)	Beragam dan terbuka (internet, multimedia)
Metode pembelajaran	Ceramah dan hafalan	Interaktif, kolaboratif, berbasis proyek
Interaksi	Satu arah	Multi-arah (guru-siswa, siswa-siswa
Lingkungan belajar	Kelas fisik	Digital dan hybrid
Evaluasi	Berbasis hasil (summative)	Berbasis proses dan autentik

Transformasi paradigma pembelajaran di era digital menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan tidak terbatas pada aspek teknis semata. Pergeseran dari *teacher-centered* menuju *student-centered*, perubahan peran guru dan peserta didik, serta penekanan pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual mencerminkan evolusi dalam memahami proses belajar. Teknologi digital berperan sebagai katalisator yang mempercepat perubahan tersebut, tetapi keberhasilan transformasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengadaptasi praktik pembelajaran (Kusuma & Muharom, 2025).

Pemahaman terhadap paradigma baru ini menjadi landasan penting dalam mengembangkan keterampilan dasar mengajar yang relevan dengan tuntutan era digital. Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mendorong keterlibatan

aktif peserta didik serta mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam menghadapi tantangan masa depan. Transformasi paradigma ini pada akhirnya menjadi pijakan dalam membangun praktik pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berorientasi pada peserta didik.

2.6. PERAN DAN KOMPETENSI GURU DI ERA DIGITAL

Transformasi pembelajaran yang dipicu oleh perkembangan teknologi digital membawa konsekuensi terhadap perubahan peran dan kompetensi guru. Posisi guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, tetapi berkembang menjadi aktor profesional yang memiliki peran multidimensional dalam mengelola pembelajaran. Kompleksitas lingkungan belajar digital menuntut guru mampu beradaptasi secara pedagogis, teknologis, dan sosial. Perubahan ini mencerminkan pergeseran dari peran instruksional menuju peran fasilitatif dan transformatif yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal (Kusuma & Muharom, 2025; Damayanti & Ridwan, 2024).

1. Peran Guru di Era Digital

Peran guru di era digital mengalami perluasan yang signifikan. Setiap peran tidak berdiri sendiri, tetapi saling terintegrasi dalam praktik pembelajaran.

a. Guru sebagai Fasilitator

Peran fasilitator menempatkan guru sebagai pihak yang membantu peserta didik dalam proses belajar, bukan sekadar menyampaikan materi. Guru bertugas merancang lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Aktivitas pembelajaran dirancang agar peserta didik terlibat aktif melalui diskusi, eksplorasi sumber digital, dan refleksi terhadap pengalaman belajar (Matriano, 2020).

Peran fasilitatif menuntut kemampuan guru dalam memberikan arahan tanpa mendominasi proses belajar. Guru perlu menyediakan *scaffolding* yang tepat agar peserta didik dapat berkembang secara bertahap. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan (Azzahra et al., 2025).

b. Guru sebagai Mediator

Peran mediator berkaitan dengan kemampuan guru dalam menjembatani interaksi antara peserta didik dengan berbagai sumber belajar. Lingkungan digital menyediakan informasi yang sangat luas sehingga guru perlu membantu peserta didik memilih, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara tepat dan bertanggung jawab (Cynthia & Sihotang, 2023).

Guru juga berfungsi sebagai penghubung dalam interaksi sosial pembelajaran, baik antara peserta didik dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan lingkungan belajar. Kemampuan dalam mengelola komunikasi menjadi penting untuk memastikan bahwa interaksi berlangsung secara efektif, inklusif, dan bermakna. Peran ini semakin relevan dalam pembelajaran daring yang mengandalkan komunikasi virtual sebagai sarana utama interaksi (Sesmiarni, 2025).

c. Guru sebagai Motivator

Lingkungan digital yang kaya informasi juga menghadirkan potensi distraksi yang tinggi. Kondisi ini menuntut guru berperan sebagai motivator yang mampu menjaga keterlibatan dan fokus peserta didik. Guru perlu mengembangkan strategi yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik, seperti memberikan umpan balik yang konstruktif, menciptakan tantangan yang relevan, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (Rahmadani et al., 2025).

Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam pembelajaran digital karena tingkat otonomi peserta didik cenderung lebih tinggi. Guru perlu memastikan bahwa peserta didik tetap memiliki arah dan tujuan dalam proses belajar. Dukungan motivasional dari guru memberikan kontribusi penting terhadap keberhasilan pembelajaran digital dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Sibarani et al., 2025).

d. Guru sebagai Inovator

Perkembangan teknologi yang cepat menuntut guru untuk terus berinovasi dalam merancang pembelajaran. Inovasi tidak hanya berkaitan dengan penggunaan alat atau aplikasi digital, tetapi juga mencakup pengembangan strategi, metode, dan pendekatan yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Subroto et al., 2023).

Guru sebagai inovator perlu memiliki kepekaan terhadap perkembangan teknologi serta kemampuan mengevaluasi relevansi teknologi terhadap tujuan pembelajaran. Kreativitas menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Inovasi yang dilakukan harus berorientasi pada peningkatan keterlibatan peserta didik serta pencapaian kompetensi yang diharapkan (Puteri et al., 2025).

e. Guru sebagai *Designer* Pembelajaran Digital

Peran sebagai *designer* pembelajaran digital menjadi salah satu peran yang paling penting di era digital. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang keseluruhan pengalaman belajar secara sistematis. Perancangan tersebut mencakup pemilihan strategi pembelajaran, penggunaan media digital, pengelolaan interaksi, serta penyusunan evaluasi yang sesuai (Rosidah & Sugianti, 2025).

Desain pembelajaran digital harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks teknologi yang tersedia. Guru perlu

mampu mengintegrasikan berbagai komponen tersebut menjadi pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Peran ini menunjukkan bahwa profesionalitas guru di era digital sangat erat kaitannya dengan kemampuan desain pembelajaran berbasis teknologi (Entriza & Puspitasari, 2025).

2. Kompetensi Guru di Era Digital

Perubahan peran guru di era digital menuntut penguatan kompetensi yang relevan. Kompetensi tersebut tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup dimensi pedagogis dan integratif.

a. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki guru. Literasi ini mencakup kemampuan dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif serta bertanggung jawab. Kemampuan tersebut juga meliputi pemahaman terhadap etika digital, keamanan data, dan penggunaan teknologi secara bijak (Falloon, 2020).

Guru yang memiliki literasi digital yang baik mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Literasi digital juga menjadi prasyarat dalam mengembangkan kompetensi lain yang lebih kompleks. Kerangka kompetensi digital untuk pendidik menempatkan literasi digital sebagai fondasi utama dalam pembelajaran modern (Anggeraini et al., 2019).

b. Pedagogi Digital

Pedagogi digital berkaitan dengan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara efektif. Kompetensi ini menuntut pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung proses belajar, bukan sekadar sebagai alat bantu. Guru perlu mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai, mengembangkan materi berbasis

digital, serta menggunakan metode evaluasi yang relevan dengan karakteristik pembelajaran digital (Zhang, 2022).

Pedagogi digital juga mencakup kemampuan dalam mengelola interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam lingkungan virtual. Kualitas pedagogi yang digunakan menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran digital (Rahmadani et al., 2025).

c. Integrasi Teknologi melalui Kerangka TPACK

Kompetensi integratif guru di era digital dapat dijelaskan melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Kerangka ini menekankan pentingnya integrasi antara tiga jenis pengetahuan, yaitu:

1. *Content Knowledge* (CK): penguasaan materi ajar
2. *Pedagogical Knowledge* (PK): pemahaman tentang strategi pembelajaran
3. *Technological Knowledge* (TK): kemampuan menggunakan teknologi

Efektivitas pembelajaran digital tidak ditentukan oleh penguasaan salah satu aspek saja, tetapi oleh kemampuan dalam mengintegrasikan ketiganya secara sinergis. Integrasi tersebut memungkinkan guru merancang pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual. Penguasaan TPACK memiliki korelasi yang kuat dengan kualitas pembelajaran digital yang dihasilkan (Anggraini et al., 2025; Hanik et al., 2022; Wiguna & Budiman, 2024).

Peran dan kompetensi guru di era digital menunjukkan bahwa profesionalitas guru mengalami perluasan yang signifikan. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator, mediator, motivator, inovator, dan perancang pembelajaran digital. Setiap peran tersebut menuntut kompetensi yang spesifik dan terintegrasi, terutama dalam aspek literasi digital, pedagogi digital, serta integrasi teknologi melalui kerangka TPACK.

Keterpaduan antara peran dan kompetensi menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif di era digital. Guru yang mampu mengintegrasikan keduanya akan lebih siap menghadapi dinamika pembelajaran modern serta mampu mengembangkan keterampilan dasar mengajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pemahaman ini menjadi landasan penting dalam mengimplementasikan berbagai model dan strategi pembelajaran pada era digital.

2.7. MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Perkembangan teknologi digital mendorong lahirnya berbagai model dan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Keberagaman model tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di era digital tidak bersifat tunggal, tetapi fleksibel sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan infrastruktur teknologi. Pemilihan model pembelajaran menjadi aspek yang krusial karena akan menentukan efektivitas proses belajar dan ketercapaian kompetensi yang diharapkan (Rahmadani et al., 2025).

Setiap model pembelajaran digital memiliki karakteristik, keunggulan, dan konteks penggunaan yang berbeda. Pemahaman yang komprehensif terhadap masing-masing model akan membantu guru dalam menentukan strategi yang paling sesuai untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

1. *E-Learning*

E-learning merupakan model pembelajaran yang sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital dan jaringan internet sebagai media utama dalam penyelenggaraan pembelajaran. Seluruh aktivitas pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, diskusi, penugasan, hingga evaluasi dilakukan secara daring melalui platform digital seperti *Learning*

Management System (LMS) (Putri, 2019; Putra et al., 2024).

Model ini memberikan fleksibilitas tinggi karena peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Interaksi dapat berlangsung secara sinkron maupun asinkron sehingga memungkinkan penyesuaian terhadap kebutuhan belajar individu.

a. Kelebihan

1. Fleksibilitas waktu dan tempat
2. Akses terhadap sumber belajar yang luas
3. Mendukung pembelajaran mandiri

b. Konteks Penggunaan

1. Pendidikan jarak jauh
2. Kondisi darurat, seperti pandemi
3. Pembelajaran dengan keterbatasan ruang fisik

E-learning mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, terutama apabila didukung oleh desain pembelajaran yang interaktif dan terstruktur (Ayu & Amelia, 2020).

2. Blended Learning

Blended learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring dalam satu desain yang terpadu. Kombinasi ini bertujuan memanfaatkan keunggulan masing-masing pendekatan, yaitu interaksi langsung di kelas dan fleksibilitas pembelajaran digital (Hajar et al., 2024; Yunarti et al., 2022).

Model ini memberikan keseimbangan antara kontrol guru dan kemandirian peserta didik. Pembelajaran tatap muka digunakan untuk memperkuat pemahaman, sedangkan pembelajaran daring digunakan untuk eksplorasi materi dan pengayaan.

a. Kelebihan

1. Menggabungkan keunggulan pembelajaran langsung dan digital

2. Meningkatkan fleksibilitas tanpa menghilangkan interaksi sosial
3. Mendukung diferensiasi pembelajaran

b. Konteks Penggunaan

1. Sekolah atau perguruan tinggi dengan akses teknologi memadai
2. Pembelajaran reguler yang ingin ditingkatkan kualitasnya
3. Situasi transisi antara pembelajaran konvensional dan digital

Blended learning memberikan variasi pengalaman belajar yang lebih kaya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hajar et al., 2024).

3. Flipped Classroom

Flipped classroom merupakan strategi pembelajaran yang membalik struktur pembelajaran tradisional. Materi dipelajari peserta didik secara mandiri sebelum pertemuan kelas melalui video, modul digital, atau sumber belajar lainnya. Waktu tatap muka kemudian dimanfaatkan untuk aktivitas yang lebih aplikatif, seperti diskusi, analisis, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berlangsung sehingga interaksi di kelas menjadi lebih bermakna (Rahmadani et al., 2025).

a. Kelebihan

1. Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik
2. Memaksimalkan waktu tatap muka untuk aktivitas tingkat tinggi
3. Mendorong kemandirian belajar

b. Konteks Penggunaan

1. Materi konseptual yang membutuhkan pemahaman mendalam
2. Kelas yang menerapkan pembelajaran aktif
3. Pembelajaran berbasis diskusi dan *problem solving*

Pendekatan flipped classroom mampu meningkatkan

pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena pembelajaran lebih berfokus pada aktivitas eksploratif dan reflektif (Matriano, 2020).

4. *Hybrid Learning*

Hybrid learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran luring dan daring secara simultan. Sebagian peserta didik mengikuti pembelajaran secara langsung di kelas, sementara sebagian lainnya mengikuti pembelajaran secara daring pada waktu yang sama (Yunarti et al., 2022).

Model ini menuntut kesiapan teknologi serta kemampuan guru dalam mengelola dua kelompok peserta didik secara bersamaan. Interaksi harus dirancang agar tetap inklusif bagi seluruh peserta didik, baik yang hadir secara fisik maupun virtual.

a. Kelebihan

1. Memberikan fleksibilitas tinggi bagi peserta didik
2. Memungkinkan keberlanjutan pembelajaran dalam berbagai kondisi
3. Mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam

b. b. Konteks Penggunaan

1. Situasi dengan keterbatasan kapasitas ruang kelas
2. Kondisi tertentu yang mengharuskan sebagian peserta didik belajar jarak jauh
3. Institusi dengan infrastruktur teknologi yang memadai

Hybrid learning menjadi solusi yang relevan untuk menjaga kontinuitas pembelajaran di tengah kondisi yang tidak menentu (Sesmiarni, 2025).

5. *Project-Based Learning Digital*

Project-Based Learning (PjBL) digital merupakan strategi pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan proyek berbasis masalah nyata dengan memanfaatkan teknologi digital. Proses pembelajaran berfokus pada eksplorasi, kolaborasi, dan penciptaan produk yang

relevan (Nadila & Lestari, 2025).

Peserta didik bekerja secara individu maupun kelompok untuk menghasilkan karya seperti presentasi digital, video, laporan interaktif, atau produk kreatif lainnya. Teknologi digunakan sebagai alat untuk mencari informasi, berkolaborasi, dan menyajikan hasil kerja.

a. Kelebihan

1. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif
2. Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi
3. Menghubungkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata

b. Konteks Penggunaan

1. Pembelajaran berbasis kompetensi
2. Pengembangan keterampilan abad ke-21
3. Materi yang membutuhkan aplikasi praktis

PjBL berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna (Jufri et al., 2023).

Keberagaman model dan strategi pembelajaran di era digital menunjukkan bahwa tidak terdapat satu pendekatan yang dapat digunakan untuk seluruh situasi pembelajaran. Setiap model memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan secara kontekstual. Pemilihan model pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar.

Integrasi berbagai model pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal. Guru perlu memiliki fleksibilitas dalam memilih dan mengombinasikan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan ini menjadi bagian penting dari kompetensi pedagogi digital yang harus dimiliki guru di era modern (Zhang, 2022).

Pemahaman yang mendalam terhadap model dan strategi

pembelajaran digital juga memiliki implikasi langsung terhadap pengembangan keterampilan dasar mengajar. Guru dituntut mampu mengadaptasi berbagai keterampilan mengajar ke dalam konteks pembelajaran digital yang dinamis sehingga proses pembelajaran tidak hanya efektif, tetapi juga relevan dengan tuntutan zaman.

2.8. MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL

Media dan teknologi merupakan komponen strategis yang membentuk ekosistem pembelajaran di era digital. Keberadaan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi infrastruktur utama yang mendukung penyampaian materi, interaksi pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar. Integrasi media dan teknologi yang tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Sebaliknya, penggunaan teknologi yang tidak terarah berpotensi menimbulkan hambatan dalam proses belajar (Subroto et al., 2023).

1. *Learning Management System* (LMS)

Learning Management System (LMS) merupakan platform digital yang dirancang untuk mengelola proses pembelajaran secara terintegrasi. Sistem ini memungkinkan guru mendistribusikan materi, mengatur aktivitas pembelajaran, memfasilitasi diskusi, serta melakukan penilaian secara sistematis. LMS juga menyediakan fitur untuk memantau perkembangan belajar peserta didik sehingga memudahkan guru dalam memberikan umpan balik yang tepat (Putra et al., 2024).

Penggunaan LMS memberikan struktur yang jelas dalam pembelajaran digital. Materi pembelajaran dapat disusun secara berurutan, aktivitas belajar dirancang secara sistematis, serta

interaksi dikelola secara terarah. LMS juga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara sinkron maupun asinkron sehingga mendukung fleksibilitas dalam proses belajar (Sesmiarni, 2025).

Efektivitas LMS sangat bergantung pada desain pembelajaran yang digunakan. LMS yang hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan materi tidak akan memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Desain pembelajaran yang interaktif dan terstruktur menjadi kunci dalam memaksimalkan potensi LMS sebagai lingkungan belajar digital (Putri, 2019).

2. Multimedia dalam Pembelajaran Digital

Multimedia merupakan salah satu karakteristik utama dalam pembelajaran digital yang memungkinkan penyajian materi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi. Integrasi berbagai elemen tersebut bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penguatan berbagai saluran kognitif (Handoyo et al., 2025; Riyanto, 2025).

Video pembelajaran memungkinkan penyampaian konsep secara visual dan dinamis sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang kompleks. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan proses yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti fenomena ilmiah atau mekanisme tertentu. Simulasi interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi secara virtual sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual (Paling et al., 2024).

Penggunaan multimedia yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Integrasi multimedia yang dirancang secara pedagogis juga mampu meningkatkan retensi dan

transfer pengetahuan peserta didik (Handoyo et al., 2025).

3. Platform Pembelajaran Digital

Platform pembelajaran digital mencakup berbagai aplikasi dan sistem yang mendukung proses pembelajaran secara daring. Platform ini tidak hanya terbatas pada LMS, tetapi juga mencakup aplikasi konferensi video, media kolaboratif, dan alat evaluasi berbasis digital (Sesmiarni, 2025).

Platform konferensi video memungkinkan interaksi sinkron antara guru dan peserta didik sehingga mendukung komunikasi langsung meskipun berada pada lokasi yang berbeda. Media kolaboratif memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam menyelesaikan tugas secara daring, sedangkan platform evaluasi digital memungkinkan pelaksanaan penilaian yang lebih fleksibel dan interaktif (Oktavia, 2025).

Keberagaman platform memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif. Pemilihan platform harus mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan aksesibilitas bagi peserta didik. Penggunaan platform digital yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan serta kualitas interaksi dalam pembelajaran (Puteri et al., 2025).

4. Prinsip Pemilihan Media dan Teknologi

Pemilihan media dan teknologi dalam pembelajaran digital tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Setiap media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda sehingga perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan yang tepat akan mendukung efektivitas pembelajaran, sedangkan pemilihan yang tidak tepat dapat menghambat proses belajar.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media dan teknologi antara lain:

a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Media harus mampu mendukung pencapaian kompetensi

yang diharapkan.

b. Karakteristik peserta didik
   Tingkat perkembangan kognitif, gaya belajar, dan kemampuan digital peserta didik perlu menjadi pertimbangan utama.
c. Kesesuaian dengan materi
   Jenis materi menentukan media yang paling efektif digunakan. Materi yang kompleks lebih tepat disajikan melalui visualisasi atau simulasi.
d. Kemudahan akses dan penggunaan
   Media harus mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta tidak menimbulkan hambatan teknis.
e. Efisiensi dan keberlanjutan
   Penggunaan media harus mempertimbangkan ketersediaan sumber daya serta keberlanjutan dalam jangka panjang.

Prinsip-prinsip tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi perlu didasarkan pada pertimbangan pedagogis, bukan sekadar mengikuti tren. Teknologi yang digunakan secara tepat akan memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran (Zhang, 2022).

5. Risiko Penggunaan Teknologi (*Cognitive Overload*)

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran digital tidak terlepas dari berbagai risiko, salah satunya adalah beban kognitif berlebih (*cognitive overload*). Kondisi ini terjadi ketika peserta didik menerima terlalu banyak informasi atau rangsangan secara bersamaan sehingga kemampuan untuk memproses informasi menjadi terbatas.

Cognitive overload dapat disebabkan oleh penggunaan multimedia yang berlebihan, desain pembelajaran yang tidak terstruktur, serta penyajian informasi yang tidak terorganisasi. Terlalu banyak elemen visual, audio, dan teks yang disajikan secara simultan dapat mengganggu fokus peserta didik dan menurunkan efektivitas pembelajaran (Paling et al., 2024).

Teori beban kognitif menekankan pentingnya pengelolaan informasi agar sesuai dengan kapasitas memori kerja peserta didik. Desain pembelajaran harus memperhatikan keseimbangan antara jumlah informasi dan kemampuan pemrosesan peserta didik. Penggunaan multimedia perlu dilakukan secara selektif dan terarah agar tidak menimbulkan beban yang berlebihan (Handoyo et al., 2025).

Upaya untuk mengurangi risiko *cognitive overload* dapat dilakukan melalui penyederhanaan materi, penggunaan desain visual yang jelas, serta pengaturan alur pembelajaran yang sistematis. Guru perlu memastikan bahwa teknologi digunakan untuk memperjelas materi, bukan justru menambah kompleksitas yang tidak diperlukan.

Media dan teknologi memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas pembelajaran di era digital. LMS menyediakan struktur pengelolaan pembelajaran, multimedia memperkaya penyajian materi, sedangkan platform digital mendukung interaksi dan kolaborasi. Efektivitas penggunaan teknologi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan mengintegrasikannya secara tepat berdasarkan prinsip pedagogis.

Pemanfaatan teknologi yang tidak terarah berpotensi menimbulkan risiko seperti *cognitive overload* yang dapat menghambat proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan teknologi perlu dilakukan secara selektif, terencana, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Pemahaman yang komprehensif terhadap media dan teknologi menjadi landasan penting dalam mengembangkan keterampilan dasar mengajar yang efektif di era digital.

2.9. KELEBIHAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Pembelajaran di era digital menghadirkan berbagai peluang yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memunculkan tantangan yang kompleks dan multidimensional. Pemanfaatan teknologi tidak hanya memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, tetapi juga menuntut kesiapan dari berbagai aspek, baik dari sisi peserta didik, guru, maupun sistem pendidikan secara keseluruhan. Analisis terhadap kelebihan dan tantangan ini penting dilakukan untuk memahami dinamika pembelajaran digital secara kritis serta merumuskan strategi yang tepat dalam implementasinya (Subroto et al., 2023).

1. Kelebihan Pembelajaran di Era Digital

a. Akses Informasi yang Luas

Lingkungan digital memungkinkan peserta didik mengakses sumber belajar yang sangat beragam tanpa batas geografis. Materi pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks atau penjelasan guru, tetapi dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, video pembelajaran, dan platform edukasi terbuka. Akses yang luas ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperkaya pemahaman serta mengembangkan perspektif yang lebih komprehensif terhadap suatu konsep (Sarker et al., 2019).

Ketersediaan informasi yang melimpah juga mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan literasi informasi, termasuk dalam mencari, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi secara kritis. Kompetensi tersebut menjadi bagian penting dalam menghadapi arus informasi yang semakin kompleks di era digital (Cynthia & Sihotang, 2023; Anggeraini et al., 2019).

b. Fleksibilitas Pembelajaran

Fleksibilitas menjadi salah satu keunggulan utama pembelajaran digital. Proses belajar dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran tidak lagi terikat oleh ruang kelas maupun waktu tertentu sehingga memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mengatur ritme belajar secara mandiri (Putri, 2019).

Fleksibilitas tersebut juga memungkinkan penerapan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kondisi individu. Peserta didik dapat mengulang materi yang belum dipahami serta mempercepat proses belajar pada materi yang telah dikuasai. Kondisi ini mendukung pengembangan *lifelong learning* yang menjadi kebutuhan penting dalam era modern (Fischer et al., 2023).

c. Interaktivitas Pembelajaran

Teknologi digital memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih dinamis dalam proses pembelajaran. Interaksi tidak hanya berlangsung antara guru dan peserta didik, tetapi juga antar peserta didik melalui berbagai platform digital. Komunikasi yang bersifat dua arah maupun multi-arah mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Sesmiarni, 2025).

Interaktivitas yang tinggi mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman melalui diskusi dan kolaborasi. Penggunaan forum diskusi, kuis interaktif, dan media kolaboratif memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara lebih luas dalam pembelajaran. Interaktivitas menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran digital karena menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna (Oktavia, 2025; Gqwabaza & Maqoqa, 2024).

d. Personalisasi Pembelajaran

Teknologi digital memungkinkan penerapan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sistem pembelajaran adaptif dapat

memberikan materi, latihan, dan evaluasi yang berbeda sesuai dengan kemampuan individu. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing (Ignasia & Haryanto, 2025).

Personalisasi pembelajaran juga meningkatkan motivasi karena peserta didik merasa bahwa proses belajar relevan dengan kebutuhan mereka. Pengalaman belajar yang lebih individual membantu mengurangi kesenjangan hasil belajar sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Sibarani et al., 2025).

2. Tantangan Pembelajaran di Era Digital

a. Kesenjangan Digital (*Digital Divide*)

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran digital adalah kesenjangan akses terhadap teknologi. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat digital maupun koneksi internet yang memadai. Perbedaan tersebut dapat disebabkan oleh faktor ekonomi, geografis, maupun infrastruktur yang belum merata (Subroto et al., 2023).

Kesenjangan digital berpotensi menciptakan ketidakadilan dalam akses pendidikan. Peserta didik yang memiliki keterbatasan akses akan mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Kondisi ini menuntut adanya kebijakan dan strategi yang mampu menjamin pemerataan akses teknologi dalam pendidikan (Puteri et al., 2025).

b. Distraksi Teknologi

Lingkungan digital menyediakan berbagai informasi dan hiburan yang dapat menjadi sumber gangguan dalam proses belajar. Kehadiran media sosial, permainan digital, serta konten non-edukatif dapat mengurangi fokus dan konsentrasi peserta didik.

Distraksi teknologi menjadi tantangan serius karena dapat menurunkan efektivitas pembelajaran. Peserta didik perlu

memiliki kemampuan dalam mengelola perhatian dan membangun disiplin belajar. Peran guru menjadi penting dalam menciptakan strategi pembelajaran yang mampu menjaga keterlibatan dan fokus peserta didik (Rahmadani et al., 2025).

c. Rendahnya Literasi Digital

Tidak semua peserta didik maupun guru memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Keterbatasan dalam memahami teknologi, mengevaluasi informasi, serta menggunakan media digital secara efektif dapat menghambat proses pembelajaran. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga mencakup aspek kritis dan etis dalam penggunaan teknologi (Falloon, 2020).

Rendahnya literasi digital dapat menyebabkan kesalahan dalam memahami informasi serta penggunaan teknologi yang tidak optimal. Oleh karena itu, pengembangan literasi digital menjadi kebutuhan mendesak dalam mendukung keberhasilan pembelajaran digital (Anggeraini et al., 2019).

d. Etika Digital dan Plagiarisme

Pemanfaatan teknologi digital juga memunculkan tantangan dalam aspek etika. Kemudahan akses terhadap informasi meningkatkan risiko pelanggaran etika, seperti plagiarisme, penyalahgunaan data, serta perilaku tidak bertanggung jawab di lingkungan digital. Plagiarisme menjadi salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran digital karena peserta didik dapat dengan mudah menyalin informasi dari berbagai sumber. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pendidikan mengenai etika digital dan penguatan integritas akademik (Cynthia & Sihotang, 2023).

Guru perlu memberikan pemahaman mengenai pentingnya kejujuran akademik serta membimbing peserta didik dalam menggunakan sumber informasi secara benar. Penggunaan teknologi perlu disertai kesadaran etis agar pembelajaran tidak hanya menghasilkan kompetensi kognitif,

tetapi juga karakter yang bertanggung jawab (Damayanti & Ridwan, 2024).

Pembelajaran di era digital menghadirkan keseimbangan antara peluang dan tantangan. Akses informasi yang luas, fleksibilitas, interaktivitas, dan personalisasi menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian, kesenjangan digital, distraksi teknologi, rendahnya literasi digital, serta permasalahan etika menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi tidak terlepas dari berbagai hambatan.

Pendekatan yang kritis dan seimbang diperlukan agar kelebihan yang dimiliki dapat dimaksimalkan sementara tantangan yang ada dapat diminimalkan. Peran guru menjadi sangat penting dalam mengelola dinamika tersebut melalui strategi pembelajaran yang tepat serta penguatan kompetensi peserta didik. Pemahaman terhadap kelebihan dan tantangan ini menjadi landasan penting dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang adaptif dan bertanggung jawab di era digital.

2.10. IMPLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Transformasi pembelajaran di era digital membawa implikasi yang signifikan terhadap pengembangan dan penerapan keterampilan dasar mengajar guru. Perubahan karakteristik pembelajaran yang semakin fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi menuntut adanya rekonstruksi pada setiap aspek keterampilan mengajar. Keterampilan yang sebelumnya diterapkan dalam konteks pembelajaran konvensional perlu diadaptasi agar tetap relevan dan efektif dalam lingkungan digital. Adaptasi ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga menyangkut perubahan pendekatan pedagogis yang lebih berpusat pada peserta didik (Rahmadani

et al., 2025).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran mendorong guru untuk mengembangkan keterampilan mengajar yang bersifat adaptif, inovatif, dan reflektif. Setiap keterampilan dasar mengajar mengalami perluasan makna dan praktik sehingga tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka, tetapi juga mencakup interaksi virtual yang memiliki karakteristik tersendiri. Oleh karena itu, pemahaman terhadap implikasi ini menjadi landasan penting dalam mengembangkan profesionalitas guru di era digital (Kusuma & Muharom, 2025).

1. Adaptasi Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran

Kegiatan membuka pembelajaran dalam konteks digital tidak lagi terbatas pada penyampaian salam atau apersepsi secara verbal, tetapi dapat dikembangkan melalui berbagai media yang mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran. Penggunaan video pengantar, pertanyaan pemantik berbasis platform interaktif, maupun ilustrasi visual dapat meningkatkan motivasi dan kesiapan belajar peserta didik. Pembukaan pembelajaran yang dirancang secara kreatif membantu menciptakan keterlibatan awal yang kuat dalam proses pembelajaran (Handoyo et al., 2025).

Kegiatan menutup pembelajaran juga mengalami transformasi melalui pemanfaatan teknologi digital. Refleksi pembelajaran dapat dilakukan secara daring melalui forum diskusi, kuis interaktif, maupun rangkuman digital. Pendekatan tersebut memungkinkan peserta didik mengonstruksi kembali pemahaman mereka sekaligus memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan membuka dan menutup pembelajaran perlu dirancang secara lebih sistematis dan berbasis teknologi (Puteri et al., 2025).

2. Adaptasi Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran digital menuntut kemampuan guru dalam mengelola berbagai bentuk representasi informasi. Penjelasan tidak lagi disampaikan secara linear melalui metode ceramah, tetapi dikombinasikan dengan penggunaan multimedia seperti video, animasi, infografis, dan simulasi interaktif. Pendekatan ini bertujuan memperjelas konsep yang kompleks sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik (Paling et al., 2024; Riyanto, 2025).

Penyajian materi yang efektif memerlukan perencanaan yang matang agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebih (*cognitive overload*). Guru perlu memastikan bahwa penggunaan media mendukung pemahaman, bukan justru menambah kompleksitas materi. Keterampilan dalam mengorganisasi materi dan menyajikannya secara sistematis menjadi aspek penting dalam pembelajaran digital (Handoyo et al., 2025).

3. Adaptasi Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya mengalami perluasan dalam pembelajaran digital karena interaksi tidak hanya berlangsung secara langsung, tetapi juga melalui berbagai platform daring. Pertanyaan dapat disampaikan melalui forum diskusi, aplikasi kuis interaktif, maupun media kolaboratif yang memungkinkan partisipasi lebih luas dari peserta didik (Sesmiarni, 2025).

Lingkungan digital memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merespons pertanyaan secara lebih reflektif karena mereka memiliki waktu untuk berpikir sebelum memberikan jawaban. Kondisi ini memungkinkan pengembangan pertanyaan yang lebih mendalam dan mendorong kemampuan berpikir kritis. Guru perlu merancang pertanyaan yang tidak hanya bersifat faktual, tetapi juga analitis dan evaluatif (Matriano, 2020).

4. Adaptasi Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas dalam pembelajaran digital memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran

konvensional. Fokus pengelolaan tidak lagi terletak pada pengaturan fisik ruang belajar, tetapi pada pengelolaan interaksi, waktu, dan keterlibatan peserta didik dalam lingkungan virtual (Damayanti & Ridwan, 2024).

Guru perlu mengembangkan strategi untuk menjaga disiplin, meningkatkan partisipasi, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif meskipun tidak berada dalam satu ruang fisik yang sama. Pemanfaatan fitur dalam platform digital, seperti *breakout room*, forum diskusi, dan pengelolaan tugas menjadi bagian penting dalam mendukung keterampilan ini (Putra et al., 2024).

5. Adaptasi Keterampilan Memberi Penguatan

Keterampilan memberi penguatan dalam pembelajaran digital dapat dilakukan melalui berbagai bentuk umpan balik yang lebih variatif. Penguatan tidak hanya diberikan secara verbal, tetapi juga dapat disampaikan melalui teks, audio, video, maupun simbol digital seperti *badge* atau skor (Puteri et al., 2025).

Umpan balik yang cepat dan konstruktif menjadi kunci dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknologi memungkinkan guru memberikan penguatan secara lebih personal dan berkelanjutan. Penggunaan sistem penilaian digital juga mendukung transparansi serta kejelasan dalam proses evaluasi pembelajaran (Sibarani et al., 2025).

6. Adaptasi Keterampilan Membimbing Diskusi

Diskusi dalam pembelajaran digital memiliki potensi yang lebih luas karena dapat melibatkan peserta didik secara lebih merata melalui platform daring. Forum diskusi memungkinkan setiap peserta didik menyampaikan pendapat tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Oktavia, 2025).

Peran guru dalam membimbing diskusi menjadi sangat penting untuk menjaga arah pembahasan dan memastikan keterlibatan aktif peserta didik. Guru perlu mengembangkan

strategi untuk memfasilitasi interaksi yang bermakna, mendorong partisipasi, serta mengelola dinamika diskusi agar tetap produktif (Gqwabaza & Maqoqa, 2024).

Pembelajaran di era digital tidak menghapus keterampilan dasar mengajar, tetapi memperluas dan memperkuat implementasinya dalam konteks yang lebih kompleks. Setiap keterampilan mengalami adaptasi yang menuntut integrasi antara aspek pedagogis dan teknologi. Guru tidak hanya dituntut menguasai teknik mengajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Anggraini et al., 2025).

DAFTAR PUSTAKA

Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 386-389).

Anggraini, A., Hasan, G. N. U., Zuhriyah, I. A., & Aminullah, M. (2025). Integrasi Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran: Model Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) untuk Mengembangkan Kompetensi Digital. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, *8*(2), 722-735.

Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis e-learning di era digital. *Prosiding Samasta*.

Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, *2*(2), 64-75.

Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 31712-31723.

Damayanti, D. R. A., & Ridwan, A. (2024). Perubahan sosial dan pendidikan dalam peran guru PAI di era digital. *Social Studies in Education*, *2*(2), 123-138.

Entriza, A. N., & Puspitasari, F. F. (2025). Studi Literatur: Integrasi Teknologi Informasi Dalam Pelatihan Guru Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, *15*(1), 62-73.

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC)

framework. *Educational technology research and development*, *68*(5), 2449-2472.

Fischer, G., Lundin, J., & Lindberg, O. J. (2023). The challenge for the digital age: making learning a part of life. *The international journal of information and learning technology*, *40*(1), 1-16.

Gqwabaza, N., & Maqoqa, T. (2024). The Role of Collaboration and Networking in the Digital Age: Students' Perspectives. *EJ Humanit Arts Soc Sci*, *5*, 1757-69.

Hajar, S., Risalahwati, D. S., & Muttaqin, M. S. (2024). Inovasi Blanded Learning Mengabungkan Pembelajaran Konvensional dan Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *NOVARA: Nusantara Innovation and Educational Technology*, *1*(2), 67-81.

Halim, M., Batubara, E. A., Nasution, A. K. P., Dallion, R., Ananda, R., Siregar, I. K., ... & Gultom, I. (2025). *Transformasi Paradigma Filsafat Pendidikan Di Era Digital: Dari Humanisme Ke Posthumanisme Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Serasi Media Teknologi.

Handoyo, T., Ashriyah, I. A., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 230-250.

Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan tpack (technological, pedagogical, content knowledge) guru sekolah dasar sikl dalam melaksanakan pembelajaran era digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, *2*(1), 15-27.

Ignasia, F., & Haryanto, H. (2025). Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Game dengan Personalisasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Konteks Keragaman Karakteristik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan*

Sains, *13*(Special_issue), 273-282.

Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.

Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2025). Transformasi peran pendidik dan tren pembelajaran digital di era teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagement*, *1*(2), 84-97.

Matriano, E. A. (2020). Ensuring Student-Centered, Constructivist and Project-Based Experiential Learning Applying the Exploration, Research, Interaction and Creation (ERIC) Learning Model. *International Online Journal of Education and Teaching*, *7*(1), 214-227.

Nadila, A. D., & Lestari, O. (2025). Pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran proyek (project-based learning) pada kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(02), 338-346.

Najjar, S., & Oktasari, H. (2023, December). Embracing mobile learning in education: Membuka keuntungan, menghadapi tantangan, dan menjelajahi prospek masa depan. In *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 74-83).

Oktavia, E. (2025). PEMBELAJARAN KOLABORATIF SEBAGAI STRATEGI INOVATIF DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, *3*(10), 1517-1531.

Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., ... & Irvani, A. I. (2024). *Media pembelajaran digital*. Tohar Media.

Puteri, A. R., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam

pendidikan: konsep, perkembangan, dan inovasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, *5*(4).

Putra, G. S., Maulana, I. I., Chayo, A. D., Haekal, M. I., & Syaharani, R. (2024). Pengukuran efektivitas platform e-learning dalam pembelajaran teknik informatika di era digital: Measuring the effectiveness of e-learning platforms in learning information technology in the digital era. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, *3*(1), 19-29.

Putri, D. P. E. (2019). Implementasi E-learning sebagai media pembelajaran pada era milenial. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(2), 86-92.

Rahmadani, A. P., Gustiani, S., Macesa, I., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Efektif di Era Digital. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, *3*(2), 155-165.

Riyanto, O. R. (2025). *Multimedia pembelajaran*. CV. Zenius Publisher.

Rosidah, I., & Sugianti, S. (2025). Reflektivitas Praktik Pedagogis Pendekatan Pembelajaran Mendalam sebagai Prinsip Pembelajaran pada Mata Kuliah Micro Teaching. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *15*(3), 455-460.

Rosmaladewi, O., Hastuti, R. Y. Y., & Rahayu, P. (2023). Penguasaan technological content knowledge (TPACK mahasiswa calon pengajar dalam menunjang pembelajaran digital). *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, *11*(1), 171-179.

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *5*(1), 77-85.

Sarker, M. N. I., Wu, M., Cao, Q., Alam, G. M., & Li, D. (2019). Leveraging digital technology for better learning and education: A systematic literature review. *International Journal of Information and Education Technology*, *9*(7), 453-461.

Sesmiarni, Z. (2025). Pemanfaatan platform digital dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *8*(1), 393-405.

Sibarani, S., Rajagukguk, A. Y., Tarihoran, N., Rikson, S., & Sihombing, E. (2025). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Berbasis Web di Era Digital. *Sukacita: Jurnal Pendidikan Iman Kristen*, *2*(1), 135-142.

Siregar, T. S., Sinaga, A. R. A., Sitio, A. A., Sianturi, I. N., & Lubis, R. H. (2024). Model pembelajaran kolaboratif: Tinjauan literatur. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, *2*(4), 207-219.

Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(07), 473-480.

Tzenios, N. (2022). Learner-centered teaching. *International research journal of modernization in Engineering technology and science*, *4*(12), 916-919.

Widagdo, T. B. (2024). Pandangan Konseptual Pendekatan Mendalam Menuju "Transformasi Pendidikan". *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *4*(1), 83-107.

Wiguna, A. C., & Budiman, N. (2024). Hubungan Penguasaan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Terhadap Motivasi Guru Dalam Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 116-127.

Yogiyatno, W. (2019). Initiating the Development of the Ubiquitous Learning Environment as a Projection of the Ubiquitous Environment in South Korea. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *4*(1), 84-94.

Yunarti, S., Wijayanti, W., & Harmaningsih, D. (2022). Model Blended Learning & Hybrid Learning Untuk Keberhasilan Transformasi Digital Menuju Smart Society. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, *6*(3), 76-86.

Zhang, W. (2022). The role of technology-based education and teacher professional development in English as a foreign language classes. *Frontiers in Psychology*, *13*, 910315.

PROFIL PENULIS

Femberianus Sunario Tanggur, S. Pd., M.Pd.
Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar
Universitas Citra Bangsa

Penulis merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Citra Bangsa. Fokus kajian dan minat penelitiannya berada pada bidang pendidikan, transformasi pembelajaran digital, literasi digital, serta pengembangan pendidikan berbasis budaya lokal. Dalam aktivitas akademiknya, ia aktif mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan tantangan dan inovasi pendidikan di era digital, khususnya pada wilayah pedesaan, daerah perbatasan, dan komunitas dengan keterbatasan akses teknologi.

Sebagai akademisi, Penulis telah menghasilkan berbagai karya ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional di bidang pendidikan dan digitalisasi pembelajaran. Beberapa karya ilmiahnya antara lain membahas tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di wilayah pedesaan, penguatan literasi digital, disparitas media pembelajaran pada daerah perbatasan RI-RDTL, pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran, hingga pengembangan budaya digital dalam pendidikan tinggi.

Beberapa publikasi ilmiah yang telah dihasilkan antara lain:

1. *Disparitas Media Pembelajaran pada Era Digitalisasi Pendidikan di Wilayah Perbatasan RI–RDTL* (2022)
2. *Literasi Digital dalam Perspektif Guru di Wilayah Pedesaan Pulau Timor* (2022)
3. *Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Daerah Pedalaman Pulau Timor* (2022)
4. *Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pedesaan Pulau Sumba* (2023)
5. *Strengthening Digital Literacy as a Strategy to Prevent the Commodification of Belis Culture in Manggarai* (2024)
6. *Challenges and Strategies for Digital Literacy Ecosystem Development in the RI–RDTL Border Region* (2024)
7. *Building Social Prestige of Education Through Local Culture of Belis for Manggarai People* (2025)
8. *Integrasi Nilai Digital Culture Melalui Mata Kuliah Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Etika Komunikasi Mahasiswa* (2025)

Melalui karya-karya tersebut, Penulis berupaya memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan perkembangan teknologi digital serta kebutuhan masyarakat Indonesia.

BAB III
KETERAMPILAN MEMBUKA DAN MENUTUP PEMBELAJARAN

Oleh
Dena Mustika, M,Pd

3.1. PENDAHULUAN

Belajar dimaknai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif dan terarah. Menurut Sanjaya Wina dalam Besse Qur'aini (2021: 1), belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Sedangkan pembelajaran dimaknai kegiatan yang berproses melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Haizatul Faizah dan Rahmat Kamal, 2024: 466). Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh bagaimana seorang pendidik mengawali dan mengakhiri proses belajar. Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran merupakan aspek penting yang kerap dianggap sederhana, padahal memiliki peran besar dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Pembukaan pembelajaran yang efektif dapat menciptakan kesiapan belajar, menarik minat, serta menghubungkan pengetahuan awal dengan materi baru. Sementara itu, penutupan pembelajaran berfungsi untuk memperkuat pemahaman, melakukan refleksi, serta memberikan gambaran tindak lanjut pembelajaran. Momen awal pembelajaran menciptakan fondasi bagi interaksi positif antara pengajar dan siswa, sementara penutupan pelajaran

memastikan pemahaman yang kokoh dan refleksi terhadap materi (Tania Amara, dkk, 2023: 315).

Dalam kenyataannya, masih banyak pendidik yang belum memaksimalkan kedua keterampilan tersebut. Kegiatan membuka pembelajaran sering berlangsung kurang variatif, sedangkan penutupan pembelajaran kerap dilakukan secara singkat tanpa penekanan pada penguatan materi. Oleh sebab itu, diperlukan pemahaman yang menyeluruh mengenai konsep, tujuan, prinsip, dan teknik membuka serta menutup pembelajaran.

Bab ini disusun sebagai panduan yang memadukan aspek teoritis dan praktis bagi pendidik maupun calon pendidik dalam mengembangkan keterampilan membuka dan menutup pembelajaran secara efektif, inovatif, dan bermakna. Dalam kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajara (Nurlina Ariani, 2022: 1). Diharapkan, penguasaan keterampilan ini dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih optimal dan berkualitas.

3.2. HAKIKAT KETERAMPILAN MEMBUKA DAN MENUTUP PEMBELAJARAN

Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran merupakan bagian penting dari kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh seorang pendidik. Kedua keterampilan ini berfungsi untuk membangun alur pembelajaran yang sistematis, terarah, dan bermakna(Kokom Komalasari, 2013). Kegiatan membuka pembelajaran tidak hanya sekadar memulai proses belajar, tetapi juga berperan dalam menyiapkan kondisi mental dan

kesiapan berpikir peserta didik. Sementara itu, menutup pembelajaran tidak sekadar mengakhiri kegiatan, melainkan juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman serta menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan penguasaan yang baik terhadap kedua keterampilan ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran.

Membuka pembelajaran adalah tahap awal dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk menciptakan suasana yang mendukung serta mempersiapkan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini meliputi upaya menarik perhatian, menumbuhkan motivasi, dan menghubungkan materi baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Pembukaan pembelajaran yang efektif ditandai dengan munculnya ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Keterampilan guru dalam membuka pelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan. Ketika pembukaan pelajaran dilakukan dengan baik, siswa akan merasa lebih terhubung dengan materi dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Hal ini pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Robiatu Adawiyah, 2025: 301). Oleh karena itu, pendidik perlu merancang kegiatan pembuka yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan konteks pembelajaran agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses belajar.

Sedangkan menutup pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pada akhir proses belajar mengajar untuk mengakhiri pembelajaran secara terstruktur dan bermakna. Pada tahap ini, pendidik membantu peserta didik dalam merangkum materi, melakukan refleksi, serta memperoleh umpan balik terhadap

kegiatan yang telah berlangsung. Penutupan pembelajaran yang baik tidak hanya berpusat pada penjelasan pendidik, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami inti materi pembelajaran sekaligus mengevaluasi hasil belajar yang telah dicapai.

Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Kegiatan membuka pembelajaran berfungsi sebagai langkah awal untuk membangun kesiapan belajar peserta didik, baik dari segi perhatian, motivasi, maupun kondisi emosional. Pembukaan yang efektif akan membantu peserta didik lebih fokus dan siap menerima materi. Sebaliknya, kegiatan menutup pembelajaran berperan dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui penutupan yang tepat, pendidik dapat menegaskan kembali konsep utama, sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi. Kedua keterampilan ini saling melengkapi dalam menentukan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran diawali dan diakhiri. Pembukaan pembelajaran yang baik dapat meningkatkan minat, perhatian, serta motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, penutupan pembelajaran yang efektif mampu memperkuat pemahaman, meningkatkan daya ingat, serta membantu peserta didik mengintegrasikan pengetahuan yang telah diperoleh. Selain itu, kegiatan refleksi pada tahap penutupan juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap proses belajar mereka. Dengan demikian, keterampilan membuka dan menutup pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan pencapaian hasil belajar. Semakin baik keterampilan ini

diterapkan, semakin besar kemungkinan tercapainya pembelajaran yang optimal dan bermakna.

3.3. TUJUAN MEMBUKA DAN MENUTUP PEMBELAJARAN

Kegiatan membuka dan menutup pembelajaran memiliki tujuan yang penting dalam mendukung kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Kedua tahap ini tidak hanya bersifat formalitas, tetapi mengandung fungsi pedagogis yang berperan dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kualitas pengalaman belajar peserta didik. Pembukaan pembelajaran menjadi tahap awal untuk membangun kesiapan belajar, sedangkan penutupan berfungsi sebagai tahap akhir untuk memperkuat hasil pembelajaran.

Pembukaan pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi awal yang kondusif agar proses belajar dapat berjalan dengan baik. Secara lebih rinci, tujuan kegiatan ini meliputi: memusatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mempersiapkan kesiapan mental dan emosional peserta didik, menghubungkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya, menjelaskan tujuan pembelajaran sebagai arah yang ingin dicapai. Apabila tujuan-tujuan tersebut tercapai, peserta didik akan lebih siap dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun penutupan pembelajaran bertujuan untuk mengakhiri kegiatan belajar secara terarah serta memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun tujuan dari kegiatan ini antara lain: membimbing peserta didik dalam menyusun kesimpulan pembelajaran, mempertegas pemahaman terhadap materi inti, memberikan kesempatan untuk melakukan refleksi, mengukur ketercapaian tujuan

pembelajaran melalui evaluasi sederhana, memberikan umpan balik terhadap proses belajar, menyampaikan rencana tindak lanjut, seperti tugas atau materi berikutnya. Penutupan yang dilakukan secara efektif akan membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Kegiatan membuka dan menutup pembelajaran memberikan dampak yang besar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pembukaan yang menarik dan relevan dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, penutupan pembelajaran yang baik mampu memperkuat pemahaman, meningkatkan daya ingat, serta membantu peserta didik dalam mengorganisasi pengetahuan yang telah diperoleh. Selain itu, kegiatan refleksi pada tahap penutupan juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap proses belajar mereka. Dengan demikian, kualitas pelaksanaan kegiatan membuka dan menutup pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Semakin baik kedua kegiatan ini diterapkan, semakin optimal pula hasil pembelajaran yang dapat dicapai.

3.4. PRINSIP-PRINSIP MEMBUKA DAN MENUTUP PEMBELAJARAN

Kegiatan membuka dan menutup pembelajaran perlu dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan terarah. Prinsip-prinsip ini menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang kegiatan awal dan akhir pembelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Penerapan prinsip yang tepat akan membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Berikut prinsip-prinsip dalam membuka

dan menutup pembelajaran:

1. Prinsip Relevansi

   Prinsip relevansi menegaskan bahwa kegiatan membuka dan menutup pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, serta karakteristik peserta didik. Pada tahap pembukaan, pendidik perlu menghubungkan materi baru dengan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya agar peserta didik lebih mudah memahami konteks pembelajaran. Pada tahap penutupan, rangkuman dan refleksi yang dilakukan harus tetap sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan menerapkan prinsip ini, pembelajaran menjadi lebih fokus dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

2. Prinsip Kebermaknaan

   Prinsip kebermaknaan menekankan bahwa setiap kegiatan dalam pembukaan dan penutupan pembelajaran harus memberikan nilai yang berarti bagi peserta didik. Pada tahap pembukaan, pendidik diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan menunjukkan manfaat materi dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, pada tahap penutupan, kegiatan seperti merangkum dan refleksi membantu peserta didik memahami esensi pembelajaran secara lebih mendalam. Pembelajaran yang memiliki makna akan lebih mudah dipahami dan diingat karena berkaitan langsung dengan pengalaman peserta didik.

3. Prinsip Keberlanjutan

   Prinsip keberlanjutan mengandung makna bahwa kegiatan membuka dan menutup pembelajaran harus saling berkaitan serta terhubung dengan keseluruhan proses pembelajaran. Pembukaan berfungsi sebagai pengantar yang menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, sedangkan penutupan menjadi jembatan menuju pembelajaran berikutnya. Dengan adanya

kesinambungan ini, peserta didik dapat memahami alur pembelajaran secara runtut dan tidak terputus, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih sistematis.

4. Prinsip Interaksi dan Partisipasi

Prinsip interaksi dan partisipasi menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahap pembelajaran, baik saat pembukaan maupun penutupan. Pada kegiatan pembukaan, pendidik dapat melibatkan peserta didik melalui pertanyaan, diskusi singkat, atau aktivitas interaktif lainnya. Sedangkan pada tahap penutupan, peserta didik dapat diajak untuk menyampaikan kesimpulan, pendapat, atau refleksi terhadap pembelajaran. Keterlibatan aktif ini akan meningkatkan motivasi belajar, rasa tanggung jawab, serta pemahaman peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak bersifat satu arah.

3.5. KOMPONEN KETERAMPILAN MEMBUKA DAN MENUTUP PEMBELAJARAN

1. Komponen Keterampilan Membuka Pembelajaran

Keterampilan membuka pembelajaran memiliki beberapa unsur penting yang saling mendukung dalam menciptakan awal pembelajaran yang efektif. Setiap unsur berperan dalam mempersiapkan peserta didik agar berada dalam kondisi siap belajar, baik secara mental maupun perhatian. Apabila unsur-unsur ini diterapkan dengan baik, maka proses pembelajaran dapat dimulai dengan suasana yang lebih kondusif dan menarik. Dalam I Made Pageh (2023: 4), keterampilan membuka pelajaran merupakan keterampilan untuk memulai pelajaran, yang berisi keterampilan untuk menciptakan kondisi belajar, yaitu diawali dengan salam, administrasi,

apersepsi yang membuat peserta didik siap belajar, tertarik, serta tumbuh minatnya dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya. Berikut komponen keterampilan membuka pembelajaran:

a. Menarik Minat dan Perhatian Peserta Didik

Tahap pertama dalam membuka pembelajaran adalah mengarahkan minat dan perhatian peserta didik. Hal ini sangat penting karena perhatian menjadi dasar utama dalam kegiatan belajar. Pendidik dapat menggunakan berbagai pendekatan, seperti memberikan pertanyaan pemantik, menyampaikan cerita, menampilkan media, atau menghadirkan fenomena yang berkaitan dengan materi. Dengan perhatian yang terpusat, peserta didik akan lebih siap mengikuti pembelajaran dan menerima informasi yang disampaikan.

b. Membangun Motivasi Belajar

Selain menarik perhatian, pendidik juga perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan faktor pendorong yang memengaruhi keinginan dan semangat peserta didik untuk belajar. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menjelaskan manfaat materi, mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, serta memberikan tantangan yang sesuai. Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan tekun dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Komponen selanjutnya adalah menyampaikan tujuan pembelajaran. Pendidik perlu menjelaskan hasil belajar yang diharapkan agar peserta didik memahami arah pembelajaran yang akan ditempuh. Penyampaian tujuan ini membantu peserta didik mengetahui target yang harus dicapai. Dengan memahami tujuan pembelajaran, peserta

didik dapat belajar dengan lebih terarah dan mampu menilai tingkat keberhasilan mereka sendiri.

d. Mengaitkan Materi dengan Pengalaman Sebelumnya

Menghubungkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya merupakan bagian penting dalam membuka pembelajaran. Kegiatan ini membantu peserta didik melihat keterkaitan antar materi sehingga lebih mudah dipahami. Pendidik dapat melakukannya melalui tanya jawab, diskusi singkat, atau mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan cara ini, peserta didik memiliki dasar yang kuat untuk memahami materi yang akan dipelajari.

2. Komponen Keterampilan Menutup Pembelajaran

Keterampilan menutup pembelajaran merupakan bagian akhir dari proses belajar mengajar yang memiliki peran penting dalam mengakhiri kegiatan secara sistematis dan bermakna. Penutupan pembelajaran tidak hanya sekadar menandai berakhirnya waktu belajar, tetapi juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik, menilai proses yang telah berlangsung, serta memberikan arahan untuk kegiatan selanjutnya. Keterampilan menutup pembelajaran adalah cara yang harus dilakukan seorang pengajar dalam mengakhiri suatu pembelajaran. Ada beberapa komponen yang di lakukan pengajar dalam menutup pembelajaran yaitu: membuat kesimpulan, tanya jawab, mengevaluasi, dan berdoa (Oktavianus Turuna Gulo,2025: 9).Oleh karena itu, terdapat beberapa komponen utama yang perlu diperhatikan agar penutupan pembelajaran berjalan secara efektif, diantaranya

a. Merangkum Materi Pembelajaran

Merangkum materi merupakan langkah penting dalam kegiatan penutupan pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menyusun

kembali inti dari materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami pokok-pokok penting serta hubungan antar konsep. Pendidik dapat melibatkan peserta didik secara aktif, misalnya dengan meminta mereka menyampaikan kembali poin-poin utama. Dengan cara ini, pemahaman peserta didik menjadi lebih jelas dan terorganisasi.

b. Melakukan Refleksi Bersama

Refleksi adalah kegiatan untuk meninjau kembali proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Peserta didik diajak untuk mengungkapkan pengalaman belajar, kesulitan yang dihadapi, serta hal-hal yang telah mereka pahami. Melalui refleksi, pendidik dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sekaligus mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan menyadari perkembangan belajar mereka.

c. Memberikan Umpan Balik

Umpan balik merupakan tanggapan yang diberikan oleh pendidik terhadap hasil belajar peserta didik. Pendidik dapat memberikan apresiasi terhadap hal-hal yang telah dikuasai, sekaligus memberikan arahan perbaikan pada bagian yang masih kurang. Umpan balik yang bersifat membangun dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, hal ini juga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar lebih baik pada pertemuan berikutnya.

d. Menyampaikan Tindak Lanjut Pembelajaran

Komponen terakhir dalam penutupan pembelajaran adalah penyampaian tindak lanjut. Tindak lanjut dapat berupa pemberian tugas, arahan untuk mempelajari materi selanjutnya, atau kegiatan lain yang mendukung pembelajaran lanjutan. Penyampaian tindak lanjut penting

agar proses pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan. Dengan adanya arahan ini, peserta didik memiliki panduan yang jelas untuk melanjutkan proses belajar mereka.

3.6. STRATEGI KETERAMPILAN MEMBUKA DAN MENUTUP PEMBELAJARAN

Kegiatan membuka pembelajaran memerlukan strategi dan teknik yang tepat agar mampu menarik perhatian serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti proses belajar. Pendidik perlu kreatif dalam menentukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Strategi yang tepat akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sejak awal. Kegiatan ini dimulai dengan berdoa, mengecek kehadiran, serta dimulai dengan langkah-langkah berikut:

1. Penerapan Apersepsi

   Apersepsi merupakan upaya menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat memahami keterkaitan antara materi sebelumnya dengan materi baru. Penerapan apersepsi dapat dilakukan melalui tanya jawab, mengingat kembali materi terdahulu, atau mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik memiliki dasar yang memudahkan mereka dalam memahami pembelajaran selanjutnya.

2. Penggunaan Ice Breaking atau Stimulus Menarik

   Ice breaking atau pemberian stimulus yang menarik digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan menyenangkan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengurangi kejenuhan, meningkatkan fokus, serta

membangun kondisi belajar yang kondusif. Contoh yang dapat dilakukan antara lain permainan sederhana, cerita singkat, tayangan video, atau aktivitas ringan yang relevan dengan materi. Dengan suasana yang lebih hidup, peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran

3. Pemberian Pertanyaan Pemantik

Pertanyaan pemantik merupakan pertanyaan yang dirancang untuk menggugah rasa ingin tahu dan mendorong pemikiran peserta didik. Biasanya, pertanyaan ini bersifat terbuka dan menantang, sehingga merangsang peserta didik untuk berpikir secara kritis. Pendidik dapat mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan fenomena di lingkungan sekitar atau permasalahan yang relevan dengan materi. Teknik ini membantu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sejak awal pembelajaran.

4. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Media yang digunakan dapat berupa gambar, video, audio, presentasi interaktif, maupun alat peraga yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan minat belajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan media juga membuat proses pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan.

Adapun kegiatan menutup pembelajaran merupakan tahap akhir yang memiliki peran penting tidak hanya untuk mengakhiri proses belajar, tetapi juga untuk memperkuat pemahaman serta menilai hasil pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan teknik yang tepat agar penutupan pembelajaran berlangsung secara efektif, sistematis, dan bermakna. Pendidik perlu merancang kegiatan penutup yang

mampu melibatkan peserta didik sekaligus memberikan gambaran mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Teknik Merangkum Efektif

   Merangkum merupakan salah satu teknik utama dalam penutupan pembelajaran yang bertujuan untuk menegaskan kembali inti materi yang telah dipelajari. Pendidik dapat menggunakan berbagai metode, seperti menyusun peta konsep, menuliskan poin-poin penting, atau meminta peserta didik menyampaikan kesimpulan dengan bahasa mereka sendiri. Agar lebih efektif, kegiatan merangkum sebaiknya melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan demikian, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan menyusunnya kembali sehingga pemahaman dan daya ingat menjadi lebih kuat.

2. Refleksi Individu dan Kelompok

   Refleksi merupakan kegiatan untuk melihat kembali proses dan pengalaman belajar yang telah dilakukan. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, misalnya dengan menuliskan pengalaman belajar, kesulitan yang dihadapi, serta hal-hal yang telah dipahami. Melalui refleksi, peserta didik dapat mengenali perkembangan belajar mereka, sementara pendidik memperoleh masukan untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya. Selain itu, refleksi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan evaluatif.

3. Evaluasi Singkat (Exit Ticket, Kuis)

   Evaluasi singkat bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Teknik yang dapat digunakan antara lain exit ticket, kuis sederhana, atau pertanyaan lisan di akhir pembelajaran. Meskipun bersifat sederhana, evaluasi ini cukup efektif untuk mengukur ketercapaian tujuan

pembelajaran. Hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran berikutnya.

4. Pemberian Tugas dan Tindak Lanjut

Pemberian tugas dan tindak lanjut menjadi bagian penting dalam penutupan pembelajaran agar proses belajar tidak berhenti pada satu pertemuan saja. Tugas yang diberikan dapat berupa latihan, proyek sederhana, atau persiapan untuk materi selanjutnya. Selain itu, pendidik juga dapat memberikan gambaran mengenai materi yang akan dipelajari berikutnya. Dengan adanya tindak lanjut, peserta didik memiliki arahan yang jelas untuk melanjutkan proses belajar secara mandiri dan berkesinambungan.

3.7. KESALAHAN UMUM DAN CARA MENGATASINYA

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kegiatan membuka dan menutup pembelajaran sering kali belum dimaksimalkan. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan waktu, kurangnya variasi metode, serta minimnya pemahaman mengenai pentingnya kedua tahap tersebut. Dampaknya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak memberikan penguatan yang optimal bagi peserta didik. Pendidik perlu mengenali kesalahan-kesalahan yang sering terjadi sekaligus mencari cara untuk mengatasinya. Berikut kesalahan-kesalahan umum dan cara mengatasinya:

1. Pembukaan yang Monoton

Salah satu kekeliruan yang kerap terjadi adalah pembukaan pembelajaran yang bersifat monoton, misalnya hanya diawali dengan salam tanpa upaya menarik perhatian peserta didik. Kondisi ini dapat membuat peserta didik kurang antusias dan belum siap mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasinya, pendidik perlu menghadirkan variasi dalam

kegiatan pembukaan, seperti menggunakan apersepsi yang kontekstual, pertanyaan pemantik, media pembelajaran, atau aktivitas ringan yang menarik. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih hidup dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik.

2. Penutupan yang Terburu-buru

Kesalahan berikutnya adalah penutupan pembelajaran yang dilakukan secara tergesa-gesa, bahkan terkadang tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk memahami kembali materi yang telah dipelajari. Solusinya, pendidik perlu mengatur waktu dengan lebih efektif serta merencanakan kegiatan penutupan sejak awal. Penutupan dapat dilakukan secara sederhana tetapi tetap bermakna, misalnya melalui rangkuman singkat, refleksi, atau evaluasi ringan

3. Kurangnya Keterlibatan Peserta Didik

Kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan membuka dan menutup pembelajaran juga menjadi permasalahan yang sering ditemui. Pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, dengan dominasi pendidik tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Untuk mengatasi hal ini, pendidik perlu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Peserta didik dapat dilibatkan melalui diskusi, tanya jawab, kegiatan refleksi, atau menyampaikan pendapat dan kesimpulan. Dengan cara ini, peserta didik menjadi lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka.

4. Solusi dan Alternatif Perbaikan

Untuk mengurangi berbagai kesalahan tersebut, beberapa langkah perbaikan dapat dilakukan, antara lain: menyusun kegiatan membuka dan menutup pembelajaran secara terencana dalam perangkat pembelajaran, menggunakan metode dan strategi yang bervariasi sesuai

dengan karakteristik peserta didik, mengelola waktu pembelajaran secara efisien, meningkatkan kompetensi pedagogik melalui pelatihan maupun refleksi diri, memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Dengan penerapan langkah-langkah tersebut, diharapkan kegiatan membuka dan menutup pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih baik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

3.8. IMPLEMENTASI DALAM BERBAGAI MODEL PEMBELAJARAN

Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai strategi dan model pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik serta tujuan yang ingin dicapai. Setiap strategi dan model memiliki pendekatan yang berbeda, sehingga strategi pembukaan dan penutupan perlu disesuaikan agar dapat berjalan secara efektif. Berikut contoh penerapan dalam berbagai strategi dan model pembelajaran:

1. Pembelajaran Konvensional

Pada pembelajaran konvensional, kegiatan pembukaan biasanya diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan, serta penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari. Dalam model ini, peran pendidik masih dominan dalam mengarahkan jalannya pembelajaran. Sementara itu, pada tahap penutupan, pendidik umumnya menyampaikan rangkuman materi, menegaskan kembali konsep penting, serta memberikan tugas atau evaluasi. Meskipun berpusat pada pendidik, kegiatan pembukaan dan penutupan tetap perlu dirancang secara menarik agar peserta didik tetap terlibat.

2. Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif

Dalam pembelajaran aktif dan kolaboratif, pembukaan pembelajaran dilakukan dengan melibatkan peserta didik sejak awal, seperti melalui diskusi, pertanyaan pemantik, atau kerja kelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi antar peserta didik (Numan Somantri,2012). Pada tahap penutupan, peserta didik dilibatkan dalam menyimpulkan hasil diskusi, melakukan refleksi, serta memberikan umpan balik terhadap pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pada model pembelajaran berbasis proyek, kegiatan pembukaan biasanya dimulai dengan penyajian masalah atau tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi dalam menyelesaikan proyek. Penutupan pembelajaran dilakukan melalui presentasi hasil proyek, refleksi terhadap proses yang telah dilalui, serta evaluasi terhadap hasil kerja. Pendidik juga dapat memberikan umpan balik untuk perbaikan pada kegiatan berikutnya.

4. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal, pembukaan pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan materi dengan nilai-nilai budaya, tradisi, atau lingkungan sekitar peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan kedekatan materi dengan kehidupan mereka. Pada tahap penutupan, peserta didik diajak untuk merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidik dapat memberikan tindak lanjut yang mendorong penerapan dan pelestarian kearifan lokal tersebut.

3.9. CONTOH PRAKTIK DAN STUDI KASUS

Pemahaman tentang keterampilan membuka dan menutup pembelajaran akan lebih mendalam apabila dilengkapi dengan contoh penerapan di kelas. Melalui praktik nyata dan studi kasus, pendidik dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai penerapan strategi yang tepat, sekaligus memahami berbagai kondisi yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran.

1. Contoh Membuka Pembelajaran yang Efektif

Seorang pendidik yang akan menyampaikan materi tentang perubahan sosial memulai pembelajaran dengan menayangkan video singkat mengenai perubahan gaya hidup masyarakat di era digital. Setelah itu, pendidik mengajukan pertanyaan pemantik seperti, “Mengapa gaya hidup masyarakat dapat berubah?” dan “Apa pengaruh perubahan tersebut terhadap kehidupan sosial?” Selanjutnya, pendidik menghubungkan jawaban peserta didik dengan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Melalui langkah ini, peserta didik menjadi lebih tertarik, aktif, dan memiliki pemahaman awal terhadap materi.

2. Contoh Menutup Pembelajaran yang Bermakna

Pada akhir pembelajaran, pendidik mengajak peserta didik untuk mengemukakan kembali inti materi melalui diskusi singkat. Beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan kesimpulan dengan bahasa mereka sendiri. Selanjutnya, pendidik melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan seperti, “Apa pengetahuan baru yang kalian peroleh hari ini?” dan “Bagian mana yang masih belum dipahami?” Pendidik kemudian memberikan umpan balik dan meluruskan konsep yang masih kurang jelas. Sebagai tindak lanjut, peserta didik diberikan tugas untuk mengamati fenomena perubahan sosial di lingkungan sekitar. Dengan

penutupan seperti ini, pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna.

3. Analisis Kasus di Kelas

Kasus:

Seorang pendidik langsung memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi tanpa melakukan kegiatan awal seperti apersepsi atau upaya menarik perhatian peserta didik. Pada akhir pembelajaran, waktu yang terbatas menyebabkan kegiatan penutupan dilakukan secara singkat tanpa rangkuman maupun refleksi.

Analisis:

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membuka dan menutup pembelajaran belum diterapkan secara optimal. Pada tahap awal, peserta didik belum dipersiapkan secara baik sehingga dapat mengurangi minat dan perhatian mereka. Sementara itu, penutupan yang kurang maksimal menyebabkan tidak adanya penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.

Solusi:

Pendidik sebaiknya merancang kegiatan pembukaan yang menarik, misalnya melalui pertanyaan pemantik atau penggunaan media pembelajaran. Selain itu, pengelolaan waktu perlu diperhatikan agar kegiatan penutupan tetap terlaksana, misalnya dengan rangkuman singkat dan refleksi sederhana. Dengan langkah tersebut, pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain itu diperlukan kolaborasi dan komunikasi yang baik untuk menciptakan harmoni yang sinergi demi tercapainya peningkatan prestasi belajar siswa. Meningkatkan prestasi belajar siswa harus terus dilakukan untuk menjawab tantangan zaman dan menghasilkan mutu lulusan yang berkualitas (Titik Tri,dkk, 2023

DAFTAR PUSTAKA

Ariani Hrp, Nurlina. (2022). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Widina Bhakti Persada

Faizah, Haizatul & Rahmat Kamal. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal BasicEdu,Vol. 8, No.1*

Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama

Pageh, I Made. (2023). *E-Modul Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajara.* UPA Laboratorium Pendidikan Terpadu Universitas Pendidikan Ganesha

Pakpahan, Tania Amara Br, dkk. (2023). Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, Vol.1, No.1*

Prastawati, Titik Tri. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol.9, No. 1*

Qur'aini, Besse. (2023). *Belajar dan Pembelajaran.* Makasar: Tahta Media Group

Robiatu, Adawiyah, dkk. (2025). Keterampilan Guru dalam Membuka dan Menutup Pelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Edukasi Elita Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol.2, No. 1*

Somantri, Numan. (2012). *Inovasi Pembelajaran IPS*. Bandung: Rizqi Press.

Turuna Gulo, Oktavianus. (2025). Peran Keterampilan Mengajar dalam Membuka dan Menutup Pembelajaran. *Edukatif Jurnal Penelitian dan Pembelajaran, Vol.1, No.1*

PROFIL PENULIS

Dena Mustika, M.Pd
Dosen Program Studi Pendidikan IPS
FKIP, Universitas Bale Bandung

Penulis lahir di Sukabumi, pada tanggal 23 Maret 1994. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bale Bandung. Penulis juga sebagai tutor online di Universitas Terbuka mulai tahun 2022 sampai dengan sekarang. Menyelesaikan pendidikan S1 (2012-2016) pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia dan melanjutkan S2 (2017-2019) program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: dena.mustika@gmail.com.

BAB IV
KETERAMPILAN MENJELASKAN

Oleh
Desi Areva, M.Pd

4.1. DEFINISI KETERAMPILAN MENJELASKAN

Keterampilan menjelaskan merupakan salah satu keterampilan dasar mengajar yang wajib dimiliki oleh seorang guru. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu membuat peserta didik memahami isi materi secara jelas, runtut, dan mudah dipahami.

Menurut Helmiati (2013) keterampilan menjelaskan merupakan kemampuan guru dalam menyampaikan informasi secara lisan dengan terstruktur dan terarah mengenai fakta, data, keadaan, maupun suatu objek, sehingga materi yang telah dipersiapkan dapat dipahami siswa dengan baik.

Wulandari (2018) mengemukakan bahwa keterampilan menjelaskan adalah kemampuan guru dalam mendeskripsikan suatu objek, situasi, maupun informasi secara terstruktur dan sistematis agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan. Selain itu, Akbar (2021) menjelaskan bahwa kemampuan menjelaskan merupakan keterampilan yang penting dikuasai guru karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta mendukung terciptanya komunikasi belajar yang efektif.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa keterampilan menjelaskan adalah kemampuan menyampaikan informasi secara lisan secara terstruktur dan sistematis untuk memperlihatkan hubungan antar materi sekaligus menjadi sarana interaksi antara guru dengan peserta didik. Hubungan komunikasi yang baik dalam pembelajaran akan menciptakan

kelas yang dinamis dan komunikatif sehingga dapat mendorong kreativitas siswa. Contohnya, guru dapat menegaskan bagian penting materi serta menggunakan variasi nada bicara ketika menjelaskan agar perhatian dan minat belajar siswa tetap terjaga.

Menjelaskan bukan sekadar berbicara di depan kelas, tetapi merupakan proses komunikasi edukatif yang bertujuan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara jelas, runtut, dan bermakna. Dalam praktiknya, penjelasan yang baik harus mampu:

- membangkitkan perhatian peserta didik
- menghubungkan materi dengan pengalaman siswa
- menyederhanakan konsep yang sulit
- menuntun siswa memahami hubungan antar konsep
- mendorong siswa berpikir kritis

4.2. KOMPONEN KETERAMPILAN MENJELASKAN

Menurut Helmiati (2013) komponen keterampilan menjelaskan terdiri dari:

a. *Kejelasan dalam berbicara.* Guru harus menyampaikan materi dengan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan tidak berbelit-belit.
b. *Penggunaan contoh dan ilustrasi.* Guru memberikan contoh yang sesuai agar siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan.
c. *Pemberian tekanan atau penekanan.* Guru menekankan bagian penting materi melalui intonasi suara, pengulangan, atau gerakan tertentu.
d. *Pengorganisasian materi secara sistematis.* Materi disusun secara runtut dari yang mudah ke yang lebih kompleks agar siswa mudah mengikuti penjelasan.
e. *Umpan balik.* Guru memberikan pertanyaan atau

tanggapan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Kelima komponen tersebut saling berkaitan dan harus diterapkan secara bersamaan agar proses pembelajaran berlangsung komunikatif, aktif, dan menarik. Dengan keterampilan menjelaskan yang baik, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan interaksi belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Selain itu, keterampilan menjelaskan yang efektif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik akan lebih mudah memahami konsep pembelajaran apabila guru mampu menjelaskan materi secara jelas, runtut, dan disertai contoh yang relevan. Oleh karena itu, guru perlu terus melatih dan mengembangkan keterampilan menjelaskan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Komponen keterampilan menjelaskan menjadi sangat penting bagi seorang guru yang akan mengajar, tanpa bisa menjelaskan maka materi tidak bisa sampai kepada peserta didik. Berikut penjelasan lain tentang komponen penting yang harus diperhatikan guru dalam mengajar:

a. Perencanaan penjelasan. Guru perlu merencanakan tujuan penjelasan, pokok materi, urutan penyampaian, contoh dan ilustrasi, media yang digunakan, serta kemungkinan pertanyaan siswa.
b. Penyajian penjelasan. Guru perlu memberikan penekanan pada konsep inti melalui: Intonasi suara, pengulangan, penulisan di papan, atau penggunaan media visual
c. Penggunaan Contoh dan ilustrasi
d. Variasi dalam menjelaskan
e. Kontak mata dan bahasa tubuh

4.3. TUJUAN KETERAMPILAN MENJELASKAN

Keterampilan menjelaskan bertujuan membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep serta mempermudah siswa menerima informasi yang disampaikan guru secara sistematis. Guru yang memiliki kemampuan menjelaskan yang baik akan lebih mudah mengarahkan perhatian siswa pada materi inti pembelajaran (Aflaha dkk., 2025).

Tujuan keterampilan menjelaskan adalah membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan benar. Dalam kegiatan belajar mengajar, setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, guru perlu menjelaskan materi secara jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Penjelasan yang sistematis juga dapat membantu siswa memahami hubungan antara konsep satu dengan konsep lainnya sehingga materi pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tujuan utama pemberian penjelasan dalam proses pembelajaran adalah agar siswa tertarik mengikuti kegiatan belajar, memahami tujuan pembelajaran, serta terdorong untuk mengembangkan wawasan dan pemahamannya secara mandiri terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penjelasan yang disampaikan guru di kelas juga membantu siswa memahami berbagai aspek yang saling berkaitan dan bersifat kompleks, mencakup aspek teknologi, teknis, prosedural, konseptual, maupun sosial (Usman dkk., 2021).

Menurut Kadek (2022) Keterampilan menjelaskan memiliki peran yang strategis yaitu:

1. Membimbing siswa memahami dengan jelas suatu materi yang dipelajari.
2. Membimbing siswa memahami konsep-konsep yang terkait dengan sesuatu yang dijelaskan secara

objektif dan rasional.

3. Meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah melalui cara berpikir kritis, logis, analitis, dan sistematis.
4. Membantu memenuhi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu permasalahan yang dipelajari atau dihadapi.
5. Mendapatkan umpan balik dari siswa tentang pemahamannya terhadap suatu materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, keterampilan menjelaskan dapat dipahami sebagai kemampuan yang sangat penting dimiliki guru dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan ini membantu siswa memahami materi secara runtut, jelas, dan mudah dipahami. Penjelasan yang baik juga dapat memusatkan perhatian siswa pada pokok materi serta meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, siswa dapat memahami keterkaitan antar konsep secara lebih logis dan sistematis. Keterampilan menjelaskan juga berperan dalam melatih siswa berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam menyelesaikan masalah. Di samping itu, rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran dapat terpenuhi melalui penjelasan guru yang tepat.

4.4. PRINSIP PENGGUNAAN KETERAMPILAN MENJELASKAN

Keefektifan guru dalam menjelaskan sangat berkaitan dengan komunikasi efektif, sehingga dalam menerapkan keterampilan menjelaskan, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip berkomunikasi secara efektif di dalam kelas yakni (1) *respect*, (2) *empathy*, (3) *audible*, (4) *clarity*, dan (5) *humble* (Helmiati, 2013) sebagai berikut:

1. *Respect*, Guru perlu menanamkan sikap saling menghormati dan menghargai siswa dalam setiap proses komunikasi pembelajaran. Sikap tersebut

penting agar tercipta hubungan yang baik antara guru dan siswa. Ketika memberikan kritik, guru hendaknya tetap menjaga perasaan serta martabat siswa. Dengan demikian, siswa tetap merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar lebih baik.

2. *Empathy,* Guru harus mampu memahami keadaan dan perasaan yang dialami siswa agar dapat menyesuaikan cara berkomunikasi dengan tepat. Dengan sikap empati, guru dapat menyampaikan pesan menggunakan pendekatan yang mudah diterima siswa. Kemampuan menunjukkan empati juga membantu mengurangi hambatan psikologis dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa akan merasa lebih nyaman, dihargai, dan terbuka dalam menerima penjelasan dari guru.
3. *Audible,* hal tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan guru harus dapat dipahami dan diterima siswa dengan baik. Untuk mendukung proses tersebut, guru perlu memanfaatkan berbagai media dan alat bantu pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.
4. *Clarity,* menunjukkan bahwa pesan atau materi yang disampaikan guru harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Penyampaian yang baik dapat menghindari terjadinya kesalahpahaman maupun perbedaan penafsiran terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan bahasa yang tepat dan terarah saat menjelaskan materi. Dengan demikian, siswa dapat memahami isi

pembelajaran secara benar dan sesuai tujuan yang diharapkan.

5. *Humble,* Sikap rendah hati merupakan salah satu unsur penting yang perlu dimiliki guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Dengan sikap tersebut, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan. Kerendahan hati guru juga akan menimbulkan kesan positif di mata siswa. Akibatnya, siswa cenderung memberikan respon yang baik dan lebih terbuka dalam mengikuti pembelajaran.

Keberhasilan guru dalam menjelaskan materi sangat dipengaruhi oleh kemampuan berkomunikasi secara efektif dengan siswa. Penerapan prinsip respect, empathy, audible, clarity, dan humble menjadi landasan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang nyaman, jelas, dan mudah dipahami. Melalui komunikasi yang baik, guru tidak hanya mampu menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga dapat membangun hubungan positif dengan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, keterampilan menjelaskan yang didukung komunikasi efektif akan membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4.5. TEKNIK-TEKNIK DALAM KETERAMPILAN MENJELASKAN

Keterampilan menjelaskan merupakan kemampuan guru dalam menyampaikan informasi secara sistematis sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Dalam pelaksanaannya, guru memerlukan teknik-teknik tertentu agar penjelasan menjadi lebih efektif, menarik, dan

mudah dipahami siswa. Teknik menjelaskan yang tepat membantu peserta didik memahami konsep abstrak, meningkatkan perhatian belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Berikut beberapa teknik dalam keterampilan menjelaskan yang umum digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Teknik Deduktif

   Teknik deduktif adalah teknik menjelaskan yang dimulai dari konsep umum menuju contoh-contoh khusus. Guru terlebih dahulu menjelaskan definisi, prinsip, atau teori umum, kemudian dilanjutkan dengan ilustrasi atau contoh konkret. Teknik ini cocok digunakan ketika peserta didik perlu memahami konsep dasar terlebih dahulu sebelum melihat penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, guru IPS menjelaskan pengertian interaksi sosial terlebih dahulu, kemudian memberikan contoh interaksi sosial di sekolah, keluarga, dan masyarakat.

   Teknik deduktif membantu siswa memahami struktur konsep secara sistematis dan logis. Menurut Moh. Uzer Usman, penjelasan yang dimulai dari konsep umum akan memudahkan siswa memahami hubungan antara teori dan fakta dalam pembelajaran.

2. Teknik Induktif

   Teknik induktif merupakan teknik menjelaskan yang dimulai dari contoh-contoh khusus kemudian ditarik kesimpulan umum. Dalam teknik ini, guru memberikan fakta, ilustrasi, atau

fenomena terlebih dahulu, lalu mengarahkan siswa menemukan konsep secara mandiri.

Sebagai contoh, guru menunjukkan berbagai bentuk kerja sama masyarakat seperti gotong royong, musyawarah, dan kegiatan sosial lainnya. Setelah itu, siswa diminta menyimpulkan pengertian interaksi sosial.

Teknik induktif mendorong siswa berpikir kritis dan aktif dalam membangun pemahaman. Teknik ini juga sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran (Sanjaya, 2016).

3. Teknik Analogi

Teknik analogi dilakukan dengan membandingkan suatu konsep yang sulit dipahami dengan hal lain yang lebih sederhana dan dekat dengan pengalaman siswa. Tujuannya agar peserta didik lebih mudah memahami konsep abstrak. Misalnya, guru menjelaskan fungsi pemerintah dengan menganalogikan struktur organisasi kelas. Ketua kelas diibaratkan sebagai pemimpin, sekretaris sebagai administrasi, dan anggota kelas sebagai masyarakat.

Penggunaan analogi membantu memperjelas materi dan mengurangi kesulitan belajar siswa. Menurut Abdul Majid, analogi merupakan salah satu strategi penjelasan yang efektif karena menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

4. Teknik Sebab-Akibat

   Teknik sebab-akibat digunakan untuk menjelaskan hubungan antara suatu peristiwa dengan dampak yang ditimbulkannya. Teknik ini banyak digunakan dalam pembelajaran ekonomi, IPS, sejarah, geografi, maupun ilmu sosial lainnya. Contohnya, guru menjelaskan bahwa penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan banjir dan tanah longsor. Dalam pembelajaran sejarah, guru dapat menjelaskan sebab terjadinya Perang Padri serta dampaknya terhadap masyarakat Minangkabau.

   Teknik ini membantu siswa memahami hubungan logis antarperistiwa serta melatih kemampuan berpikir analitis.

5. Teknik Bertahap *(Gradual Explanation)*

   Teknik bertahap dilakukan dengan menyampaikan materi dari tingkat sederhana menuju tingkat yang lebih kompleks. Guru membagi penjelasan menjadi beberapa bagian kecil agar siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran. Sebagai contoh, dalam menjelaskan penelitian kualitatif, guru terlebih dahulu menjelaskan pengertian penelitian, kemudian jenis penelitian, karakteristik penelitian kualitatif, hingga teknik pengumpulan data.

   Teknik bertahap membantu mengurangi beban kognitif siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

6. Teknik Menggunakan Contoh dan Ilustrasi

   Guru menggunakan contoh konkret, ilustrasi, gambar, cerita, maupun pengalaman nyata untuk memperjelas penjelasan. Teknik ini sangat penting karena peserta didik lebih mudah memahami sesuatu yang dekat dengan kehidupan mereka. Misalnya, ketika menjelaskan konsep mobilitas sosial, guru memberikan contoh perpindahan pekerjaan seseorang dari petani menjadi pegawai negeri.

   Menurut E. Mulyasa, penggunaan contoh dan ilustrasi dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran karena konsep menjadi lebih nyata dan kontekstual.

7. Teknik Penekanan (Emphasis)

   Teknik penekanan dilakukan dengan memberikan perhatian khusus pada bagian materi yang dianggap penting. Penekanan dapat dilakukan melalui: perubahan intonasi suara, pengulangan kata, penggunaan gesture, penulisan poin penting di papan tulis, maupun penggunaan media visual. Contohnya, guru mengulang definisi penting sambil menuliskannya di papan tulis agar siswa lebih fokus pada inti materi.

   Teknik ini membantu siswa membedakan informasi utama dan informasi pendukung dalam pembelajaran.

8. Teknik Tanya Jawab dalam Penjelasan

   Dalam teknik ini, guru menyisipkan pertanyaan selama proses menjelaskan untuk

menjaga perhatian dan keterlibatan siswa. Pertanyaan dapat berupa pertanyaan sederhana maupun pertanyaan analitis. Teknik tanya jawab membuat pembelajaran lebih interaktif dan membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Aflaha, Dwi Sari Ida, Rory Anugraha, D. S. (2025). *Microteacing sebagai pengantar*. Bandung: Widina Media Utama.

Akbar, A. (2021). *Pentingnya kompetensi pedagogik guru*. *Jurnal Pendidikan Guru*. *2*(1), 23–30.

E. Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Helmiati. (2013). *Micro Teaching: Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Kadek, S. (2022). *Keterampilan Menjelaskan*. Bali: UPA Laboraratium Pendidikan Terpadu.

Moh. Uzer Usman. 2017. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Usman, Moonti, Agil Bahson, A. M. (2021). Pengaruh Keterampilan Menjelaskan Guru terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, *3*(1), 1–7.

Wulandari, Yulia, Nina Kurniah, and Delrefi D. (2018). K*emampuan Guru dalam Melaksanakan Keterampilan Menjelaskan*. *Jurnal Ilmiah Potensia*. *3*(1), 49–53.

Wina Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

PROFIL PENULIS

Desi Areva, M.Pd
Dosen Pendididikan EKonomi
Universitas PGRI Sumatera Barat

Penulis lahir di Curup pada tanggal 13 Desember 1980. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas PGRI Sumatera Barat. Menyelesaikan pendidikan S1 pada S1. Universitas Negeri Padang, S2 S2. Universitas Negeri Padang dan saat ini sedang melanjutkan studi pada S3 pada S2. Universitas Negeri Padang. Penulis berpartisipasi aktif menulis artikel pada jurnal nasional maupun internasional, buku ajar perguruan tinggi, dan aktif melaksanakan penelitian dan pengabdian.

BAB V
KETERAMPILAN BERTANYA

Oleh
Dwi Narsih, S.E., M.Pd.

5.1. HAKIKAT BERTANYA

Arti bertanya menurut KBBI adalah meminta keterangan atau meminta supaya diberi tahu tentang sesuatu. Munandar (dalam Mulyana, 2012) Bertanya adalah keinginan mencari informasi yang belum diketahui. Sedangkan Bertanya adalah suatu tindakan komunikasi untuk memperoleh informasi yang diperlukan, klarifikasi atau refleksi. Pertanyaan yang baik bukan hanya mencari jawaban, namun juga membuka ruang berpikir serta mendorong interaksi

5.2. MENGAPA BERTANYA ITU PENTING ?

Bayangkan anak kecil yang selalu bertanya tentang hal apapun. Selalu bertanya, yang terkadang pertanyaannya itu terdengar nyeleneh, sepele atau bahkan tidak logis. Seperti pertanyaan kenapa langit berwarna biru?, kenapa bisa turun hujan?, kenapa ayam bisa bertelur?, kenapa malam harus tidur ? dan masih banyak lagi pertanyaan yang dilontarkan. Tanpa disadari dengan pertanyaan tersebut sebetulnya seorang anak itu sedang dalam proses berpikir. Bertanya adalah tanda kehidupan seseorang sedang berkembang menuju pintu masuk pengetahuan baru. Dengan bertanya seseorang akan menggali pengetahuan yang lebih dalam. Ilmuwan Isaac Newton dahulu bertanya “mengapa apel bisa jatuh ke tanah?” akhirnya setelah melewati banyak proses akhirnya menemukan Teori gravitasi dan hukum Newton.

1. **Keterampilan Bertanya Guru**

Menurut Sukirman (2012) dalam Agnes,dkk (2023) keterampilan dasar mengajar seorang guru adalah bentuk sikap atau keterampilan yang memiliki sifat khusus dan mendasar yang harus dikuasai guru sebagai modal dasar untuk melaksanakan tugas pembelajaran secara profesional. Keterampilan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki manusia terhadap objek tertentu.

Ada delapan keterampilan dasar mengajar, diantaranya keterampilan bertanya, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, dan keterampilan pembelajaran perseorangan. Guru menjadi salah satu factor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru yang memiliki keterampilan bertanya yang baik dapat mendidik dan membimbing muridnya dengan lebih baik.

2. Pentingnya pertanyaan di kelas

Dalam dunia pendidikan, pertanyaan dari guru kepada siswanya adalah cara guru membangun interaksi. Pertanyaan yang tepat dapat mengubah cara pandang siswa akan suatu materi pelajaran. Dapat memantik rasa ingin tahu siswa yang lebih mendalam.

3. **Jenis pertanyaan**.

Dalam penggunaan di kelas, terdapat berbagai jenis pertanyaan diantaranya sebagai berikut:

a. pertanyaan tertutup
   yakni Pertanyaan dengan jawaban singkat, biasanya "ya/tidak" atau satu kata.
   Contoh **:** "Apakah kamu sudah membaca bab 5?"
   Penggunaan: Cocok digunakan untuk menguji fakta cepat, memastikan pemahaman dasar, atau memulai percakapan.
b. pertanyaan terbuka
   yakni Pertanyaan yang memungkinkan jawaban panjang, mendorong eksplorasi ide.
   Contoh: "Bagaimana pendapatmu tentang tokoh utama dalam cerita ini?"
   Penggunaan: Cocok dipakai untuk diskusi kelompok, melatih berpikir kritis, dan menumbuhkan kreativitas.
c. pertanyaan klarifikasi
   yakni Pertanyaan untuk memastikan pemahaman yang tepat.
   Contoh :
   "Maksudmu 'sulit' di sini karena materinya atau karena waktunya?"
   "Apakah yang kamu maksud dengan 'penting' adalah untuk tokoh atau untuk masyarakat?"
   Penggunaan: Untuk membantu guru memahami jawaban siswa dan menghindari kesalahpahaman.
d. pertanyaan reflektif
   yakni Pertanyaan yang mengajak siswa berpikir lebih dalam dan menghubungkan dengan pengalaman pribadi.
   Contoh: "Apa pelajaran yang bisa kamu ambil dari peristiwa ini?"
   "Bagaimana pengalamanmu terkait dengan topik ini?
   Penggunaan: Cocok untuk menutup pelajaran, mendorong siswa menginternalisasi nilai atau konsep.

e. pertanyaan probing.
   Yakni pertanyaan lanjutan untuk menggali jawaban lebih dalam.
   Contoh dalam pelajaran Bahasa Indonesia:
   - Guru: “Mengapa tokoh itu marah?
   - Siswa: “Karena dia tidak setuju.”
   - Guru (probing): “Tidak setuju dengan apa? Bisakah anda jelaskan lebih detail?”

   Penggunaan: Membantu siswa memperluas jawaban, melatih analisis, dan mengembangkan argumentasi.

Teknik probing digunakan guru untuk menggali jawaban siswa lebih dalam, dengan cara sebagai berikut:

a. Mengulang jawaban siswa: “Jadi maksudmu, tokoh itu merasa tertekan?”
b. Meminta detail tambahan: “Bisakah kamu jelaskan lebih spesifik apa yang membuat tokoh itu marah?”
c. Menantang asumsi: “Apakah ada kemungkinan lain selain alasan itu?”

5.3. PENERAPAN TEKNIK 5W + 1H.

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peranan yang sangat besar untuk memberikan pemahaman materi kepada siswanya. Teknik **5W+1H** dapat membantu guru menyusun pertanyaan sistematis:

a. What (Apa)**:** “Apa ide utama dari teks yang baru dibaca?”
b. Who (Siapa)**:** “Siapa tokoh yang paling berpengaruh dalam cerita ini?”
c. When (Kapan)**:** “Kapan peristiwa penting itu terjadi?”
d. Where (Di mana)**:** “Di mana konflik utama berlangsung?”
e. Why (Mengapa)**:** “Mengapa tokoh mengambil keputusan tersebut?”

f. How (Bagaimana)**:** “Bagaimana cara menyelesaikan masalah yang muncul?”

Contoh penerapan dalam pelajaran sejarah:

1. Guru bertanya dengan 5W+1H:
    a. “Apa penyebab utama Perang Dunia II?”
    b. “Siapa tokoh yang berperan penting dalam peristiwa itu?”
    c. “Mengapa negara-negara tersebut terlibat konflik?”
2. Setelah siswa menjawab, guru melakukan probing:
    a. “Apakah ada faktor lain selain politik yang memicu perang?”
    b. “Bagaimana dampaknya terhadap kehidupan masyarakat saat itu?”

Dengan kombinasi ini, siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga menganalisis sebab-akibat dan menarik pelajaran.

5.4. LANGKAH PRAKTIS MEMBANGUN BUDAYA BERTANYA.

Guru dapat membangun budaya bertanya siswa dengan cara sebagai berikut:

1. Ciptakan suasana aman
    a) Pastikan siswa merasa tidak takut salah.
    b) Gunakan bahasa yang mendukung, bukan menghakimi.
    c) Berikan apresiasi pada setiap pertanyaan, sekecil apapun.
2. Gunakan pertanyaan berjenjang
    a) Mulai dari pertanyaan sederhana (fakta).
    b) Lanjutkan ke analisis (mengapa, bagaimana).
    c) Akhiri dengan refleksi (apa pelajaran yang bisa diambil).
3. Berikan waktu berpikir
    a) Setelah bertanya, beri jeda 3–5 detik agar siswa sempat memproses.
    b) Rowe (1974) menekankan bahwa *wait time* meningkatkan kualitas jawaban dan partisipasi.
4. Gunakan probing
   Guru dapat menindak lanjuti jawaban siswa dengan pertanyaan lanjutan:
   Misalnya:
   “Bisakah kamu jelaskan lebih detail?”
   “Apakah ada kemungkinan lain?
5. Libatkan teknologi digital
    a) Gunakan Mentimeter, Padlet, atau Google Jamboard untuk pertanyaan anonim.
    b) Membantu siswa yang pemalu tetap bisa berpartisipasi.
    c) Mendukung budaya bertanya di era digital.

6. Jadikan bertanya sebagai kebiasaan
    a) Awali setiap pelajaran dengan pertanyaan pemantik.
    b) Akhiri dengan pertanyaan reflektif.
    c) Dorong siswa membuat daftar pertanyaan sendiri setiap minggu.

5.5. KETERAMPILAN BERTANYA DI ERA DIGITAL

Di era digital, keterampilan bertanya menjadi semakin krusial. Namun kualitas dari pertanyaan menentukan dari kedalaman pemahaman serta sejauh mana kemampuan berpikir kritis yang dimiliki. Saat ini guru dan siswa dapat menggunakan platform digital media interaktif seperti quizizz, mentimeter, dan google jamboard untuk lebih aktif dan reflektif. Pembelajaran pun akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

https://kbbi.go.id diakses pada 9 Mei 2023.

Waruwu, A.N, dkk. 2023. Keterampilan Bertanya dalam Proses Pembelajaran di Kelas. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, Volume 9 No.1.* , Halaman 65–71

Wilda Hasanah, 2022, 7 Penemuan Isaac Newton yang Mengubah Dunia. Diakses pada 9 Mei 2026. https://www.tempo.co/sains.

PROFIL PENULIS

Dwi Narsih, S.E., M.Pd.
Dosen Ilmu Pendidikan Ekonomi
Universitas Indraprasta PGRI

Anak kedua dari 6 bersaudara yang lahir di Jakarta tahun 1986. Menamatkan pendidikan S1 di UIN syarif Hidayatullah, S2 di Universitas Indraprasta PGRI dan saat ini sedang menempuh pendidikan di Universitas Borobudur Jakarta. Kegiatan saat ini aktif sebagai dosen di Universitas Indraprasta PGRI, melakukan penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

BAB VI
KETERAMPILAN MEMBERI PENGUATAN

Oleh
Sari Sri Handani, S.Pd., M.Pd

6.1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kualitas materi dan metode yang digunakan, tetapi juga pada bagaimana guru merespons setiap upaya, kemajuan, dan prestasi yang ditunjukkan oleh siswa. Keterampilan memberi penguatan (*reinforcement skills*) merupakan salah satu kompetensi dasar mengajar yang paling fundamental, sekaligus sering kali paling disepelekan dalam praktik pendidikan sehari-hari.

Pada konteks pembelajaran abad ke-21 yang ditandai dengan digitalisasi, personalisasi, dan kolaborasi lintas batas, peran penguatan semakin kompleks dan multidimensi. Guru tidak lagi sekadar memberikan nilai atau pujian lisan di depan kelas, melainkan dituntut untuk mampu merancang ekosistem penguatan yang responsif, bermakna, dan adaptif baik dalam ruang kelas fisik maupun virtual.

Sebagaimana dikemukakan oleh Skinner (1938) dalam teori pengkondisian operan, perilaku yang diikuti oleh konsekuensi menyenangkan cenderung akan diulang. Prinsip ini, meskipun lahir dari laboratorium psikologi behavioristik, memiliki relevansi mendalam dengan dinamika pembelajaran modern. Saat seorang siswa mendapat respons positif atas kontribusinya dalam diskusi daring, ia tidak hanya merasa dihargai, ia membangun koneksi emosional dengan proses belajarnya sendiri.

Hubungan antara penguatan dan motivasi belajar telah terbukti secara empiris dalam berbagai penelitian. Hasanuddin et al. (2024) menemukan bahwa penerapan keterampilan memberi penguatan secara sistematis berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Sementara itu, dalam ranah psychological safety, penguatan positif yang konsisten menciptakan lingkungan belajar di mana siswa berani mengambil risiko intelektual tanpa takut dicemooh atau dipermalukan.

Namun, tantangan pemberian penguatan di era pembelajaran digital dan hybrid tidak sedikit. Guru harus mampu membaca sinyal partisipasi siswa melalui layar, memahami konteks emosional yang tersembunyi di balik teks, serta memilih platform dan format penguatan yang tepat sesuai karakteristik siswa. Bab ini hadir untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang hakikat, jenis, prinsip, strategi, dan inovasi keterampilan memberi penguatan dalam konteks pendidikan digital abad ke-21.

6.2. KONSEP DASAR KETERAMPILAN MEMBERI PENGUATAN

Secara etimologis, penguatan (reinforcement) berasal dari kata Latin reinforcere yang berarti memperkuat kembali. Dalam konteks pedagogis, penguatan merujuk pada segala bentuk respons guru yang bertujuan untuk mempertahankan, meningkatkan, atau mengembangkan perilaku belajar positif siswa. Definisi ini mencakup dimensi behavioristik, kognitif, dan afektif sekaligus.

Teori penguatan yang paling berpengaruh adalah operant conditioning Skinner (1938), yang membedakan antara positive reinforcement (penambahan stimulus menyenangkan)

dan negative reinforcement (penghapusan stimulus tidak menyenangkan). Dalam konteks kelas, positive reinforcement diwujudkan melalui pujian, hadiah, atau pengakuan atas perilaku belajar positif, sementara negative reinforcement dapat berupa pembebasan dari tugas tambahan ketika siswa menunjukkan penguasaan kompetensi tertentu.

Pendekatan konstruktivistik Vygotsky (1978) melengkapi perspektif Skinner dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam kerangka ini, penguatan berfungsi sebagai *scaffolding* dukungan sementara yang membantu siswa mencapai level kompetensi yang belum dapat dicapai secara mandiri. Penguatan tidak hanya menghargai hasil, tetapi juga proses dan upaya yang ditunjukkan siswa dalam menjembatani apa yang sudah diketahui dengan apa yang sedang dipelajari.

Bandura (1997) memperluas pemahaman tentang penguatan melalui konsep *self-efficacy*. Menurutnya, penguatan verbal yang spesifik dan autentik dari guru berperan signifikan dalam membangun keyakinan siswa akan kemampuannya sendiri. Ketika seorang guru berkata, 'Analisismu tentang konflik sosial ini menunjukkan pemikiran kritis yang luar biasa, teruskan cara berpikirmu ini!', ia tidak sekadar memuji, ia menanam benih self-efficacy akademik yang akan tumbuh melampaui batas-batas satu mata pelajaran.

Dari perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), Deci dan Ryan (2000) membedakan penguatan intrinsik dan ekstrinsik. Penguatan intrinsik muncul dari dalam diri siswa: rasa kepuasan, keingintahuan yang terpenuhi, dan perasaan kompeten. Penguatan ekstrinsik datang dari luar: nilai, hadiah, pujian, atau pengakuan sosial. Penelitian SDT menunjukkan bahwa penguatan ekstrinsik yang berlebihan dapat merusak motivasi intrinsik, fenomena yang dikenal sebagai *overjustification effect*. Oleh karena itu, guru perlu menyeimbangkan kedua jenis penguatan ini dengan bijaksana.

Tabel 6.1 Perspektif Ahli tentang Penguatan dalam Pembelajaran

Ahli	Definisi Penguatan	Fokus Utama
B.F. Skinner (1938)	Penguatan adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan perilaku tertentu untuk diulang kembali sebagai respons terhadap konsekuensi positif.	*Behavioristik, operant conditioning*
Vygotsky (1978)	Penguatan berperan dalam zona perkembangan proksimal melalui scaffolding dan interaksi sosial yang mendukung.	*Konstruktivistik, ZPD*
Bandura (1997)	Penguatan membangun self-efficacy siswa melalui pengalaman keberhasilan dan penguatan verbal dari guru.	*Self-efficacy, social learning*
Deci & Ryan (2000)	Penguatan intrinsik lebih efektif dalam mempertahankan motivasi jangka panjang dibanding penguatan ekstrinsik.	*Self-determination theory*
Hasanuddin et al. (2024)	Keterampilan memberi penguatan mencakup respons guru terhadap perilaku atau prestasi siswa yang bersifat positif dan memotivasi.	Praktik mengajar kontekstual

Dalam fungsinya, penguatan memiliki setidaknya lima peran kritis dalam proses pembelajaran. Pertama, fungsi motivasional : penguatan membangkitkan dan mempertahankan dorongan belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Kedua, fungsi informatif : penguatan memberi siswa umpan balik tentang kualitas dan arah proses belajar mereka. Ketiga, fungsi afektif: penguatan membangun hubungan emosional positif antara siswa dengan guru, materi, dan lingkungan belajar. Keempat, fungsi regulatif : penguatan membantu siswa memahami perilaku belajar mana yang diharapkan dan diapresiasi. Kelima,

fungsi social: penguatan membentuk iklim kelas yang suportif dan psikologis aman bagi seluruh siswa.

6.3. JENIS-JENIS PENGUATAN DALAM PEMBELAJARAN

Klasifikasi jenis penguatan dalam pembelajaran telah mengalami perkembangan signifikan seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan. Pada konteks pembelajaran digital, jenis-jenis penguatan tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka, melainkan mencakup dimensi virtual yang semakin kaya dan beragam.

1. Penguatan Verbal

Penguatan verbal merupakan bentuk penguatan yang paling umum dan mudah diterapkan. Dalam tatap muka, penguatan verbal mencakup pujian langsung ('Jawaban kamu sangat tepat!'), pengakuan ('Ide kreatifmu menginspirasi teman-temanmu'), dan pernyataan konfirmasi ('Tepat sekali, itulah yang kita cari!'). Pada pembelajaran daring melalui Zoom atau Google Meet, penguatan verbal dapat diberikan melalui fitur unmute, chat, atau raise hand yang direspons guru dengan antusias dan personal.

Di platform Google Classroom, penguatan verbal diwujudkan melalui komentar tertulis pada tugas siswa. Nurhayati et al. (2024) menekankan pentingnya komentar yang spesifik dan substantif, bukan sekadar 'bagus' tetapi 'analisismu tentang dampak inflasi sangat tajam, kamu berhasil menghubungkan teori dengan kasus nyata.' Spesifisitas ini yang membedakan penguatan bermakna dari pujian hampa.

2. Penguatan Nonverbal

Penguatan nonverbal mencakup gestur, ekspresi wajah, kontak mata, dan bahasa tubuh yang mengkomunikasikan apresiasi tanpa kata-kata. Dalam konteks tatap muka,

menganggukkan kepala dengan penuh perhatian, mengacungkan jempol, atau menepuk bahu dengan hangat memiliki dampak afektif yang kuat,terutama bagi siswa yang lebih responsif terhadap sentuhan sosial daripada kata-kata.

Di dunia digital, penguatan nonverbal bertransformasi menjadi emoji, reaksi, dan animasi virtual. Tombol 'like' di LMS, emoji tepuk tangan di Zoom, atau reaksi hati di WhatsApp Group berfungsi sebagai penguatan nonverbal digital yang instan. Listia et al. (2023) mencatat bahwa pada anak usia dini, penguatan melalui ekspresi wajah antusias guru bahkan melalui layar tetap efektif dalam membangun respons emosional positif.

3. Penguatan Simbolik

Penguatan simbolik mencakup representasi visual dari pengakuan dan prestasi: bintang, stiker, sertifikat, trofi, dan badge. Dalam era digital, penguatan simbolik mengambil wujud *badge digital, digital certificate, dan achievement unlocked* yang terintegrasi dalam platform pembelajaran gamifikatif seperti *Classcraft, Moodle*, atau *Google Classroom* dengan *add-on gamifikasi*.

Keistimewaan penguatan simbolik digital adalah sifatnya yang permanen dan dapat dibagikan. Siswa dapat memamerkan badge prestasi mereka di profil digital, menciptakan motivasi sosial yang memperkuat dorongan berprestasi. Mufidah dan Asmawi (2017) menekankan bahwa penguatan simbolik yang diiringi penjelasan makna pencapaiannya jauh lebih efektif daripada simbol tanpa konteks.

4. Penguatan Berbasis Aktivitas

Penguatan berbasis aktivitas memberikan kesempatan kepada siswa berprestasi untuk terlibat dalam kegiatan yang mereka anggap bernilai atau menyenangkan sebagai bentuk penghargaan. Dalam kelas konvensional, ini bisa berupa kebebasan memilih topik presentasi, menjadi tutor sebaya, atau memimpin diskusi kelompok. Dalam konteks digital, penguatan

aktivitas dapat berupa akses ke konten premium LMS, tugas pengayaan yang lebih menantang dan kreatif, atau kesempatan menjadi moderator forum diskusi online.

5. Penguatan Digital Adaptif

Penguatan digital adaptif merupakan inovasi terkini yang memanfaatkan teknologi untuk menyesuaikan penguatan dengan profil belajar individual siswa. Platform berbasis AI seperti Duolingo, Khan Academy, dan sistem *adaptive learning enterprise* mampu memberikan penguatan yang dipersonalisasi: siswa yang bergaya belajar visual menerima penguatan dalam bentuk infografis progres, sementara siswa auditori menerima *voice feedback* dari AI. Harmilawati et al. (2024) menemukan bahwa kemampuan guru mengintegrasikan penguatan digital adaptif berkorelasi positif dengan efektivitas manajemen kelas di era hybrid learning.

Diagram 6.2 Jenis-Jenis Penguatan dalam Pembelajaran Digital

JENIS-JENIS PENGUATAN DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL		
1. VERBAL • Pujian langsung • Umpan balik tertulis LMS • Voice note apresiasi • Komentar Google Classroom • Chat Zoom/Teams	**2. NONVERBAL** • Gestur jempol/tepuk tangan • Ekspresi wajah antusias • Thumbs up emoji Zoom • Reaksi 👍❤️ di chat • Tatapan penuh perhatian	**3. SIMBOLIK** • Bintang/stiker nilai • Badge digital Classcraft • Sertifikat Canva • Trophy Quizizz/Kahoot • Medal leaderboard
4. BERBASIS AKTIVITAS • Tugas pengayaan menarik • Peran pemimpin diskusi • Proyek kolaboratif • Kurator konten digital • Pilihan topik mandiri	**5. DIGITAL ADAPTIF** • AI feedback otomatis • Adaptive learning path • Gamifikasi Moodle • Learning analytics • Chatbot edukatif	**6. SOSIAL** • Apresiasi teman sebaya • Publikasi karya terbaik • Showcase portofolio • Highlight di media sosial sekolah • Forum penghargaan online

6.4. PRINSIP-PRINSIP MEMBERI

PENGUATAN

Efektivitas penguatan tidak semata-mata ditentukan oleh frekuensinya, melainkan oleh bagaimana ia diberikan. Lima prinsip utama memberi penguatan berikut merupakan panduan praktis yang berlaku baik dalam konteks tatap muka maupun pembelajaran digital.

Prinsip kehangatan (*warmth*) menekankan bahwa penguatan harus diberikan dengan ketulusan dan antusiasme yang terpancar dari guru. Kehangatan ini bukan berarti berlebihan atau artifisial, melainkan autentik yang mencerminkan kepedulian utama guru terhadap perkembangan setiap siswa. Dalam pembelajaran daring, kehangatan dapat dikomunikasikan melalui nada suara yang hangat dalam *video feedback*, penggunaan nama siswa secara personal dalam komentar tertulis, atau voice note yang personal dan tulus.

Kebermaknaan penguatan berkaitan dengan spesifisitas dan relevansinya. Penguatan yang bermakna menyebutkan dengan jelas perilaku atau prestasi apa yang diapresiasi dan mengapa itu penting. 'Kamu hebat!' jauh kurang efektif dibandingkan 'Cara kamu menemukan pola dalam data statistik itu menunjukkan kemampuan berpikir analitis yang luar biasa, keterampilan ini akan sangat berguna di dunia kerja nyata.' Hizbullah et al. (2023) membuktikan bahwa penguatan berbasis konteks spesifik meningkatkan engagement aktif siswa secara signifikan.

Ketepatan waktu *(immediacy)* merupakan prinsip yang berakar kuat pada teori *behavioristik Skinner*. Penguatan yang diberikan segera setelah perilaku positif muncul membentuk asosiasi yang kuat dan positif. Dalam konteks digital, platform seperti *Quizizz* dan *Kahoot* memanfaatkan prinsip ini melalui sistem feedback instan yang muncul langsung setelah siswa menjawab pertanyaan—sebuah desain pedagogis yang terbukti

efektif meningkatkan motivasi belajar.

Tabel 6.3 Prinsip-Prinsip Memberi Penguatan dan Implementasi Digital

Prinsip	Penjelasan	Contoh Implementasi Digital
Kehangatan (Warmth)	Penguatan diberikan dengan ekspresi tulus dan antusias, mencerminkan kepedulian guru terhadap perkembangan siswa.	Voice note apresiasi di WhatsApp Group, emoji expresif di Zoom, komentar personal di Google Classroom.
Kebermaknaan	Penguatan harus spesifik dan relevan dengan perilaku atau prestasi yang ditunjukkan siswa.	*Feedback* tertulis di LMS yang menyebut karya siswa secara spesifik; badge 'Problem Solver Terbaik'.
Ketepatan Waktu	Penguatan diberikan sesegera mungkin setelah perilaku positif muncul agar asosiasi positif terbentuk kuat.	Auto-feedback Quizizz langsung setelah kuis; notifikasi Kahoot real-time; sistem poin Moodle otomatis.
Variasi	Penggunaan berbagai jenis penguatan agar siswa tidak merasa monoton dan tetap	Kombinasi badge digital, poin, leaderboard, komentar tertulis, dan reaksi emoji secara

Prinsip	Penjelasan	Contoh Implementasi Digital
	termotivasi.	bergantian.
Menghindari Penguatan Negatif Destruktif	Tidak menggunakan sarkasme, perbandingan merendahkan, atau penguatan bersyarat yang menciptakan kecemasan.	Hindari membandingkan nilai secara publik di leaderboard; gunakan *private feedback* untuk koreksi.

6.5. STRATEGI MEMBERI PENGUATANDI ERA DIGITAL

Era digital membuka horison baru strategi penguatan yang lebih dinamis, terukur, dan personal. Guru abad ke-21 tidak hanya perlu memahami prinsip-prinsip klasik penguatan, tetapi juga menguasai ekosistem teknologi yang memungkinkan penguatan terjadi secara lebih efektif, konsisten, dan terdokumentasi.

Badge digital dan sistem pencapaian merupakan salah satu strategi paling populer dalam gamifikasi pembelajaran. Di *Google Classroom*, guru dapat mengintegrasikan sistem badge melalui *Google Sites atau Classbadges*, di mana siswa yang memenuhi kriteria tertentu seperti 'Diskutant Terbaik Minggu Ini' atau *'Master Problem Solver'* menerima lencana digital yang dapat ditampilkan di profil mereka. Putri et al. (2024) mencatat bahwa variasi dalam sistem penghargaan digital secara signifikan meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar

siswa.

Leaderboard atau papan peringkat merupakan strategi gamifikasi yang powerful tetapi perlu dikelola dengan hati-hati. Platform seperti Kahoot dan Quizizz menyediakan leaderboard real-time yang memicu kompetisi sehat. Namun, guru perlu memastikan bahwa leaderboard tidak menciptakan demotivasi bagi siswa yang selalu berada di posisi bawah. Strategi yang dianjurkan adalah menggunakan *leaderboard personal progress* membandingkan siswa dengan dirinya sendiri di waktu sebelumnya bukan *leaderboard* komparatif antar siswa.

Emoji feedback dan reaksi digital telah menjadi bahasa komunikasi yang universal di kalangan generasi Z dan Alpha. Guru yang memanfaatkan fitur reaksi Zoom, stiker WhatsApp, atau emoji komentar di LMS dengan strategis dapat memberikan penguatan nonverbal yang instan dan efektif. Kombinasi reaksi 👏 + komentar singkat 'Analisis tajam!' menciptakan penguatan multimodal yang lebih berkesan daripada teks saja.

Voice note apresiasi merupakan inovasi penguatan yang semakin populer di era pembelajaran mobile. Guru yang mengirimkan pesan suara singkat 'Hai Ahmad, aku sangat terkesan dengan makalahmu hari ini. Caramu menghubungkan teori Vygotsky dengan pengalamanmu sendiri itu luar biasa!' menciptakan koneksi personal yang tidak dapat direplikasi oleh teks. Kehangatan intonasi suara guru memiliki dampak afektif yang jauh lebih kuat dibandingkan kata-kata tertulis yang sama.

AI-assisted feedback merepresentasikan batas terdepan inovasi penguatan digital. Platform seperti *Turnitin Feedback Studio*, *Grammarly for Education*, dan sistem *AI proprietary* sekolah mampu memberikan feedback *formatif* yang instan, spesifik, dan konsisten kepada seluruh siswa secara bersamaan. Guru dapat memanfaatkan AI untuk menangani penguatan teknis dan procedural, sementara mereka fokus pada penguatan

personal dan relasional yang membutuhkan sentuhan manusiawi.

Skema 6.4 Alur Penguatan Digital dalam Pembelajaran Interaktif

Sumber: Adaptasi dari Deci & Ryan (2000); Skinner (1938); Harmilawati et al. (2024)

6.6. DAMPAK PENGUATAN TERHADAP PEMBELAJARAN

Dampak penguatan terhadap kualitas pembelajaran telah menjadi subjek penelitian intensif selama beberapa dekade. Sintesis berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa penguatan yang tepat dan konsisten memberikan dampak multidimensi tidak hanya pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada motivasi, partisipasi, karakter, dan kesehatan psikologis siswa.

Dari dimensi motivasi belajar, penguatan positif terbukti meningkatkan dorongan intrinsik siswa untuk terus belajar dan berkembang. Deci dan Ryan (2000) menegaskan bahwa penguatan yang mendukung otonomi siswa bukan yang mengontrol paling efektif dalam membangun motivasi yang berkelanjutan. Dalam konteks digital, siswa yang menerima feedback personal dan spesifik dari guru menunjukkan tingkat

login ke platform LMS yang lebih tinggi dan waktu belajar yang lebih panjang.

Pengaruh penguatan terhadap *self-efficacy* siswa telah didokumentasikan secara ekstensif oleh Bandura (1997). *Self-efficacy* yang tinggi keyakinan pada kemampuan diri sendiri berkorelasi kuat dengan ketekunan, penetapan tujuan yang ambisius, dan resiliensi menghadapi kegagalan. Guru yang secara konsisten memberikan penguatan spesifik berbasis prestasi bukan berbasis kemampuan bawaan membantu siswa membangun growth mindset yang esensial untuk sukses jangka panjang.

Dalam ranah karakter dan kesehatan psikologis, penguatan positif yang konsisten menciptakan *psychological safety* kondisi di mana siswa merasa aman untuk mengambil risiko intelektual, mengakui ketidaktahuan, dan belajar dari kesalahan tanpa rasa takut. Edmonson (1999) menunjukkan bahwa psychological safety merupakan prediktor terkuat efektivitas tim belajar, dan penguatan guru adalah salah satu faktor utama pembentuknya.

Tabel 6.5 Sintesis Penelitian tentang Dampak Penguatan dalam Pembelajaran

Peneliti	Tahun	Temuan Penelitian	Implikasi
Hizbullah, Muchtar, & Mahanani	2023	Keterampilan memberi penguatan di SD mempengaruhi keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kepercayaan diri belajar.	Guru SD perlu melatih variasi penguatan verbal dan nonverbal secara konsisten.
Hasanuddin et al.	2024	Penerapan penguatan berdampak signifikan	Frekuensi dan kualitas

Peneliti	Tahun	Temuan Penelitian	Implikasi
		pada motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.	penguatan perlu ditingkatkan melalui pelatihan guru.
Yulistio & Kurniawan	2021	Kemampuan memberi penguatan mahasiswa praktikan masih didominasi penguatan verbal dan belum variatif.	Program PPL perlu memuat latihan sistematis keterampilan penguatan multimodal.
Listia et al.	2023	Penguatan pada anak usia dini melalui gestur, pujian, dan hadiah berdampak positif pada perkembangan emosional.	PAUD perlu mengintegrasikan penguatan holistik dalam setiap sesi pembelajaran.
Putri et al.	2024	Variasi guru dalam memberikan reinforcement di SD meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar siswa.	Diversifikasi bentuk penguatan penting dalam menjaga engagement kelas.
Harmilawati et al.	2024	Kemampuan guru menerapkan skill penguatan berkorelasi positif dengan efektivitas manajemen kelas digital.	Pelatihan digital reinforcement perlu masuk kurikulum CPD guru.
Mufidah & Asmawi	2017	Komunikasi interpersonal guru yang disertai penguatan positif	Penguatan perlu dipahami sebagai bagian dari kompetensi

Peneliti	Tahun	Temuan Penelitian	Implikasi
		meningkatkan iklim kelas yang kondusif.	komunikasi pedagogis guru.

6.7. IMPLEMENTASI KETERAMPILAN MEMBERI PENGUATAN DALAM PRAKTIK MENGAJAR

Implementasi keterampilan memberi penguatan yang efektif memerlukan keterampilan membaca situasi, sensitivitas terhadap kebutuhan individual siswa, dan repertoar strategi yang luas. Berikut disajikan skenario pembelajaran konkret dari berbagai jenjang pendidikan.

Skenario 1: Pembelajaran SD (Kelas IV - Matematika)

Dalam pelajaran operasi hitung campuran, Pak Budi menggunakan platform Quizizz untuk kuis interaktif. Ketika Siti berhasil menjawab soal cerita dengan benar pada percobaan kedua setelah salah di pertama, Pak Budi tidak hanya merespons skor ia merespons proses:

> *"Siti, kamu luar biasa! Kamu tidak menyerah setelah jawaban pertamamu kurang tepat. Kamu mencoba lagi dan berhasil! Itulah jiwa matematikawan sejati. Semua orang, lihat bagaimana Siti membuktikan bahwa kesalahan adalah bagian dari belajar!"*

Dialog ini mendemonstrasikan penguatan proses (bukan hanya hasil), membangun growth mindset, dan menciptakan model positif bagi seluruh kelas.

Skenario 2: Pembelajaran SMP Daring (Google Classroom)

Bu Aini memberikan komentar tertulis di Google Classroom setelah membaca esai singkat siswa tentang dampak

media sosial:

> *"Reza, esaimu benar-benar membuatku berpikir lebih dalam. Cara kamu menggunakan data statistik penggunaan media sosial remaja Indonesia sebagai pembuka argumen itu sangat strategis. Kamu berhasil menyeimbangkan perspektif positif dan negatif dengan adil. Untuk pengembangan berikutnya, coba eksplorasi solusi konkret yang bisa dilakukan siswa seusiamu. Aku yakin kamu bisa membuat rekomendasi yang powerful."*

Skenario 3: Pembelajaran SMA Hybrid (Zoom + LMS)

Dalam diskusi Zoom tentang krisis iklim, Maya mengajukan pertanyaan yang mempertanyakan data yang disajikan guru. Pak Hendra merespons:

> *"Pertanyaan Maya sangat kritis! Maya, kamu baru saja mendemonstrasikan scientific thinking yang sesungguhnya tidak menerima data begitu saja tanpa mempertanyakan sumbernya. Ini adalah keterampilan yang akan membuat kamu menjadi seorang akademisi atau profesional yang handal. Semua orang, perhatikan bagaimana Maya mendekati informasi dengan skeptisisme sehat. Bisakah kita eksplorasi pertanyaan Maya lebih dalam?"*

6.8. INOVASI PENGUATAN BERBASIS TEKNOLOGI DAN AI

Kemajuan kecerdasan buatan (AI) dan analitik pembelajaran (*learning analytics*) membuka era baru dalam evolusi penguatan pedagogis. Inovasi-inovasi ini tidak sekadar mengautomasi penguatan konvensional, tetapi memungkinkan dimensi personalisasi dan skalabilitas yang sebelumnya tidak mungkin dicapai oleh guru individual.

AI feedback systems seperti yang diintegrasikan dalam *platform Turnitin Feedback Studio, Grammarly for Education,*

dan *Khanmigo* mampu menganalisis karya tulis siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang spesifik, konsisten, dan personal. Sistem ini dapat mendeteksi tidak hanya kesalahan teknis, tetapi juga pola penalaran, struktur argumen, dan kemajuan kompetensi dari waktu ke waktu. Penguatan yang dihasilkan AI bersifat formatif dan langsung dapat ditindaklanjuti oleh siswa.

Learning analytics memanfaatkan data perilaku belajar siswa waktu login, durasi belajar, pola kesalahan, jalur navigasi konten untuk memberikan insight kepada guru tentang kapan dan bagaimana penguatan paling dibutuhkan. Dashboard analitik di platform Moodle atau Canvas memungkinkan guru mengidentifikasi siswa yang mulai menunjukkan tanda-tanda disengagement dan memberikan penguatan proaktif sebelum motivasi belajar mereka merosot secara signifikan.

Adaptive learning systems seperti DreamBox, Knewton, dan Smart Sparrow menyesuaikan konten, tingkat kesulitan, dan jenis penguatan secara otomatis berdasarkan profil belajar individual siswa. Ketika sistem mendeteksi bahwa seorang siswa berhasil menguasai sebuah konsep setelah perjuangan panjang, ia tidak hanya membuka level berikutnya ia memberikan penguatan yang disesuaikan: animasi perayaan, narasi pencapaian personal, dan rekomendasi tantangan berikutnya yang tepat level.

Chatbot pendidikan bertenaga AI seperti yang dikembangkan berbasis model GPT atau Gemini dapat berperan sebagai tutor virtual yang memberikan penguatan personal sepanjang waktu. Chatbot ini mampu mendeteksi nada emosional pesan siswa dan merespons dengan penguatan yang empatik dan kontekstual sebuah kapasitas yang sangat berharga dalam mendukung siswa yang belajar di malam hari tanpa kehadiran guru.

Peluang dan Risiko Penguatan Berbasis AI

Peluang penguatan berbasis AI sangat menjanjikan: skalabilitas yang memungkinkan setiap siswa mendapat feedback personal; konsistensi yang menghilangkan bias manusiawi; ketersediaan 24/7 yang mengatasi keterbatasan waktu guru; dan kemampuan analisis data yang memungkinkan penguatan berbasis bukti yang akurat.

Namun, risiko yang mengintai tidak kalah signifikan. Reduksi relasi manusiawi antara guru dan siswa berpotensi mengikis dimensi afektif penguatan yang tidak tergantikan oleh algoritma. Privasi data siswa menjadi pertaruhan etis yang serius ketika sistem AI mengumpulkan dan menganalisis pola belajar dalam skala besar. Ketimpangan akses teknologi juga berpotensi memperlebar kesenjangan siswa dari keluarga kurang mampu mungkin tidak memiliki akses ke perangkat dan koneksi internet yang dibutuhkan untuk menikmati manfaat penguatan digital adaptif.

Oleh karena itu, implementasi inovasi penguatan berbasis AI harus didekati dengan kerangka yang disebut 'human-AI partnership' di mana AI menangani dimensi teknis, data-driven, dan skalabilitas, sementara guru tetap menjadi arsitek relasi pedagogis yang hangat, bermakna, dan manusiawi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W.H. Freeman.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 54–67.

Edmonson, A. (1999). Psychological safety and learning behavior in work teams. Administrative Science Quarterly, 44(2), 350–383.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). Models of teaching (9th ed.). Pearson Education.

Santrock, J. W. (2018). Educational psychology (6th ed.). McGraw-Hill Education.

Skinner, B. F. (1938). The behavior of organisms: An experimental analysis. Appleton-Century-Crofts.

Slavin, R. E. (2018). Educational psychology: Theory and practice (12th ed.). Pearson.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Woolfolk, A. (2019). Educational psychology (14th ed.). Pearson Education.

Artikel Jurnal

Harmilawati, H., Nurdin, N., & Yusuf, Y. (2024). Analisis kemampuan guru dalam menerapkan skill penguatan pembelajaran. Pedagogy: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(1), 1–12. https://doi.org/10.61220/pedagogy.v1i1.243

Hasanuddin, H., Rahmat, A., & Basri, H. (2024). Pengaruh penerapan keterampilan memberi penguatan terhadap

motivasi belajar siswa. Jurnal Mind: Manajemen, Inovasi, dan Dinamika Pendidikan, 3(1), 45–58. https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v3i1.432

Hizbullah, H., Muchtar, M., & Mahanani, P. (2023). Keterampilan memberi penguatan dalam pembelajaran di kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 3(1), 1–11. https://doi.org/10.17977/um065v3i12023p1-11

Listia, W. N., Susanto, A., & Rahmawati, F. (2023). Analisis keterampilan mengajar guru dalam memberikan penguatan kepada anak usia dini. GIFTED: Journal of Gifted and Talented Education, 1(1), 1–12. https://doi.org/10.37985/gifted.v1i1.4

Mufidah, I., & Asmawi, H. (2017). Komunikasi interpersonal dan keterampilan memberi penguatan dalam pembelajaran. Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 5(2), 1–18. https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.43

Nurhayati, R., Zakiyah, Q., & Fatimah, S. (2024). Keterampilan memberikan penguatan (reinforcement) pada mata pelajaran PAI. Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan, 15(2), 1–15. https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2176

Putri, S. R., Hidayah, N., & Kurniawan, A. (2024). Analisis keterampilan mengadakan variasi guru dalam memberikan reinforcement di SD. Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1), 1–12. https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i1.709

Yulistio, D., & Kurniawan, R. (2021). Bentuk dan dampak kemampuan memberi penguatan dalam praktik mengajar mahasiswa. Jurnal Ilmiah Korpus, 5(2), 1–12. https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.18001

PROFIL PENULIS

Sari Sri Handani, S.Pd., M.Pd

Seorang akademisi yang berdedikasi dalam bidang pendidikan dan kini mengabdikan diri sebagai dosen di Universitas Bale Bandung pada Program Studi Pendidikan IPS. Selain itu, ia juga berperan sebagai Tutor pada Tutorial Online Universitas Terbuka. Perjalanan akademiknya dimulai sejak usia dini di TK Al Inayah Sumedang, kemudian berlanjut ke SDN Cikondang 1 Sumedang, SMPN 3 Sumedang, dan SMAN 2 Sumedang. Kecintaannya terhadap dunia pendidikan membawanya untuk menempuh pendidikan tinggi di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), dengan meraih gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi dan Magister Pendidikan IPS. Pada tahun 2022, kembali melanjutkan pendidikannya di jenjang Doktoral (S3) Pendidikan IPS di UPI, memperdalam kajian akademiknya dalam bidang ilmu sosial dan pendidikan.

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail:
sari.sri.handani@gmail.com

BAB VII
KETRAMPILAN MENGELOLA KELAS

Oleh
Fadjriah Hapsari, M.Pd.

7.1. PENGERTIAN KETERAMPILAN MENGELOLA KELAS

Keterampilan mengelola kelas merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh setiap guru. Secara umum, keterampilan ini didefinisikan sebagai kemampuan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, serta mengembalikannya ke dalam kondisi optimal apabila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar (Aqib, 2013).

Penting untuk dipahami bahwa mengelola kelas bukan sekadar kegiatan menertibkan siswa atau menghukum mereka yang berbuat salah, melainkan upaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terjadinya interaksi edukatif yang efektif. Dalam konteks pembelajaran interaktif, manajemen kelas berfungsi sebagai fondasi yang memungkinkan siswa terlibat aktif, berdiskusi, dan berkolaborasi tanpa hambatan.

Seorang pendidik dalam pembelajaran interaktif saat ini harus memiliki persepsi bahwa; kelas bukan sekedar tempat duduk bagi siswa untuk sekedar mendengarkan, melainkan sebagai ruang kolaborasi yang dinamis. Dalam perspektif ini, pengelolaan kelas diarahkan untuk memfasilitasi terjadinya interaksi yang aktif dan multi-arah, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta siswa dengan sumber belajar. Kelas dipandang sebagai ruang dinamis di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam proses berpikir, berdiskusi, dan

memecahkan masalah, bukan hanya sebagai objek yang menerima informasi secara pasif.

Selain itu, pengelolaan kelas juga dimaknai sebagai upaya menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan kedisiplinan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan setiap siswa merasa aman dan dihargai untuk menyampaikan pendapat, serta memastikan bahwa seluruh aktivitas pembelajaran tetap terfokus pada pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

7.2. TUJUAN PENGELOLAAN KELAS

Tujuan utama dari pelaksanaan keterampilan mengelola kelas adalah terciptanya suasana belajar yang kondusif. Secara lebih rinci, tujuan tersebut meliputi:

1. Menciptakan iklim psikologis yang positif, yaitu hubungan yang hangat dan penuh rasa saling menghargai antara guru dengan siswa maupun antar siswa itu sendiri.
2. Meminimalkan gangguan yang dapat menghambat jalannya proses pembelajaran.
3. Memaksimalkan waktu belajar agar penggunaan waktu di kelas menjadi lebih efektif dan efisien.
4. Mendorong partisipasi aktif seluruh siswa, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru saja *(teacher-centered)*, melainkan berpusat pada siswa *(student-centered)*.

Manajemen kelas yang baik akan menghasilkan lingkungan yang aman, nyaman, dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Aliyyah, Selindawati, & Sutisnawati, 2022).

7.3. ASPEK-ASPEK DALAM KETRAMPILAN MENGELOLA KELAS

Untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif, guru harus menguasai beberapa aspek penting dalam pengelolaan kelas, antara lain:

1. Keterampilan Menciptakan Iklim Belajar

   Aspek ini berkaitan dengan upaya guru membangun suasana yang mendukung belajar. Hal ini mencakup pengaturan aspek fisik (seperti penataan ruang, pencahayaan, dan pengaturan tempat duduk yang memudahkan interaksi) serta aspek sosial-emosional. Guru perlu menunjukkan sikap yang hangat, antusias, dan luwes agar siswa merasa diterima dan berani mengemukakan pendapat (Dimyati & Mudjiono, 2009).

   Contoh ketrampilan menciptakan iklim belajar yang kodusif, antara lain :

   a. Ketrampilan memberikan *reinforcement* (penguatan). Ini adalah kemampuan guru dalam memberikan apresiasi atau respon positif terhadap siswa, seperti : mengucapkan “Bagus”, “tepat sekali”, “ide yang cemerlang”, atau memberikan tepuk tangan, senyuman, dan anggukan kepala saat siswa berani menjawab ataupun bertanya.

      Ini bertujuan agar mampu membuat siswa merasa dihargai, dan termotivasi untuk aktif kembali.

   b. Ketrampilan menciptakan kehangatan dan kedekatan emosional, melalui kemampuan guru dalam membangun hubungan baik yang bersifat

personal dengan siswa. Seperti : memanggil siswa dengan namanya, berbicara dengan nada suara yang ramah, bersikap sabar, dan tidak membedakan siswa satu dengan yang lain. Tujuannya untuk menghilangkan rasa canggung, takut, atau tegang di dalam kelas.

c. Ketrampilan menggunakan variasi gaya mengajar sehingga suasana kelas tetap hidup. Ketrampilan ini bertujuan menjaga perhatian siswa agar tidak mengantuk atau bosan.
d. Ketrampilan guru mengajak siswa berpikir dan berbicara, melalui pertanyaan terbuka seperti : "bagaimana menurut kalian?", "apakah ada pendapat lain?", atau "mengapa bisa begitu ?". Tujuan dari ketrampilan ini mendorong siswa berani mengemukakan pendapat dan merasa terlibat.
e. Guru mampu meredam situasi yang memanas tanpa harus memarahi siswa secara kasar. Tujuannya menjaga agar suasana tetap harmonis dan tidak tegang.
f. Guru menunjukan semangat dan kegembiraan saat mengajar. Dengan semangat yang dimiliki guru dapat menularkannya ke siswa, sehingga kelas menjadi positif.

Dengan penguasaan ketrampilan-ketrampilan tersebut, guru dapat menciptakan iklim belajar yang demokratis, aman, dan menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman, percaya diri dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan optimal.

2. Keterampilan Memelihara Keteraturan Kelas

Kelas yang interaktif tetap membutuhkan aturan main yang jelas. Guru harus mampu menetapkan prosedur dan tata tertib yang disepakati bersama, serta menegakkannya secara konsisten. Menurut Linsin, keteraturan ini bukan dimaksudkan untuk mengekang siswa, melainkan untuk menciptakan struktur yang jelas sehingga siswa tahu apa yang diharapkan dari mereka dan dapat bergerak secara mandiri maupun berkelompok dengan tertib.

3. Keterampilan Mengendalikan Perilaku

Dalam proses pembelajaran, gangguan atau perilaku yang menyimpang mungkin saja terjadi. Guru perlu memiliki keterampilan menangani masalah ini dengan pendekatan yang mendidik. Charles (2011) menekankan pentingnya pendekatan disiplin yang positif, yaitu guru bersikap tegas namun tetap menghormati harga diri siswa (Charles, 2011). Penanganan masalah perilaku harus dilakukan sedemikian rupa sehingga tidak mematikan semangat belajar atau interaksi siswa.

7.4. SIMPULAN

Keterampilan mengelola kelas adalah kunci keberhasilan implementasi pembelajaran interaktif. Tanpa manajemen kelas yang baik, kegiatan belajar mengajar yang dirancang semenarik apapun akan sulit berjalan efektif. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai manajer yang mampu mengatur lingkungan, waktu, dan hubungan sosial agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Aliyyah, R., Selindawati, & Sutisnawati, A. (2022). *Manajemen Kelas: Strategi Guru dalam Menciptakan Iklim Belajar Menyenangkan.*

Aqib, Z. (2013). *Manajemen Pembelajaran Di Kelas.* Bandung: Yrama Widya.

Charles, C. (2011). Building Classroom Discipline.

Dimyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

PROFIL PENULIS

Fadjriah Hapsari, M.Pd.
Dosen Ilmu Pendidikan Ekonomi
Universitas Indraprasta PGRI

Lahir di Jakarta, 20 April 1984. Menyelesaikan pendidikan magister di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Indraprasta PGRI. Memiliki ketertarikan dengan dunia pendidikan dan guru, hingga membuatnya melahirkan tulisan tentang *Ketrampilan Mengelola Kelas*.

Bagi penulis, menciptakan suasana belajar yang interaktif, nyaman, dan menyenangkan adalah kunci keberhasilan proses belajar mengajar. Melalui tulisan ini, penulis berharap dapat berbagi wawasan dan pemikiran yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

BAB VIII
KETERAMPILAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh
Kanaria Herwati, S. Pd., M.Pd

8.1. PENDAHULUAN

Transformasi besar-besaran dalam dunia pendidikan tidak dapat dilepaskan dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang melanda hampir seluruh sektor kehidupan manusia. Dunia yang terus bergerak menuju era digital membawa implikasi mendalam bagi cara manusia belajar, mengajar, dan berinteraksi dengan pengetahuan. Guru, sebagai ujung tombak pendidikan, dituntut untuk tidak sekadar memahami materi pelajaran, melainkan juga mahir memanfaatkan beragam piranti teknologi yang kini hadir sebagai bagian tak terpisahkan dari ruang kelas kontemporer.

Keterampilan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu kompetensi fundamental yang harus dikuasai oleh setiap pendidik profesional di abad ke-21. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan kecakapan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi lebih dari itu mencakup kearifan pedagogis dalam memilih, merancang, dan mengintegrasikan media secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dengan tepat akan menjadi jembatan yang menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga proses internalisasi pengetahuan berlangsung lebih bermakna.

Julita dan Purnasari (2022) menegaskan bahwa kita kini telah memasuki era revolusi generasi 4.0 yang ditandai oleh

meningkatnya penggunaan teknologi sebagai pengganti tenaga manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan menghadapi tantangan tersendiri dalam menyikapi perubahan yang signifikan ini, sehingga diperlukan reformulasi proses pembelajaran yang memadai. Pandangan ini memperkuat urgensi penguasaan keterampilan media pembelajaran bagi setiap guru agar mampu merespons tuntutan zaman secara konstruktif.

Bab ini mengulas secara komprehensif konsep dasar media pembelajaran, klasifikasi dan fungsinya, prinsip-prinsip pemilihan media yang efektif, ragam media digital yang relevan untuk era kini, kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta tantangan dan strategi yang dapat ditempuh pendidik dalam mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran secara berkelanjutan.

8.2. KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius" yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media merujuk pada segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara antara sumber pesan—yakni guru—dan penerima pesan—yakni peserta didik. Pemahaman konseptual tentang media pembelajaran telah berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi, sehingga melahirkan berbagai perspektif definisi dari para ahli.

Gagne (1985) memandang media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Definisi ini menekankan dimensi fungsional media, yakni kemampuannya untuk membangkitkan motivasi dan mendorong terjadinya proses

belajar.

Sementara itu, Arsyad (2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Definisi ini lebih bersifat operasional dengan merujuk pada bentuk fisik dan fungsi pemrosesan informasi yang diemban oleh media.

Dalam perspektif yang lebih luas, Sadiman dkk. (2020) merumuskan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa hingga proses belajar terjadi. Rumusan ini mencakup dimensi kognitif, afektif, dan konatif dari proses pembelajaran, yang menunjukkan betapa kaya dan kompleksnya peran media dalam konteks pendidikan.

Lebih spesifik dalam konteks era digital, Paling dkk. (2024) mendefinisikan media pembelajaran digital sebagai segala bentuk perangkat teknologi berbasis digital yang digunakan untuk mendukung, memfasilitasi, atau meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Media digital mencakup perangkat lunak interaktif, konten multimedia, platform pembelajaran daring, simulasi virtual, hingga kecerdasan buatan yang semakin banyak diterapkan dalam konteks pendidikan kontemporer.

> *Intinya, media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual atau audiovisual yang dihadirkan di kelas, melainkan merupakan ekosistem komunikasi pedagogis yang dirancang secara sistemik untuk mengoptimalkan transfer pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, dan tujuan instruksional yang hendak dicapai.*

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kehadiran media dalam proses pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan memiliki fungsi-fungsi strategis yang apabila dioptimalkan akan membawa dampak signifikan terhadap kualitas dan efektivitas pembelajaran. Wina Sanjaya (2021) mengidentifikasi empat fungsi utama media pembelajaran, yaitu fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, dan fungsi penyamaan persepsi.

Fungsi komunikatif merujuk pada kemampuan media untuk memudahkan proses komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Tidak jarang terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi verbal semata, sehingga kehadiran media dapat menjembatani kesenjangan pemahaman tersebut. Fungsi motivasi berkaitan dengan kapasitas media dalam membangkitkan semangat dan keinginan belajar peserta didik. Media yang dirancang dengan menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia peserta didik akan mampu memelihara keterlibatan mereka sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Secara praktis, penggunaan media dalam proses belajar mengajar memberikan sejumlah manfaat konkret: (1) memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (3) mengatasi sikap pasif peserta didik; (4) menjadikan pengalaman manusia dari yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret; (5) memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif; serta (6) meningkatkan motivasi belajar yang pada gilirannya akan mendongkrak prestasi belajar peserta didik (Wati, 2023).

Dalam konteks era digital, Heryani dkk. (2022) menambahkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki fungsi tambahan yang sangat relevan, yakni fungsi

peningkatan literasi digital. Ketika peserta didik berinteraksi dengan media digital yang dirancang secara pedagogis, mereka tidak hanya menyerap konten pelajaran, tetapi sekaligus mengembangkan kecakapan digital yang akan mereka butuhkan dalam kehidupan dan karier masa depan.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berbagai upaya penggolongan media pembelajaran telah dikemukakan oleh para ahli dengan menggunakan kriteria yang beragam, mulai dari sifat fisik, cara penyampaian pesan, karakteristik indera yang dilibatkan, hingga kompleksitas teknologi yang digunakan. Keragaman klasifikasi ini mencerminkan kekayaan dan keluasan cakupan media pembelajaran sebagai bidang kajian dalam teknologi pendidikan.

a. Klasifikasi Berdasarkan Sifat dan Indera yang Dilibatkan

Bretz (dalam Sadiman dkk., 2020) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan tiga unsur pokok yang menjadi ciri utamanya, yakni suara, visual, dan gerak. Dari perpaduan ketiga unsur tersebut, Bretz menghasilkan delapan klasifikasi media: (a) media audiovisual gerak, seperti film bersuara dan video; (b) media audiovisual diam; (c) media audio semigerak; (d) media visual gerak; (e) media visual diam; (f) media semigerak; (g) media audio; dan (h) media cetak.

Klasifikasi yang lebih sederhana namun banyak digunakan dalam praktik pendidikan di Indonesia adalah penggolongan berdasarkan indera yang dilibatkan, yang mencakup tiga kelompok besar: media visual (hanya melibatkan indera penglihatan), media audio (hanya melibatkan indera pendengaran), dan media audiovisual (melibatkan sekaligus indera penglihatan dan pendengaran). Penggolongan ini relevan karena berkaitan langsung dengan cara kerja sistem persepsi manusia dalam memproses informasi.

Tabel 1. Klasifikasi Media Pembelajaran Berdasarkan Jenis Indera

Kategori Media	Indera yang Terlibat	Contoh Media
Media Visual	Penglihatan	Gambar, poster, diagram, peta, grafik, bagan, slide, infografis
Media Audio	Pendengaran	Radio, rekaman audio, podcast, laboratorium bahasa
Media Audiovisual	Penglihatan + Pendengaran	Film, video pembelajaran, televisi, animasi bersuara
Media Interaktif Digital	Multisensori + Respons	Simulasi komputer, game edukasi, VR/AR, e-learning platform

b. Klasifikasi Media Digital dalam Era Pembelajaran Kontemporer

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan generasi baru media pembelajaran yang melampaui kategorisasi konvensional. Ilmi dkk. (2024) membagi sumber belajar online dan media pembelajaran digital ke dalam beberapa kelompok utama: (a) media berbasis teks digital seperti e-book, artikel jurnal digital, dan modul interaktif; (b) media berbasis audio digital seperti podcast edukasi dan audiobook; (c) media berbasis video digital seperti video pembelajaran, webinar rekaman, dan tutorial

animasi; (d) media interaktif berbasis web seperti simulasi, kuis interaktif, dan game edukasi; serta (e) media berbasis realitas virtual dan tertambah (VR/AR).

Di antara platform digital yang paling populer digunakan dalam pembelajaran di Indonesia adalah Quizizz dan Kahoot untuk gamifikasi penilaian, Google Classroom sebagai sistem manajemen pembelajaran, Canva for Education untuk pembuatan konten visual, YouTube sebagai repositori video pembelajaran, serta berbagai platform konferensi video seperti Zoom dan Google Meet yang mengalami lonjakan penggunaan sejak pandemi COVID-19.

4. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Prinsip Kesesuaian (Relevance)

Pemilihan media pembelajaran harus dilandasi oleh pertimbangan kesesuaian yang menyeluruh, mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sifat materi yang diajarkan, serta konteks lingkungan belajar. Sebuah media yang secara teknis canggih sekalipun tidak akan efektif apabila tidak relevan dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik mencakup pertimbangan usia perkembangan, gaya belajar, latar belakang budaya, dan tingkat literasi teknologi. Peserta didik yang tumbuh sebagai generasi digital native memiliki preferensi belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya; mereka cenderung lebih responsif terhadap media yang bersifat interaktif, visual yang kaya, dan memungkinkan eksplorasi mandiri. Guru yang peka terhadap karakteristik ini akan lebih berhasil dalam memilih media yang mengena dan bermakna bagi peserta didiknya.

b. Prinsip-Prinsip Multimedia Learning Mayer

Richard E. Mayer, melalui karya monumentalnya tentang teori kognitif pembelajaran multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning/CTML), meletakkan fondasi ilmiah yang kokoh bagi perancangan media pembelajaran yang efektif. Teori ini bersandar pada asumsi bahwa manusia memiliki dua saluran terpisah untuk memproses informasi—saluran visual-piktorial dan saluran verbal-auditori—dengan kapasitas masing-masing yang terbatas, serta bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik secara aktif memilih, mengorganisasikan, dan mengintegrasikan informasi dari kedua saluran tersebut (Mayer, 2009).

Terdapat tujuh prinsip utama dalam kerangka pembelajaran multimedia Mayer yang sangat relevan dijadikan acuan dalam mendesain media pembelajaran: Pertama, prinsip multimedia—peserta didik belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar ketimbang kata-kata saja. Kedua, prinsip kontiguitas spasial—peserta didik belajar lebih baik ketika kata-kata dan gambar yang berkaitan satu sama lain ditempatkan berdekatan. Ketiga, prinsip kontiguitas temporal—peserta didik belajar lebih baik ketika narasi dan animasi yang bersesuaian disajikan secara bersamaan. Keempat, prinsip koherensi—peserta didik belajar lebih baik ketika bahan-bahan yang tidak relevan dihilangkan. Kelima, prinsip modalitas—peserta didik belajar lebih baik dari animasi dengan narasi audio dibanding teks di layar. Keenam, prinsip redundansi—peserta didik belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi, narasi, dan teks secara bersamaan. Ketujuh, prinsip perbedaan individual—efek desain lebih kuat terasa pada peserta didik berkemampuan rendah dan minim pengetahuan awal.

Penelitian terkini yang dilakukan oleh Aryani dan Lestari (2024) mengonfirmasi relevansi prinsip-prinsip Mayer dalam konteks pembelajaran digital di Indonesia. Penerapan teori ini

terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena membantu perancang media untuk membuat keputusan yang berbasis bukti ilmiah, bukan sekadar intuitif atau estetis semata.

c. Prinsip Kemudahan Akses dan Keterjangkauan

Media pembelajaran yang ideal hendaknya mudah diakses oleh semua peserta didik tanpa terkecuali. Prinsip aksesibilitas ini mencakup kemudahan akses secara fisik (tidak memerlukan perangkat yang terlalu spesifik atau mahal), kemudahan akses secara kognitif (desain yang intuitif dan tidak membebani pemrosesan mental), serta kemudahan akses secara geografis (dapat digunakan baik di daerah perkotaan maupun pedesaan dengan keterbatasan infrastruktur digital).

Di konteks Indonesia yang memiliki kesenjangan digital cukup signifikan antardaerah, pertimbangan aksesibilitas menjadi sangat krusial. Guru di daerah dengan keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi perlu memiliki kreativitas dalam mengombinasikan media konvensional dan digital secara sinergis, sehingga kualitas pembelajaran tetap dapat dipertahankan di semua wilayah.

5. Ragam Media Pembelajaran Digital di Era Kontemporer

a. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media digital yang paling banyak digunakan dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Santoso dan Yuliana (2023) menegaskan bahwa media audiovisual, termasuk video pembelajaran, mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik secara signifikan. Keunggulan video sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menyajikan proses, fenomena, atau peristiwa yang sulit atau tidak mungkin dihadirkan secara langsung di ruang kelas, seperti peristiwa sejarah, proses kimia, fenomena alam mikro dan makro, hingga prosedur operasional yang kompleks.

Platform YouTube telah bertransformasi dari sekadar wadah hiburan menjadi perpustakaan video pembelajaran terbesar di dunia. Guru dapat memanfaatkan konten yang tersedia atau membuat channel pembelajaran sendiri. Selain YouTube, platform seperti Rumah Belajar milik Kemendikbudristek menyediakan konten video yang dikurasi khusus untuk konteks pendidikan Indonesia dan selaras dengan kurikulum nasional.

b. Media Interaktif dan Gamifikasi

Media interaktif berbasis digital hadir sebagai revolusi dalam cara peserta didik berinteraksi dengan konten pembelajaran. Berbeda dengan media pasif yang hanya menampilkan informasi, media interaktif mengajak peserta didik untuk terlibat aktif melalui respons, pilihan, dan tindakan yang menentukan jalur pembelajaran mereka. Permana dkk. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

Gamifikasi—penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran—menjadi pendekatan yang kian populer dalam perancangan media pembelajaran digital. Platform seperti Quizizz dan Kahoot telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik melalui mekanisme skor, papan peringkat, lencana, dan tantangan yang menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan.

Tabel 2. Perbandingan Platform Media Pembelajaran Digital Populer di Indonesia

Platform	Jenis Media	Keunggulan Utama	Keterbatasan
Google Classroom	LMS berbasis cloud	Integrasi G-Suite, manajemen kelas mudah	Butuh akun Google, koneksi stabil
Quizizz	Kuis gamifikasi	Menyenangkan, data analitik real-time	Perlu koneksi internet
Canva for Education	Desain visual & presentasi	Template kaya, mudah digunakan	Versi gratis terbatas fitur
YouTube	Video pembelajaran	Konten masif, gratis, mudah diakses	Risiko konten tidak relevan
Rumah Belajar (Kemdikbud)	Portal multimodi	Kurikulum nasional, bebas biaya	Konten belum merata semua mapel
Zoom / Google Meet	Konferensi video	Interaksi real-time, fitur kolaborasi	Butuh bandwidth besar

c. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

Teknologi AR dan VR merepresentasikan batas terdepan inovasi media pembelajaran saat ini. Zulfikar (2023) mencatat bahwa penggunaan VR dan AR dalam pendidikan terus berkembang sebagai bentuk konten pembelajaran yang menghadirkan pengalaman imersif yang tidak dapat dicapai oleh media konvensional. Melalui AR, peserta didik dapat menyaksikan objek tiga dimensi yang "hidup" di atas buku teks mereka; sementara melalui VR, mereka dapat "mengunjungi" lokasi bersejarah, menelusuri organ tubuh manusia dari dalam, atau melakukan eksperimen sains berbahaya di lingkungan simulasi yang aman.

Di Indonesia, implementasi AR/VR dalam pendidikan masih dalam tahap rintisan, terutama terkendala oleh biaya perangkat yang relatif tinggi dan ketersediaan konten berbahasa Indonesia yang masih terbatas. Namun demikian, tren ini menunjukkan perkembangan yang menggembirakan seiring dengan penurunan harga perangkat dan semakin banyaknya pengembang konten lokal yang menaruh perhatian pada segmen edukasi.

d. Podcast dan Media Audio Digital

Media audio digital, khususnya podcast, menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik terutama untuk konten yang bersifat naratif, diskusi, atau storytelling. Podcast edukasi memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel—di perjalanan, saat berolahraga, atau kapan pun mereka memiliki waktu luang—tanpa harus terpaku pada layar. Kepraktisan ini sejalan dengan gaya hidup generasi muda yang sangat mobile dan menghargai fleksibilitas dalam mengakses informasi.

8.3. KOMPETENSI GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN: KERANGKA TPACK

Kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006) memberikan peta konseptual yang sangat berguna untuk memahami kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. TPACK memandang penguasaan teknologi tidak sebagai kemampuan yang berdiri sendiri, melainkan sebagai hasil interaksi dinamis antara tiga jenis pengetahuan dasar: pengetahuan konten (Content Knowledge/CK), pengetahuan pedagogis (Pedagogical Knowledge/PK), dan pengetahuan teknologi (Technological Knowledge/TK).

Hari dkk. (2024) menegaskan bahwa kompetensi TPACK memiliki tujuh domain utama: pengetahuan konten (CK), pengetahuan pedagogis (PK), pengetahuan teknologi (TK), pengetahuan konten-teknologi (TCK), pengetahuan konten-pedagogis (PCK), pengetahuan pedagogis-teknologi (TPK), dan puncaknya adalah pengetahuan teknologi-pedagogis-konten (TPACK) yang merupakan integrasi menyeluruh dari ketiga dimensi tersebut. Seorang guru yang memiliki TPACK tinggi tidak hanya tahu cara mengoperasikan teknologi, tetapi juga mampu memilih teknologi yang paling tepat untuk menyampaikan konten tertentu kepada peserta didik tertentu dalam konteks tertentu.

Hasil penelitian Ningsih dkk. (2024) menunjukkan bahwa integrasi TPACK dalam pembelajaran secara nyata mampu mengembangkan kreativitas peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Ni'mah dkk. (2023) yang mengungkap korelasi positif yang kuat antara kompetensi TPACK calon guru dengan keterampilan mengajar mereka secara keseluruhan. Data-data

empiris ini memperkuat argumen bahwa investasi dalam pengembangan kompetensi TPACK guru merupakan kebijakan strategis yang memiliki dampak jangka panjang terhadap kualitas pendidikan nasional.

Amalia, Uswatun, dan Sutisnawati (2023) dalam penelitian mereka tentang kemampuan guru sekolah dasar dalam mengembangkan media berbasis TPACK menemukan bahwa sebagian besar guru masih berada pada tahap eksplorasi dan belum sampai pada tahap integrasi yang mumpuni. Temuan ini mengindikasikan masih lebarnya kesenjangan antara tuntutan ideal dan realitas lapangan, yang sekaligus menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan dalam menyiapkan guru-guru yang benar-benar kompeten di era digital.

8.4. LANGKAH-LANGKAH STRATEGIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penggunaan media pembelajaran yang efektif bukanlah proses yang terjadi secara spontan, melainkan memerlukan perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang terstruktur, dan evaluasi yang berkelanjutan. Berikut ini diuraikan langkah-langkah strategis yang dapat dijadikan panduan oleh guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran secara efektif.

1. **Tahap 1: Analisis Kebutuhan dan Penetapan Tujuan**

Sebelum memilih atau merancang media pembelajaran, guru perlu melakukan analisis menyeluruh terhadap kebutuhan pembelajaran. Analisis ini mencakup identifikasi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai mengacu pada taksonomi Bloom, karakteristik peserta didik meliputi usia, latar belakang, gaya belajar, dan tingkat literasi digital, serta kajian terhadap sifat materi yang akan diajarkan apakah bersifat prosedural, konseptual, faktual, atau metakognitif. Tujuan pembelajaran

yang jelas akan memandu keputusan tentang jenis media yang paling sesuai.

2. **Tahap 2: Pemilihan atau Perancangan Media**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru melanjutkan ke tahap pemilihan atau perancangan media. Apabila media yang sesuai sudah tersedia, guru mengevaluasi kualitas dan relevansinya sebelum menggunakannya. Jika media yang tersedia belum memadai, guru dapat merancang sendiri media yang sesuai dengan memanfaatkan berbagai alat digital yang tersedia, seperti Canva, PowerPoint, atau aplikasi pembuat video. Pertimbangan kualitas media mencakup kejelasan konten, daya tarik visual, kepadatan informasi yang tidak berlebihan, dan kesesuaian dengan prinsip-prinsip CTML Mayer.

3. **Tahap 3: Persiapan Teknis dan Ujicoba**

Sebelum media digunakan dalam pembelajaran sesungguhnya, sangat disarankan untuk melakukan persiapan teknis dan ujicoba. Guru perlu memastikan kesiapan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan, memeriksa koneksi internet apabila diperlukan, serta melakukan uji coba media untuk mengidentifikasi potensi kendala teknis. Tahap ini sering diabaikan namun sangat penting untuk mencegah gangguan teknis yang dapat merusak kelancaran pembelajaran.

4. **Tahap 4: Penggunaan Media dalam Pembelajaran**

Pada saat penggunaan dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang aktif memandu peserta didik dalam berinteraksi dengan media. Penggunaan media hendaknya diintegrasikan secara seamless ke dalam alur pembelajaran, bukan menjadi selingan yang terputus dari narasi pedagogis utama. Guru perlu memperhatikan keterlibatan peserta didik, memberikan instruksi yang jelas tentang cara berinteraksi dengan media, dan secara proaktif mengantisipasi kebingungan atau kesalahan pemahaman yang mungkin muncul.

5. **Tahap 5: Evaluasi dan Refleksi**

Tahap akhir namun tidak kalah pentingnya adalah evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi terhadap respons dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, analisis hasil belajar peserta didik, maupun melalui umpan balik eksplisit yang diminta dari peserta didik. Hasil evaluasi ini kemudian menjadi bahan refleksi untuk terus menyempurnakan praktik penggunaan media pembelajaran di masa mendatang.

8.5. TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

Meskipun media pembelajaran digital menawarkan potensi yang sangat besar, implementasinya dalam konteks pendidikan Indonesia tidak terlepas dari berbagai tantangan yang perlu disikapi secara realistis dan konstruktif.

1. Kesenjangan Infrastruktur Digital

Tantangan pertama dan paling fundamental adalah kesenjangan infrastruktur digital yang masih cukup lebar di Indonesia. Kusumawati dkk. (2022) mencatat bahwa keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan internet di berbagai daerah masih menjadi hambatan serius bagi peningkatan literasi digital dan profesionalisme guru. Sekolah-sekolah di daerah terpencil dan perbatasan kerap menghadapi keterbatasan listrik, koneksi internet, dan ketersediaan perangkat yang memadai. Strategi yang dapat ditempuh untuk mengatasi tantangan ini meliputi pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan secara offline, pemanfaatan perangkat yang lebih terjangkau, serta kolaborasi dengan pemerintah daerah dan sektor swasta untuk mendorong perluasan infrastruktur digital.

2. Literasi Digital Guru yang Belum Merata

Tantangan kedua berkaitan dengan tingkat literasi digital guru yang masih sangat bervariasi. Fajri, Nursalim, dan Masitoh (2024) dalam tinjauan literatur sistematisnya menemukan bahwa implementasi teknologi pendidikan secara efektif mensyaratkan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang tidak semua guru telah miliki. Kesenjangan ini menciptakan polarisasi dalam kualitas pembelajaran, di mana peserta didik yang kebetulan memiliki guru yang melek teknologi mendapat pengalaman belajar yang jauh lebih kaya dibanding rekan-rekan mereka yang lain.

Solusi yang dapat diupayakan mencakup penyelenggaraan program pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan, pembentukan komunitas belajar guru (teacher learning communities) yang memfasilitasi berbagi pengalaman dan pengetahuan antarguru, serta mentoring dari guru-guru yang telah lebih maju dalam literasi digital kepada rekan sejawat yang masih membutuhkan pendampingan.

3. Kualitas dan Kuantitas Konten Lokal

Tantangan ketiga adalah masih terbatasnya konten pembelajaran digital berkualitas tinggi dalam bahasa Indonesia yang selaras dengan kurikulum nasional. Banyak konten digital yang tersedia merupakan produksi negara-negara berbahasa Inggris atau bahasa asing lainnya, sehingga kurang aksesibel bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan bahasa asing yang memadai. Upaya Kemendikbudristek melalui portal Rumah Belajar merupakan langkah penting, namun masih perlu diperkuat dengan dukungan ekosistem pengembang konten lokal yang lebih masif dan terorganisir.

4. Potensi Distraksi dan Kecanduan Digital

Tantangan yang bersifat pedagogis adalah risiko distraksi dan kecanduan digital yang menjadi konsekuensi tak terhindarkan dari penggunaan perangkat digital di kelas.

Perangkat yang semestinya digunakan sebagai media pembelajaran dapat dengan mudah beralih fungsi menjadi sarana hiburan apabila tidak ada mekanisme pengawasan dan pengaturan yang memadai. Guru perlu mengembangkan strategi manajemen kelas digital yang efektif, termasuk penetapan aturan penggunaan yang jelas, desain aktivitas pembelajaran yang mengikat perhatian peserta didik, serta penguatan kesadaran diri peserta didik tentang tanggung jawab penggunaan teknologi.

8.6. STRATEGI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran merupakan proses yang berlangsung secara berkelanjutan sepanjang karier profesional seorang pendidik. Dewantara (2024) menegaskan bahwa membangun masa depan pendidikan yang berkualitas mensyaratkan guru yang tidak hanya kompeten secara akademis tetapi juga adaptif secara teknologis dan terus tumbuh dalam dimensi profesionalismenya. Beberapa strategi strategis yang dapat ditempuh antara lain adalah sebagai berikut.

Pertama, partisipasi aktif dalam program pendidikan dan pelatihan (diklat) yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun lembaga swasta. Program-program ini memberikan kesempatan bagi guru untuk mempelajari teknologi dan media pembelajaran terkini dalam suasana yang terstruktur dan didampingi oleh fasilitator yang berpengalaman.

Kedua, keterlibatan dalam komunitas praktik (community of practice) dan jaringan profesional guru. Komunitas seperti Guru Berbagi, MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), dan berbagai komunitas daring memberikan wadah bagi guru untuk

saling berbagi inovasi, berkolaborasi dalam mengembangkan media, dan mendapatkan inspirasi dari praktik-praktik terbaik rekan sejawat.

Ketiga, pembiasaan belajar mandiri (self-directed learning) melalui platform daring terbuka seperti Merdeka Mengajar, Coursera, edX, atau YouTube. Di era informasi yang demikian melimpah ini, guru yang proaktif dan memiliki motivasi intrinsik yang kuat dapat secara mandiri memperbarui dan meningkatkan kompetensi digitalnya tanpa harus menunggu program pelatihan formal.

Keempat, adopsi pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai sarana refleksi dan peningkatan praktik penggunaan media. Dengan mendokumentasikan dan menganalisis secara sistematis efektivitas media yang digunakan, guru tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya sendiri, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan pengetahuan profesional komunitas pendidik yang lebih luas.

8.7. PENUTUP

Keterampilan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu kompetensi profesional guru yang paling kritis di era digital. Kompetensi ini tidak sekadar mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi, melainkan meliputi kearifan pedagogis dalam memilih media yang tepat sasaran, kreativitas dalam merancang media yang menarik dan bermakna, serta ketangkasan dalam mengintegrasikan media ke dalam alur pembelajaran yang koheren. Kerangka TPACK memberikan landasan konseptual yang berguna untuk memahami interaksi kompleks antara pengetahuan teknologi, pedagogis, dan konten yang diperlukan oleh guru yang efektif di era digital.

Prinsip-prinsip ilmiah yang dirumuskan oleh Mayer melalui teori kognitif pembelajaran multimedia menawarkan panduan berbasis bukti yang sangat berharga dalam mendesain media pembelajaran yang efektif. Pemahaman tentang cara kerja sistem kognitif manusia dalam memproses informasi multimedia seharusnya menjadi bekal yang tidak terpisahkan dari kompetensi pedagogis setiap guru yang menggunakan media digital dalam pembelajaran.

Berbagai tantangan dalam implementasi media pembelajaran digital di Indonesia—mulai dari kesenjangan infrastruktur hingga variasi literasi digital guru—harus disikapi dengan optimisme yang realistis dan upaya yang terencana. Pemerintah, lembaga pendidikan, dan guru sendiri perlu bergerak secara sinergis untuk menciptakan ekosistem pendidikan digital yang inklusif, berkualitas, dan berkelanjutan.

Pada akhirnya, teknologi dan media pembelajaran adalah alat; efektivitasnya sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang konsep, prinsip, dan praktik penggunaan media pembelajaran yang efektif akan senantiasa mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, memotivasi, dan transformatif bagi setiap peserta didik yang dipercayakan kepada mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (4th ed.). Hoboken: Wiley. https://doi.org/10.1002/9781119254478

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). Media Pembelajaran Digital. Makassar: TOHAR MEDIA.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2020). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (Edisi Revisi). Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, W. (2021). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.

Wati, E. R. (2023). Ragam Media Pembelajaran: Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video. Yogyakarta: Kata Pena.

Artikel Jurnal

Amalia, A. R., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2023). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge). Jurnal Basicedu, 7(6), 4110–4120. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6145

Aryani, N., & Lestari, A. (2024). Menerapkan teori multimedia learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jurnal Media Akademik (JMA). https://doi.org/10.62281/4cvx8h18

Dewi, F. (2024). Pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, 14(1), 45–60.

Fajri, N., Nursalim, M., & Masitoh, S. (2024). Systematic Literature Review: Dampak Teknologi Pendidikan terhadap Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis, Kreatif, dan Kolaboratif pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Teknologi Pendidikan. https://doi.org/10.37304/jtekpend.v4i1.12083

Hari, K., Dewi, S., Gede, I. P., Sudiatmika, A., Rahardian, R. L., & Pradipta, I. M. (2024). Pengaruh Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Keterampilan Guru SMK dalam Merancang Perangkat Pembelajaran Berbasis Digital. Journal on Education, 06(02), 13943–13953. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5249

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. Jurnal Pendidikan, 31(1). https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977

Ilmi, A. R. M., et al. (2024). Belajar di era digital: Memahami teknologi pendidikan dan sumber belajar online. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 782–789.

Julita, & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. Journal of Educational Learning and Innovation,

2(2), 227–239. https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460
Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2022). Dampak Literasi Digital terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV, 3(1). Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
Ningsih, F. D., Nisa, A. F., & Bariyah, I. Q. (2024). TPACK Terintegrasi Tri N Berbantuan Media Poster Digital dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 7(2), 589–597.
Patajangan, R., Hanasah, E., & Hidayati, D. (2024). Kompetensi Pedagogis Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. Academy of Education Journal, 15(2), 1526–1534.
Permana, et al. (2024). Media pembelajaran berbasis teknologi memberi guru kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif. Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 6(1), 23–41.
Santoso & Yuliana. (2023). Efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran sains. Jurnal Inovasi Pembelajaran Sains, 4(2), 55–70.
Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. Idaarotul Ulum: Jurnal Prodi MPI, 4(02 Desember), 162–175. https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02
Zulfikar, A. (2023). Penggunaan VR dan AR sebagai media pembelajaran: Peluang dan tantangan di era Society 5.0. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 10(2), 88–103.

Sumber Daring dan Laporan Resmi

Dewi. (2023). Mayer's Principles of Multimedia. Educa Academy. https://academy.educa.id/teachers/news/2729-mayers-principles-of-multimedia

Idris, M., & Tolla, I. (2024). Evolusi sistem pendidikan di Indonesia: Sejarah dan perkembangan pendidikan di Indonesia. Jurnal Kewarganegaraan, 8(2), 1494–1505.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Platform Merdeka Mengajar: Panduan Penggunaan untuk Guru. Jakarta: Kemendikbudristek. https://merdekamengajar.kemdikbud.go.id

Rumah Belajar Kemdikbud. (2024). Portal Pembelajaran Digital untuk Pendidik dan Peserta Didik. https://belajar.kemdikbud.go.id

PROFIL PENULIS

Kanaria Herwati, S. Pd., M.Pd.
Dosen Ilmu Pendidikan Ekonomi
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Kanaria Herwati, M.Pd, lahir di Bekasi, 18 Oktober 1984 adalah seorang pendidik yang mengabdikan diri sebagai Dosen pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. Dengan latar belakang pendidikan magister di Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Indraprasta PGRI. Penulis memiliki ketertarikan pada pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan sebuah ekosistem komunikasi pedagogis yang apabila dirancang dengan tepat mampu mentransformasi pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan bertahan lama.

Penulis meyakini, guru yang baik bukan hanya yang menguasai materi, tetapi yang mampu menghadirkan materi itu dengan cara yang paling bermakna bagi setiap peserta didik yang ada di hadapannya — dan di era digital ini, media pembelajaran adalah kunci untuk mewujudkan hal tersebut.

BAB IX
KETERAMPILAN MENGAJAR KELOMPOK KECIL DAN PERORANGAN

Oleh
Yustitiayu Novelly, S. Pd., M. Pd

Pembelajaran pada era digital menuntut transformasi paradigma dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*. Dalam paradigma ini, peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai objek pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya melalui interaksi, pengalaman, dan refleksi. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran kelompok kecil dan perorangan menjadi sangat strategis karena mampu menjawab kebutuhan diferensiasi pembelajaran serta kompleksitas karakteristik peserta didik.

Secara filosofis, pendekatan ini berakar pada teorii konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses sosial maupun pengalaman individual. Dengan demikian, pembelajaran kelompok kecil dan perorangan merupakan dua pendekatan yang saling melengkapi dalam membentuk pengalaman belajar yang utuh.

Konsep pembelajaran kelompok kecil dan perorangan dalam praktik pendidikan di Indonesia diperkuat oleh berbagai pemikiran ahli pendidikan nasional yang menekankan pentingnya keterampilan mengajar, profesionalisme guru, model pembelajaran, serta faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar.

Menurut Moh. Uzer Usman, keterampilan dasar mengajar merupakan kemampuan esensial yang harus dimiliki guru dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif dan

efisien. Salah satu komponen penting dalam keterampilan tersebut adalah kemampuan membimbing diskusi kelompok kecil. Usman (2013) menegaskan bahwa dalam pembelajaran kelompok kecil, guru harus mampu menciptakan suasana yang kondusif agar setiap peserta didik dapat berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam memecahkan masalah. Selain itu, guru juga dituntut untuk memiliki keterampilan memberikan perhatian individual, terutama dalam pembelajaran perorangan, sehingga setiap peserta didik memperoleh bimbingan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Dengan demikian, keterampilan mengajar tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup kemampuan interpersonal dan pedagogis yang mendalam.

Selanjutnya, E. Mulyasa menekankan pentingnya profesionalisme guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Dalam pandangan Mulyasa (2013), pembelajaran yang efektif harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif baik secara individu maupun dalam kelompok. Pembelajaran kelompok kecil memungkinkan terjadinya interaksi yang dinamis dan kolaboratif, sementara pembelajaran perorangan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Oleh karena itu, guru profesional dituntut untuk mampu mengombinasikan kedua pendekatan tersebut agar proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi benar-benar berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*).

Dalam kajian model pembelajaran, Rusman (2017) menjelaskan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Lebih lanjut, Rusman (2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam kelompok kecil efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus

mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Di sisi lain, pembelajaran individual atau perorangan diperlukan untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Dengan demikian, guru harus memiliki kemampuan dalam merancang dan mengintegrasikan berbagai model pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan menyeluruh.

Sementara itu, dari perspektif psikologi pendidikan, Slameto menyatakan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan eksternal (Slameto, 2010). Faktor internal seperti motivasi, minat, dan kemampuan kognitif sangat menentukan keberhasilan pembelajaran perorangan, sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan interaksi dengan teman sebaya berperan penting dalam pembelajaran kelompok kecil. Oleh karena itu, penerapan kedua pendekatan ini secara seimbang menjadi sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, karena mampu memenuhi kebutuhan individu sekaligus kebutuhan sosial peserta didik.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran kelompok kecil dan perorangan bukan hanya sekadar strategi mengajar, tetapi merupakan implementasi dari keterampilan profesional guru yang didasarkan pada pemahaman mendalam tentang karakteristik peserta didik, teori belajar, serta dinamika sosial dalam kelas. Integrasi kedua pendekatan ini menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era modern.

9.1. PENGERTIAN PEMBELAJARAN KELOMPOK KECIL

Pembelajaran kelompok kecil merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam literatur pendidikan, konsep ini sering dikaitkan dengan *cooperative learning*.

Menurut penelitian pendidikan modern, pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang “mengorganisasi aktivitas kelas menjadi pengalaman belajar akademik sekaligus sosial” . Artinya, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Lebih lanjut, Slavin (1995) menjelaskan bahwa pembelajaran kelompok kecil adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya . Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif.

Johnson & Johnson melalui teori *social interdependence* menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran kelompok kecil ditentukan oleh adanya ketergantungan positif antar anggota kelompok. Mereka menyatakan bahwa kerja sama terjadi ketika individu bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama dan hasilnya saling menguntungkan.

9.2. KARAKTERISTIK UTAMA PEMBELAJARAN KELOMPOK KECIL

Pembelajaran kelompok kecil memiliki sejumlah karakteristik esensial, antara lain:

1. Ketergantungan positif (positive interdependence)
   Setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam mencapai tujuan bersama.
2. Tanggung jawab individu dan kelompok
   Setiap peserta didik bertanggung jawab atas bagian tugasnya sekaligus keberhasilan kelompok.
3. Interaksi promotif (face-to-face interaction)
   Terjadi interaksi langsung yang mendorong saling membantu dan bertukar ide.
4. Keterampilan sosial
   Peserta didik belajar berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan konflik.
5. Evaluasi kelompok (group processing)
   Kelompok melakukan refleksi terhadap proses kerja yang telah dilakukan .

Karakteristik tersebut menegaskan bahwa pembelajaran kelompok kecil bukan sekadar “belajar bersama”, tetapi merupakan proses pedagogis yang terstruktur dan memiliki tujuan yang jelas.

9.3. PENGERTIAN PEMBELAJARAN PERORANGAN

Pembelajaran perorangan adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar individu peserta didik secara spesifik. Pendekatan ini berangkat dari asumsi bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam kemampuan, gaya belajar, minat, serta kecepatan belajar

Dalam perspektif pedagogis, pembelajaran perorangan sejalan dengan konsep *individualized instruction* dan *mastery learning*. Peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan ritme dan kapasitasnya, sehingga tidak ada peserta didik yang tertinggal maupun terhambat oleh kecepatan belajar kelompok.

Pendekatan ini juga diperkuat oleh teori humanistik yang menempatkan individu sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran harus memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Karakteristik Pembelajaran Perorangan

Pembelajaran perorangan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Bersifat personal dan berpusat pada peserta didik
- Mengakomodasi perbedaan individu
- Fleksibel dalam waktu dan kecepatan belajar
- Menekankan kemandirian dan tanggung jawab belajar
- Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing individu

Dalam konteks era digital, pembelajaran perorangan semakin berkembang dengan adanya teknologi seperti *adaptive learning*, yang memungkinkan sistem menyesuaikan materi pembelajaran secara otomatis berdasarkan kemampuan peserta didik.

9.4. PERBEDAAN DAN KARAKTERISTIK MASING-MASING

Pembelajaran kelompok kecil dan pembelajaran perorangan memiliki perbedaan mendasar yang dapat dianalisis dari berbagai aspek, antara lain:

1. Aspek Interaksi

- Kelompok kecil: interaksi sosial menjadi pusat pembelajaran
- Perorangan: interaksi lebih dominan antara individu dan materi

2. Aspek Tujuan

- Kelompok kecil: mengembangkan kolaborasi dan komunikasi
- Perorangan: mengembangkan potensi individu secara optimal

3. Aspek Pendekatan

- Kelompok kecil: berbasis kerja sama (cooperative)
- Perorangan: berbasis diferensiasi dan personalisasi

4. Aspek Peran Guru

- Kelompok kecil: fasilitator kelompok
- Perorangan: mentor/pembimbing individu

Meskipun berbeda, kedua pendekatan ini bersifat komplementer. Pembelajaran kelompok kecil efektif untuk membangun keterampilan sosial, sedangkan pembelajaran perorangan efektif untuk mengembangkan kedalaman pemahaman individu.

Dalam praktik pendidikan modern, integrasi kedua pendekatan ini sangat dianjurkan. Hal ini karena pembelajaran yang hanya berfokus pada kelompok berpotensi mengabaikan kebutuhan individu, sedangkan pembelajaran yang hanya berfokus pada individu dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial.

9.5. LANDASAN TEORETIS YANG MEMPERKUAT

Pendekatan pembelajaran kelompok kecil dan perorangan memiliki landasan teoritis yang kuat, di antaranya:

1. Teori Konstruktivisme
   Menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi.
2. Teori Sosial Vygotsky
   Menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, khususnya melalui konsep *zone of proximal development* (ZPD).
3. Teori Interdependensi Sosial
   Menjelaskan bahwa keberhasilan individu dipengaruhi oleh kerja sama dalam kelompok.
4. Teori Humanistik
   Menekankan pengembangan potensi individu secara menyeluruh.

Keempat teori ini menjadi dasar kuat bagi implementasi pembelajaran kelompok kecil dan perorangan dalam praktik pendidikan.

9.6. URGENSI DALAM PEMBELAJARAN MODERN

Dalam konteks abad ke-21, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan hidup (*life skills*). Pembelajaran kelompok kecil dan perorangan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan tersebut.

Pembelajaran kelompok kecil terbukti mampu:

- meningkatkan prestasi akademik
- mengembangkan keterampilan sosial
- meningkatkan motivasi belajar
- memperkuat hubungan antar peserta didik

Sementara itu, pembelajaran perorangan memungkinkan:

- pembelajaran yang lebih personal
- peningkatan kemandirian belajar

- optimalisasi potensi individu
- pengurangan kesenjangan kemampuan

Di era digital, urgensi kedua pendekatan ini semakin meningkat karena:

1. Peserta didik memiliki akses luas terhadap sumber belajar
2. Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran
3. Kolaborasi dapat dilakukan tanpa batas ruang dan waktu
4. Dunia kerja menuntut keseimbangan antara kemampuan individu dan kerja tim

Dengan demikian, guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan pedagogis dalam mengelola pembelajaran kelompok kecil dan perorangan secara efektif.

9.7. SINTESIS KONSEPTUAL

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa:

- Pembelajaran kelompok kecil berorientasi pada kolaborasi dan interaksi sosial
- Pembelajaran perorangan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan individu
- Keduanya memiliki landasan teoritis yang kuat dalam ilmu pendidikan
- Integrasi kedua pendekatan menjadi kunci pembelajaran efektif di era digital

Dengan memahami hakikat kedua pendekatan ini secara mendalam, guru dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga mampu membentuk peserta didik yang adaptif, mandiri, dan kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: McGraw-Hill.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Boston: Allyn & Bacon.

Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.

Rogers, C. R. (1983). *Freedom to learn for the 80s*. Columbus: Charles Merrill.

Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn & Bacon.

Usman, M. U. (2013). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice, 41*(2), 64–

PROFIL PENULIS

Yustitiayu Novelly, S. Pd., M.Pd.
Dosen Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia

Lahir di Batang Kapas, 12 November 1996. Menyelesaikan pendidikan magister di Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Padang. Sejak awal, penulis memandang profesi pendidik bukan sekadar pekerjaan, melainkan panggilan pengabdian dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk generasi yang berkarakter, kritis, serta adaptif terhadap perkembangan zaman. Kebanggaan menjadi seorang pendidik tumbuh dari keyakinan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan perubahan sosial dan kemajuan peradaban.

Sebagai akademisi, penulis aktif dalam kegiatan pengajaran, pengembangan pembelajaran, serta kajian pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kompetensi pedagogik di era digital. Latar belakang keilmuan pada bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mendorong penulis untuk terus mengembangkan pembelajaran yang komunikatif, humanis, dan inovatif.

Bab 9 membahas pentingnya keterampilan mengajar

perorangan dan kelompok sebagai bagian fundamental dalam proses pembelajaran di era digital. Pendidik dituntut mampu memahami karakteristik, kebutuhan, dan potensi peserta didik baik secara individu maupun dalam dinamika kelompok belajar. Melalui pendekatan pembelajaran yang tepat, interaktif, dan kolaboratif, proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang efektif, inklusif, serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama peserta didik. Bab ini juga memberikan pesan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan teknologi, tetapi oleh kemampuan pendidik dalam membangun interaksi edukatif yang bermakna. Dengan demikian, materi dalam bab ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang relevan dengan tantangan pendidikan masa kini.

BAB X
EVALUASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU

Oleh
Dr. Sri Wahyuni, M.Pd

10.1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah peran guru sebagai pendidik. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan tugasnya, seorang guru dituntut memiliki keterampilan mengajar yang baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Keterampilan mengajar bukan sekadar kemampuan menyampaikan materi, tetapi mencakup berbagai kemampuan seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan materi, bertanya, mengelola kelas, serta menggunakan media pembelajaran yang tepat. Guru merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam memahami materi tidak hanya dipengaruhi oleh kurikulum, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, keterampilan mengajar guru perlu terus ditingkatkan melalui proses evaluasi yang sistematis.

Evaluasi keterampilan mengajar menjadi penting karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, berinteraksi dengan siswa, serta menggunakan metode dan media pembelajaran secara tepat (Noviana & Laili, 2024). Dengan evaluasi yang baik, guru

dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya, sehingga dapat melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Namun, dalam kenyataannya masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam mengelola pembelajaran, seperti kurangnya variasi metode mengajar, rendahnya interaksi dengan siswa, serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, keterampilan mengajar guru perlu terus dikembangkan dan dievaluasi secara berkelanjutan. Dengan keterampilan mengajar yang baik, guru dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

10.2. KONSEP DASAR EVALUASI

Laila, L., Nabila, A., & Widyanti, E. (2024) Evaluasi merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk menentukan nilai, mutu, atau kualitas suatu kegiatan berdasarkan kriteria tertentu. Dalam dunia pendidikan, evaluasi memiliki peranan yang sangat penting sebagai alat untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran serta memastikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Salah satu bentuk evaluasi yang sangat penting adalah evaluasi keterampilan mengajar guru, yaitu proses penilaian terhadap kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru mampu menjalankan tugas profesionalnya secara efektif, sekaligus menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan kompetensi secara berkelanjutan.

Aspek pertama yang dinilai dalam evaluasi keterampilan mengajar adalah kemampuan merencanakan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat penting karena menjadi pedoman utama

dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam tahap ini, guru dituntut mampu merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, spesifik, terukur, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, guru juga harus mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis, lengkap, dan sesuai standar pendidikan. Pemilihan materi pembelajaran juga menjadi aspek penting, di mana materi harus relevan, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Guru juga perlu menentukan metode dan strategi pembelajaran yang tepat, seperti diskusi, ceramah, demonstrasi, atau pembelajaran aktif, agar proses belajar lebih efektif dan menarik. Tidak kalah penting, guru harus memilih media dan sumber belajar yang sesuai serta merencanakan instrumen penilaian yang tepat untuk mengukur hasil belajar siswa.

Aspek kedua adalah kemampuan melaksanakan pembelajaran, yaitu bagaimana guru mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun ke dalam praktik pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Guru harus mampu membuka pembelajaran dengan baik melalui pemberian motivasi, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran secara jelas. Penguasaan materi juga menjadi hal yang sangat penting agar guru dapat menjelaskan isi pembelajaran dengan baik, sistematis, dan mudah dipahami. Selain itu, guru harus mampu menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi kelas. Kemampuan komunikasi yang baik, pengelolaan kelas yang efektif, serta penggunaan media pembelajaran secara optimal juga menjadi bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru juga perlu membangun interaksi yang aktif dengan peserta didik agar siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Pada akhir pembelajaran, guru harus mampu menutup

pembelajaran dengan menyimpulkan materi, melakukan refleksi, dan memberikan tindak lanjut yang sesuai. Kemampuanmpuan mengevaluasi hasil belajar, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, guru harus mampu menyusun instrumen penilaian yang valid dan reliabel, seperti soal tes, tugas, atau bentuk evaluasi lainnya yang sesuai dengan kompetensi yang diukur. Pelaksanaan penilaian harus dilakukan secara objektif, adil, dan transparan agar hasil yang diperoleh dapat dipercaya. Selain itu, guru juga harus mampu mengolah dan menganalisis hasil penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa serta mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan. Hasil evaluasi ini kemudian harus dimanfaatkan untuk memperbaiki proses pembelajaran, memberikan program remedial bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan, serta menyediakan pengayaan bagi siswa yang telah mencapai target pembelajaran. Di samping itu, guru juga perlu memberikan umpan balik (feedback) yang membangun kepada siswa agar mereka mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka serta termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, evaluasi keterampilan mengajar guru merupakan bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Melalui evaluasi yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, guru dapat terus memperbaiki kualitas pembelajaran, mengembangkan kompetensi profesional, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

10.3. EVALUASI DALAM PENDIDIKAN

Menurut Malawi, I., & Maruti, E. S. (2016) Evaluasi dalam pendidikan merupakan salah satu komponen yang sangat

penting dalam keseluruhan proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan pendidikan yang telah dilaksanakan. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa nilai atau pencapaian peserta didik, tetapi juga mencakup penilaian terhadap seluruh proses pembelajaran yang berlangsung, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil yang dicapai. Dengan adanya evaluasi, guru, sekolah, maupun pihak terkait dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas pembelajaran, hambatan yang dihadapi, serta langkah-langkah perbaikan yang perlu dilakukan. Dalam konteks pendidikan, evaluasi memiliki peran yang sangat strategis karena dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Secara umum, fungsi evaluasi dalam pendidikan dibedakan menjadi tiga, yaitu fungsi diagnostik, fungsi formatif, dan fungsi sumatif. Ketiga fungsi ini saling melengkapi dan membentuk suatu siklus evaluasi yang berkelanjutan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Widodo, H. (2021) Fungsi pertama adalah **fungsi diagnostik**, yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan, kekuatan, serta berbagai hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan guru dalam mengajar. Evaluasi diagnostik sangat penting dilakukan karena dapat memberikan informasi awal mengenai kondisi nyata pembelajaran sehingga berbagai masalah dapat diketahui sejak dini. Tujuan utama dari evaluasi diagnostik adalah untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi guru dalam mengajar, mengidentifikasi kekurangan dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran, serta menemukan faktor-faktor penyebab ketidakefektifan pembelajaran. Beberapa aspek yang dapat didiagnosis melalui evaluasi ini antara lain kesesuaian antara Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) dengan praktik di kelas, tingkat penguasaan materi oleh guru, ketepatan pemilihan metode pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola kelas, serta kualitas interaksi antara guru dengan siswa. Dalam penerapannya, evaluasi diagnostik dapat dilakukan melalui observasi kelas oleh kepala sekolah atau supervisor, wawancara atau refleksi diri guru, serta analisis terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Manfaat dari evaluasi diagnostik sangat besar, yaitu memberikan gambaran nyata tentang kondisi pembelajaran, menjadi dasar untuk melakukan pembinaan dan pengembangan kompetensi guru, serta mencegah terjadinya kesalahan yang berulang dalam proses mengajar. Dengan demikian, evaluasi diagnostik berfungsi sebagai langkah awal untuk mendeteksi masalah dan merancang solusi yang tepat.

Achadah, A. (2019) Fungsi kedua adalah fungsi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Evaluasi formatif berperan sebagai alat pemantauan yang memungkinkan guru mengetahui perkembangan proses belajar dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Tujuan utama dari evaluasi formatif adalah memantau perkembangan proses pembelajaran, memberikan umpan balik (feedback) kepada guru, serta memperbaiki metode, strategi, atau pendekatan pembelajaran yang digunakan. Evaluasi formatif memiliki beberapa ciri khas, yaitu dilakukan secara berkala selama pembelajaran berlangsung, bersifat fleksibel, dan lebih menekankan pada perbaikan proses daripada penilaian akhir. Contoh penerapan evaluasi formatif dapat berupa penilaian harian atau kuis singkat, diskusi reflektif setelah pembelajaran, observasi kelas secara berkala, serta pengumpulan masukan dari siswa mengenai cara mengajar guru. Melalui evaluasi formatif, guru dapat segera mengetahui

apakah metode yang digunakan sudah efektif atau perlu disesuaikan. Manfaat evaluasi formatif sangat penting karena dapat membantu guru menyesuaikan strategi pembelajaran secara cepat, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta mengurangi kesalahan atau hambatan sebelum berkembang menjadi masalah yang lebih besar. Dengan kata lain, evaluasi formatif merupakan sarana perbaikan yang bersifat langsung dan berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung.

Fungsi ketiga adalah **fungsi sumatif**, yaitu evaluasi yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran untuk menilai tingkat keberhasilan secara keseluruhan. Evaluasi sumatif biasanya digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dari sisi hasil belajar siswa maupun efektivitas pengajaran guru. Tujuan utama dari evaluasi sumatif adalah menilai pencapaian hasil belajar siswa, menentukan keberhasilan guru dalam mengajar, serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan penting, seperti kenaikan kelas, kelulusan, atau penilaian kinerja guru. Evaluasi sumatif memiliki ciri-ciri dilaksanakan pada akhir pembelajaran, seperti akhir semester atau akhir program, bersifat menyeluruh dan komprehensif, serta menghasilkan nilai atau skor akhir sebagai indikator pencapaian. Contoh penerapan evaluasi sumatif meliputi ujian akhir semester, penilaian kinerja guru, serta laporan hasil belajar siswa dalam bentuk rapor. Manfaat evaluasi sumatif adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, menjadi indikator keberhasilan proses pendidikan, serta memberikan gambaran umum mengenai kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil evaluasi sumatif sering kali menjadi acuan dalam menentukan langkah pendidikan selanjutnya, baik bagi siswa maupun guru.

Selain ketiga fungsi tersebut, evaluasi dalam pendidikan juga harus mencakup **penilaian terhadap proses**

dan hasil pembelajaran. Evaluasi proses bertujuan untuk menilai bagaimana pembelajaran berlangsung, termasuk interaksi antara guru dan siswa, tingkat keaktifan siswa, penggunaan metode dan media pembelajaran, serta suasana kelas secara umum. Evaluasi proses sangat penting karena dapat memberikan informasi tentang kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, evaluasi hasil berfokus pada apa yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Dengan menilai proses dan hasil secara seimbang, evaluasi pendidikan dapat memberikan gambaran yang lebih utuh dan akurat tentang keberhasilan pembelajaran.

Pada dasarnya, ketiga fungsi evaluasi—diagnostik, formatif, dan sumatif—memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. Evaluasi diagnostik berfungsi untuk menemukan masalah atau kelemahan dalam pembelajaran, evaluasi formatif digunakan untuk memperbaiki proses secara berkelanjutan, sedangkan evaluasi sumatif berperan dalam menilai hasil akhir yang telah dicapai. Jika ketiganya diterapkan secara tepat dan konsisten, maka akan terbentuk suatu siklus evaluasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi dalam pendidikan tidak boleh dipandang hanya sebagai kegiatan pemberian nilai, melainkan sebagai proses refleksi, perbaikan, dan pengembangan yang berkesinambungan. Dengan evaluasi yang baik, guru dapat meningkatkan profesionalismenya, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan mutu pendidikan secara keseluruhan dapat terus berkembang ke arah yang lebih baik.

10.4. KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR GURU

Keterampilan dasar mengajar merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap guru agar proses pembelajaran berjalan efektif (Noviana & Laili, 2024).

Jenis Keterampilan:

1. **Keterampilan Membuka Pelajaran**

   Keterampilan membuka pelajaran adalah kemampuan guru dalam memulai proses pembelajaran agar siswa siap mengikuti kegiatan belajar. Guru perlu menarik perhatian siswa melalui berbagai cara, seperti memberikan pertanyaan pemantik, cerita singkat, gambar, video, atau menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga harus menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas agar siswa mengetahui apa yang akan dipelajari dan kompetensi yang harus dicapai. Pembukaan pelajaran yang baik dapat meningkatkan fokus, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Keterampilan ini dapat Menarik perhatian siswa dan Menyampaikan tujuan pembelajaran (Madjid, 2019)

2. **Keterampilan Menjelaskan**

   Keterampilan menjelaskan merupakan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara runtut, jelas, dan mudah dipahami siswa. Materi harus disampaikan secara sistematis, dimulai dari hal yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks agar siswa dapat memahami alur pembelajaran dengan baik. Guru juga perlu menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Penjelasan yang disertai contoh konkret dan ilustrasi akan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Pada keterampilan ini guru dituntut agar

Materi disampaikan secara sistematis dan Bahasa mudah dipahami

3. **Keterampilan Bertanya**

   Keterampilan bertanya merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran untuk merangsang partisipasi dan pemikiran peserta didik. Pertanyaan yang diajukan guru hendaknya mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis, dan menghubungkan materi dengan situasi nyata, sehingga siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami konsep secara mendalam. Selain itu, guru perlu memberikan variasi tingkat kesulitan pertanyaan, mulai dari pertanyaan sederhana yang menguji pemahaman dasar hingga pertanyaan kompleks yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, seluruh siswa dapat terlibat sesuai dengan kemampuan masing-masing dan terdorong untuk meningkatkan kapasitas berpikirnya. Dengan keterampilan ini maka Pertanyaan mendorong berpikir kritis siswa dan Variasi tingkat kesulitan

4. **Keterampilan Memberi Penguatan**

   Keterampilan memberi penguatan adalah kemampuan guru dalam memberikan respons positif terhadap perilaku atau pencapaian siswa agar mereka semakin termotivasi dalam belajar. Penguatan dapat diberikan melalui pujian, seperti ucapan apresiasi atas jawaban atau usaha siswa, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, motivasi juga penting diberikan agar siswa tetap bersemangat menghadapi tantangan belajar dan tidak mudah menyerah. Bentuk penguatan lainnya adalah penghargaan, baik berupa pengakuan secara verbal maupun simbolis, yang dapat mendorong siswa untuk terus berprestasi dan

menunjukkan perilaku positif dalam pembelajaran. Keterampilan dalam penguatan ini maka guru menggunakan Pujian, Motivasi dan Penghargaan terhadap siswa

5. **Keterampilan Mengelola Kelas**

   Keterampilan mengelola kelas merupakan kemampuan guru dalam menciptakan dan mempertahankan suasana belajar yang tertib, nyaman, dan kondusif. Salah satu aspek penting adalah menjaga ketertiban kelas agar proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa gangguan, baik melalui penerapan aturan maupun penanganan perilaku siswa secara bijaksana. Selain itu, guru juga harus mampu mengelola waktu dengan efektif, seperti membagi waktu untuk penyampaian materi, diskusi, latihan, dan evaluasi secara seimbang. Pengelolaan kelas yang baik akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam keterampilan ini Menjaga ketertiban dan Mengelola waktu

6. **Keterampilan Menggunakan Media**

   Keterampilan menggunakan media adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan teknologi, seperti presentasi digital, video pembelajaran, atau aplikasi interaktif, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Namun demikian, pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Dalam keterampilan menggunakan media ini guru menggunaan teknologi dan Media sesuai materi

7. **Keterampilan Variasi Mengajar**

   Keterampilan variasi mengajar merupakan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis agar siswa tidak merasa bosan dan tetap aktif selama proses belajar. Variasi metode mengajar dapat dilakukan melalui ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, maupun pembelajaran berbasis proyek, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, variasi interaksi juga penting, seperti interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan media pembelajaran. Dengan adanya variasi dalam mengajar, perhatian siswa dapat terjaga dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi lebih optimal. Dalam keterampilan variasi mengajar guru ini guru menggunakan Variasi metode dan Variasi interaksi.

8. **Keterampilan Menutup Pelajaran**

   Keterampilan menutup pembelajaran merupakan kemampuan guru dalam mengakhiri proses pembelajaran secara efektif agar siswa memperoleh pemahaman yang utuh terhadap materi yang telah dipelajari. Pada tahap ini, guru perlu membantu siswa merangkum kembali poin-poin penting pembelajaran sehingga konsep utama dapat lebih mudah diingat dan dipahami. Selain itu, guru dapat melakukan refleksi bersama siswa dengan mengajukan pertanyaan atau meminta tanggapan mengenai materi yang telah dipelajari, sehingga siswa dapat menilai sejauh mana pemahaman mereka. Kegiatan menutup pembelajaran juga dapat disertai dengan pemberian umpan balik, penguatan terhadap hasil belajar siswa, serta

penyampaian tugas atau arahan untuk pembelajaran berikutnya. Dengan penutupan yang baik, siswa tidak hanya memperoleh kesimpulan yang jelas, tetapi juga memiliki kesiapan untuk mengikuti materi selanjutnya

10.5. PRINSIP EVALUASI KETERAMPILAN MENGAJAR

Sutisnawati, A. (2017) Evaluasi harus dilakukan dengan prinsip yang benar agar hasilnya dapat dipercaya. Evaluasi keterampilan mengajar harus dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip yang tepat agar hasil penilaian dapat dipercaya dan benar-benar mencerminkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu prinsip utama adalah **objektif**, yaitu evaluasi harus didasarkan pada fakta dan data yang nyata, bukan pada pendapat pribadi atau penilaian yang bersifat subjektif. Dengan demikian, hasil evaluasi dapat memberikan gambaran yang adil tentang keterampilan mengajar yang dimiliki guru.

Prinsip berikutnya adalah **valid**, yang berarti alat atau metode evaluasi yang digunakan harus sesuai dengan aspek yang ingin diukur. Misalnya, jika yang dinilai adalah kemampuan guru dalam mengelola kelas, maka indikator penilaiannya harus benar-benar berkaitan dengan keterampilan tersebut. Selain valid, evaluasi juga harus **reliabel**, yaitu mampu menghasilkan penilaian yang konsisten meskipun dilakukan pada waktu yang berbeda atau oleh penilai yang berbeda, sehingga hasil evaluasi dapat dipercaya sebagai dasar pengambilan keputusan.

10.6. TEKNIK EVALUASI KETERAMPILAN MENGAJAR

Evaluasi keterampilan mengajar dapat dilakukan melalui berbagai teknik agar penilaian yang diperoleh lebih komprehensif dan mampu memberikan gambaran nyata tentang kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu teknik yang paling umum digunakan adalah **observasi**, yaitu penilaian yang dilakukan secara langsung ketika guru mengajar di kelas. Melalui observasi, penilai dapat melihat secara nyata bagaimana guru menyampaikan materi, mengelola kelas, berinteraksi dengan siswa, serta menggunakan metode dan media pembelajaran. Teknik ini sangat efektif karena memberikan data berdasarkan situasi pembelajaran yang sesungguhnya (Daryati, 2018).

Selain observasi, terdapat **penilaian diri**, yaitu proses ketika guru melakukan evaluasi terhadap dirinya sendiri sebagai bentuk refleksi terhadap praktik mengajarnya. Melalui penilaian diri, guru dapat mengenali kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga dapat merencanakan perbaikan untuk pembelajaran berikutnya. Teknik ini penting untuk menumbuhkan kesadaran profesional dan semangat pengembangan diri secara berkelanjutan.

Teknik berikutnya adalah **penilaian teman sejawat**, yaitu evaluasi yang dilakukan oleh sesama guru atau rekan profesional. Penilaian ini memungkinkan adanya masukan yang konstruktif dari sudut pandang yang sejajar, sehingga guru dapat memperoleh saran atau strategi baru untuk meningkatkan kualitas pengajarannya. Selain itu, **penilaian siswa** juga menjadi salah satu teknik yang penting, karena siswa sebagai peserta didik dapat memberikan umpan balik mengenai cara guru mengajar, kejelasan penyampaian materi, serta suasana pembelajaran yang dirasakan. Pendapat siswa dapat menjadi

sumber informasi yang berharga untuk memperbaiki efektivitas pembelajaran.

Selain berbagai teknik tersebut, **rekaman video** juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi keterampilan mengajar. Dengan merekam proses pembelajaran, guru dapat meninjau kembali penampilan, komunikasi, pengelolaan kelas, dan interaksi yang terjadi selama pembelajaran secara lebih objektif. Rekaman video memungkinkan analisis ulang secara mendalam terhadap aspek-aspek yang mungkin terlewat saat pembelajaran berlangsung. Dengan memadukan berbagai teknik evaluasi tersebut, penilaian keterampilan mengajar dapat dilakukan secara lebih menyeluruh dan menjadi dasar penting dalam peningkatan profesionalisme guru.

10.7. INSTRUMEN EVALUASI

Instrumen evaluasi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penilaian keterampilan mengajar, sehingga dapat diperoleh informasi yang objektif dan akurat mengenai kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan instrumen yang tepat sangat penting karena akan menentukan kualitas data yang diperoleh dan keakuratan hasil evaluasi. Beberapa jenis instrumen yang umum digunakan antara lain **lembar observasi**, **rubrik penilaian**, **angket**, dan **checklist**. Lembar observasi digunakan untuk mencatat secara langsung perilaku atau tindakan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Rubrik penilaian berfungsi sebagai pedoman untuk menilai tingkat pencapaian keterampilan guru berdasarkan kriteria tertentu. Sementara itu, angket digunakan untuk mengumpulkan pendapat atau persepsi dari siswa, rekan sejawat, atau guru sendiri, dan checklist membantu penilai memastikan apakah aspek-aspek tertentu telah dilaksanakan atau belum.

Dalam menyusun instrumen evaluasi, terdapat beberapa aspek penting yang biasanya menjadi fokus penilaian, seperti **perencanaan pembelajaran**, yang mencakup kesiapan guru dalam menyusun tujuan, materi, metode, dan media pembelajaran. Aspek lainnya adalah **penyampaian materi**, yaitu kemampuan guru menjelaskan materi secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, **interaksi guru dengan siswa** juga menjadi perhatian penting, termasuk bagaimana guru berkomunikasi, memberikan kesempatan bertanya, serta membangun hubungan yang positif di kelas. **Pengelolaan kelas** turut dinilai untuk melihat kemampuan guru dalam menjaga ketertiban, mengatur waktu, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Terakhir, **evaluasi pembelajaran** dinilai untuk mengetahui bagaimana guru mengukur pencapaian belajar siswa serta memberikan umpan balik terhadap hasil belajar tersebut.

Nuswowati, M., & Aini, H. N. (2021) Agar hasil evaluasi benar-benar akurat dan dapat dipercaya, instrumen harus disusun secara sistematis, jelas, dan sesuai dengan tujuan evaluasi yang ingin dicapai. Setiap indikator penilaian perlu dirumuskan secara spesifik agar mudah dipahami oleh penilai dan mampu menggambarkan keterampilan yang diukur secara tepat. Dengan instrumen evaluasi yang baik, proses penilaian keterampilan mengajar dapat memberikan informasi yang bermanfaat sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru.

10.8. TANTANGAN DALAM EVALUASI

Munandar, A (2023) Dalam pelaksanaan evaluasi keterampilan mengajar, terdapat berbagai tantangan yang dapat memengaruhi kualitas dan keakuratan hasil penilaian. Salah satu tantangan utama adalah **subjektivitas penilaian**, yaitu

ketika evaluator memberikan penilaian berdasarkan persepsi pribadi, kedekatan, atau pandangan tertentu, sehingga hasil evaluasi menjadi kurang objektif. Tantangan lainnya adalah **keterbatasan waktu**, karena proses evaluasi yang baik memerlukan pengamatan, pencatatan, dan analisis yang cermat, sementara evaluator sering dihadapkan pada banyak tugas lain yang membatasi waktu penilaian. Selain itu, **kurangnya pemahaman evaluator** terhadap indikator atau teknik evaluasi juga dapat menyebabkan penilaian menjadi kurang tepat dan tidak mencerminkan kemampuan guru secara akurat. Tantangan berikutnya adalah penggunaan **instrumen yang kurang valid**, yaitu alat evaluasi yang tidak sesuai dengan aspek yang diukur, sehingga data yang diperoleh tidak dapat menggambarkan keterampilan mengajar secara menyeluruh.

Sinuraya, A (2024) Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, beberapa solusi dapat diterapkan agar evaluasi menjadi lebih efektif dan dapat dipercaya. Salah satunya adalah **menggunakan rubrik standar**, yaitu pedoman penilaian yang memiliki kriteria dan indikator yang jelas sehingga dapat mengurangi subjektivitas dalam proses evaluasi. Selain itu, **pelatihan evaluator** juga sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan penilai dalam menggunakan instrumen serta menilai secara objektif. Pemanfaatan **teknologi** juga dapat menjadi solusi yang efektif, misalnya melalui penggunaan aplikasi evaluasi digital atau rekaman video pembelajaran yang memungkinkan penilaian dilakukan lebih teliti dan dapat ditinjau ulang. Di samping itu, **kolaborasi antar guru** melalui penilaian teman sejawat dan diskusi profesional dapat membantu menciptakan evaluasi yang lebih terbuka, adil, dan bermanfaat bagi pengembangan kualitas mengajar. Dengan mengatasi berbagai tantangan tersebut, evaluasi keterampilan mengajar dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan profesionalisme guru dan mutu

pembelajaran.

10.9. PENGEMBANGAN KETERAMPILAN GURU

Narindro, L. (2021) Evaluasi keterampilan mengajar tidak hanya bertujuan untuk menilai kemampuan guru, tetapi juga harus menjadi dasar dalam upaya **pengembangan keterampilan guru** secara berkelanjutan. Hasil evaluasi yang diperoleh perlu ditindaklanjuti dengan berbagai program pengembangan profesional agar guru dapat terus meningkatkan kompetensinya sesuai dengan tuntutan pendidikan yang terus berkembang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui **pelatihan dan workshop**, yang memberikan kesempatan kepada guru untuk memperbarui pengetahuan, memperdalam keterampilan mengajar, serta mempelajari metode dan strategi pembelajaran yang inovatif. Kegiatan ini sangat penting untuk membantu guru beradaptasi dengan perubahan kurikulum, perkembangan teknologi, dan kebutuhan belajar peserta didik.

Selain itu, **supervisi akademik** juga merupakan salah satu bentuk pengembangan keterampilan yang efektif, di mana guru mendapatkan bimbingan, arahan, dan masukan dari kepala sekolah atau pengawas pendidikan terkait pelaksanaan pembelajaran. Supervisi ini bertujuan untuk membantu guru memperbaiki kelemahan dan mengoptimalkan kekuatan yang dimiliki dalam mengajar. Upaya lain yang juga penting adalah **lesson study**, yaitu kegiatan kolaboratif antar guru dalam merencanakan, mengamati, dan merefleksikan pembelajaran secara bersama-sama. Melalui lesson study, guru dapat saling belajar dari praktik mengajar rekan sejawat dan menemukan solusi atas berbagai tantangan dalam pembelajaran.

Pengembangan keterampilan guru juga dapat dilakukan melalui **diskusi kelompok guru**, seperti forum musyawarah

atau komunitas belajar profesional, yang memungkinkan guru berbagi pengalaman, ide, dan strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, **penggunaan teknologi pembelajaran** menjadi aspek yang semakin penting dalam pengembangan kompetensi guru, karena teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru harus dilakukan secara **berkelanjutan**, bukan hanya sebagai kegiatan sesaat, agar guru senantiasa mampu meningkatkan kualitas pengajaran dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik (Febrian et al., 2024).

10.10. PERAN EVALUASI DALAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN

Evaluasi keterampilan mengajar memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, karena melalui evaluasi dapat diketahui sejauh mana efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Akhyar et al., 2024). Evaluasi menjadi sarana untuk menilai kekuatan dan kelemahan dalam praktik mengajar, sehingga dapat dilakukan perbaikan yang tepat guna menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Salah satu peran utama evaluasi adalah **meningkatkan kualitas pembelajaran**, karena hasil evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki metode, strategi, media, serta interaksi yang diterapkan guru di dalam kelas agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pembelajaran yang semakin baik, tujuan pendidikan akan lebih mudah tercapai.Selain itu, evaluasi juga berperan penting dalam **membantu guru berkembang** secara profesional. Melalui umpan balik yang diperoleh dari proses evaluasi, guru dapat melakukan refleksi terhadap kinerjanya, mengenali area yang perlu ditingkatkan, serta

merancang langkah-langkah pengembangan kompetensi secara berkelanjutan. Evaluasi tidak hanya menilai hasil kerja guru, tetapi juga menjadi alat pembelajaran bagi guru untuk terus memperbaiki diri dan meningkatkan kualitas pengajarannya (Fitriani et al., 2022).

Peran evaluasi berikutnya adalah **meningkatkan hasil belajar siswa**, karena kualitas pengajaran yang semakin baik akan berdampak langsung pada pemahaman, motivasi, dan prestasi belajar peserta didik. Guru yang mampu mengevaluasi dan memperbaiki keterampilan mengajarnya akan lebih efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dapat **mendorong inovasi pembelajaran**, karena guru terdorong untuk mencoba metode baru, memanfaatkan teknologi, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pada dasarnya, evaluasi bukanlah proses untuk mencari kesalahan atau kelemahan semata, melainkan sebagai sarana untuk melakukan **perbaikan dan pengembangan** secara berkelanjutan. Dengan evaluasi yang dilakukan secara objektif, sistematis, dan konstruktif, mutu pendidikan dapat terus ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih efektif, guru yang lebih profesional, serta siswa yang memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Fitriani et al., 2022).

10.11. PENUTUP

Evaluasi keterampilan mengajar guru merupakan bagian yang sangat penting dalam sistem pendidikan karena berperan sebagai sarana untuk menilai sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui evaluasi yang dilakukan secara objektif, sistematis, dan berkelanjutan, guru dapat mengetahui kelebihan yang perlu dipertahankan serta

kelemahan yang perlu diperbaiki dalam praktik mengajarnya. Hasil evaluasi menjadi dasar bagi guru untuk mengembangkan kompetensi profesionalnya, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas guru, tetapi juga pada terciptanya pengalaman belajar yang lebih baik dan bermakna bagi siswa.

Seorang guru yang profesional adalah guru yang memiliki kemauan untuk terus belajar, terbuka terhadap masukan, serta siap melakukan refleksi dan perbaikan diri secara berkelanjutan. Sikap tersebut menunjukkan komitmen guru dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pendidik yang tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga membimbing dan menginspirasi siswa untuk berkembang. Oleh karena itu, evaluasi keterampilan mengajar harus dipandang sebagai bagian dari proses pengembangan diri yang positif, bukan sebagai bentuk penilaian semata. Dengan guru yang terus berkembang, mutu pendidikan akan semakin meningkat dan tujuan pendidikan untuk mencetak generasi yang berkualitas dapat tercapai dengan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Achadah, A. (2019). Evaluasi dalam pendidikan sebagai alat ukur hasil belajar. *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya Dan Sosial*, *6*(1), 97-114.

Akhyar, M., Sesmiarni, Z., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Penerapan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *DIRASAH*, *7*(2), 606–618.

Daryati. (2018). EVALUASI PELAKSANAAN BIMBINGAN DALAM PRAKTIK KETERAMPILAN MENGAJAR TERHADAP MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, *7*(2), 43–51.

Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif : Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(2), 152–159.

Fitriani, A., Yaniariza, N., Pratama, P., Fairuz, S., Isa, P., & Yunita, S. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *05*(01), 1253–1262.

Laila, L., Nabila, A., & Widyanti, E. (2024). Konsep dasar evaluasi pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(5), 252-262.

Madjid, A. (2019). KOMPETENSI PROFESIONAL GURU: KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR. *Journal Peqguruang: Conference Series*, *1*(September), 1–8.

Malawi, I., & Maruti, E. S. (2016). *Evaluasi pendidikan*. CV. Ae Media Grafika.

Munandar, A., Nurholizah, S., Artika, D. T., Mahroja, S., Nurholizah, R., Anggraini, M., ... & Adetya10, A. F. (2023).

Evaluasi program pendidikan: Tinjauan terhadap efektivitas dan tantangan. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *8*(1), 45-56.

Narindro, L., Mardjono, R., Mulya, D., & Harahap, E. F. (2021). Pengembangan keterampilan guru melalui pelatihan pengelolaan media pemasaran berbasis digital. *Abdimas Universal*, *3*(2), 111-122.

Noviana, E. N., & Laili, M. (2024). Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Evaluasi Efektivitas Metode Peer Teaching Peningkatan Keterampilan. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(1), 19–24.

Nuswowati, M., & Aini, H. N. (2021). *Keterampilan Mengajar Offline & Online dalam Pembelajaran Micro*. wawasan Ilmu.

Sinuraya, A. M., Asbari, M., & Angin, S. H. B. P. (2024). Tantangan dan Inovasi: Evaluasi Pendidikan Masa Depan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *3*(4), 26-29.

Sutisnawati, A. (2017). Analisis keterampilan dasar mengajar mahasiswa calon guru sekolah dasar. *Mimbar Pendidikan Dasar*, *8*(1), 15-24.

Widodo, H. (2021). *Evaluasi pendidikan*. Uad Press.

BIODATA PENULIS

Dr. Sri Wahyuni, M.Pd
Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis
Universitas PGRI Sumatera Barat

Penulis lahir di padang 20 Juni 1983. Pada tahun 2001 menempuh Pendidikan Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Padang. Kemudian pada tahun 2006 melanjutkan Pendidikan pascasarjana (S2) Universitas Negeri Padang Pada kosentrasi Pendidikan Ekonomi. Pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan S3 di Universitas Negeri Malang dengan dibiayai oleh Beasiswa Pendidikan Indonsesia (BPI) dan menyelesaikan pendidikan S3 Pada Tahun 2025. Pengabdian Pertama kali penulis sebagai Dosen di Universitas PGRI Sumatera Barat pada tahun 2009 sampai sekarang. Mata kuliah yang diampu antara lain: Ekonomi pendidikan, Penilaian Hasil Belajar Ekonomi, Startegi Belajar Mengajar Ekonomi, Perancanaan Pengajaran Ekonomi, Kurikulum dan buku teks dan Micro teaching. Adapun buku ajar yang telah diterbitkan oleh penulis adalah Buku Penilaian Hasil Belajar

Ekonomi, Buku perencanaan pengajaran ekonomi, Buku belajar dan pembelajaran dan buku matematika Ekonomi. Selain penulis aktif dalam membuat buku ajar atau buku teks penulis juga aktif dalam penelitian pendidikan dimana Peneliti sudah beberapa kali lolos penelitian bidang pendidikan tingkat DIKTI, Selain itu penulis juga aktif dibidang pengabdian masyarakat. Penulis berpartisipasi aktif menulis artikel pada jurnal nasional maupun internasional, buku ajar perguruan tinggi, dan aktif melaksanakan penelitian terkait Pengembangan Perangkat pembelajaran ekonomi dan penelitian pendidikan ekonomi lainnya. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: sriwahyuniajeng4@gmail.com

BAB XI
INOVASI DAN MASA DEPAN KETERAMPILAN MENGAJAR

Oleh
Septiana Ika Ningtyas, M.Pd

11.1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban manusia yang berkelanjutan pada era yang semakin dinamis keterampilan mengajar tidak lagi hanya terfokus pada penyampaian materi secara konvensional dan monoton. Inovasi dalam pendidikan menjadi kunci untuk menjawab tantangan masa depan, terutama dalam menghadapi revolusi teknologi, perubahan sosial, dan kebutuhan pembelajaran yang semakin kompleks. Revolusi Industri 4.0 dan munculnya era Society 5.0 telah mengubah lanskap kehidupan manusia secara fundamental, termasuk cara belajar dan cara mengajar. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk tidak sekadar mengikuti perubahan, tetapi mampu menjadi agen perubahan itu sendiri. Inovasi dalam pendidikan bukan lagi sebuah pilihan, melainkan keharusan. Laporan dari *World Economic Forum* (2023) menyebutkan bahwa lebih dari 65% anak-anak yang memasuki sekolah dasar saat ini akan berada pada jenis pekerjaan yang belum tersedia saat ini. Kenyataan ini menuntut sistem pendidikan dan para pendidik untuk andal dalam mempersiapkan generasi yang tidak hanya cakap secara akademis, tetapi juga adaptif, kreatif, kritis, dan kolaboratif.

Pada sub-sub bab selanjutnya akan membahas secara komprehensif dan mendalam bagaimana inovasi dapat membentuk masa depan keterampilan mengajar yang relevan dengan perkembangan era digital saat ini, pembahasan meliputi (1) konsep inovasi dalam pembelajaran masa depan, (2)

beberapa kompetensi guru generasi ke 21 serta eksplorasi tantangan yang akan dihadapi guru, (3) integrasi teknologi dalam pembelajaran, (4) keterampilan mengajar masa depan (5) model serta pendekatan pembelajaran inovatif (6) tantangan dan strategi implementasi inovasi (7) strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan mengajar masa depan.

11.2. PARADIGMA INOVASI DALAM PEMBELAJARAN MASA DEPAN

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dewasa ini membawa kita untuk selalu bertumbuh dan berubah demi kelangsungan hidup dan pola pikir dan tepat, hal ini pun juga berimbas pada aspek pendidikan dimana sebelumnya pembelajaran bersifat *teacher-centered* yang mana guru menjadi satu satunya sumber pengetahuan, namun pada era digital terkini telah bergeser ke arah student centered. Peserta didik kini memiliki akses yang cukup luas terhadap sumber infomasi melalui internet sehingga peran guru beralih sebagai fasilitator dan pembimbing. Guru harus mampu berperan sebagai motivator peserta didik berpikir kritis, kreatif dan mandiri dalam mencari pengetahuan (Johnson, 2021). Pendidikan masa depan yang meliputi berpikir kritis, mengedepankan inovasi serta kreativitas dan kolaborasi tidak hanya dibutuhkan dalam dunia akademik melainkan dunia kerja sehingga guru perlu mengintegrasikan keterampilan ini dengan kurikulum dan metode ajarnya.

Keterampilan guru dalam berinovasi melalui metode ajarnya dibutuhkan peserta didik dalam era digital saat ini, inovasi dalam konteksi didunia pendidikan dipahami sebagai proses pembaruan dari kreativitas yang secara sengaja dan terarah pada seluruh aspek pembelajaran, metode ajar, media, kurikulum hingga pandangan berpikir tentang pendidikan itu

sendiri (Christensen, 2017) mendefinisikan distrupsi inovasi dalam segi pendidikan merupakan perubahan yang mendatangkan produk atau layanan belajar secara lebih sederhana dan lebih mudah ditemukan namun disisi lain menghadirkan dampak yang jauh lebih luas daripada sistem konvensional, inovasi lahir dari perubahan cara pandang dan pendekatan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik sehingga jika kita berbicara mengenai inovasi tidak harus berwujud teknologi dan semacamnya, melalui analisis menyeluruh dari berbagi studi pendidikan yang relevan ditemukan bermacam faktor yang utama yang mempengaruhi hasil belajar Adalah kualitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik bukanlah hanya terletak pada canggihnya media pembelajaran yang digunakan (Hattie, 2023).

Teknologi yang tengah diterapkan saat ini memang menjadi pendukung utama inovasi pendidikan namun kesenjangan digital masih tantangan terbesar yang dihadapi karena mayoritas peserta didik tidak memiliki akses yang sama terhadap perangkat teknologi dan internet. Tentunya ini dapat menghambat kegiatan pembelajaran, terutama di daerah yang belum terjangkau internet aau pelosok seperti daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) sementara guru harus mampu mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang inklusif dan memastikan bahwa semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar. (UNESCO, Global Education Monitoring Report 2003:Technology in Education, 2023). Inovasi dalam pendidikan masa depan meliputi lima dimensi yang terkait diantaranya (1) Inovasi kurikuler mencakup pembuatan konten pembelajaran yang relevan, kontekstual serta berfokus pada kompetensi masa depan (2) inovasi pedagogis dimana perubahan metode dan strategi yang berpusat pada peserta didik. (3) inovasi teknologis berupa penyatuan perangkat digital dan kecerdasan buatan

dalam membangun suasana belajar. (4) inovasi *assessment* berupa penggantian penilaian berbasis hafalan mengarah pada hafalan yang mengarah hal yang nyata, (5) inovasi ekosistem membangun lingkungan belajar menjadi sehat dan membangun suasana yang terbuka dan inklusif (UNESCO, 2021) menekankan bahwa inovasi pendidikan harus berlandaskan nilai-nilai humanisme, keadilan, dan keberlanjutan. Artinya, inovasi tidak boleh hanya mengejar efisiensi atau produktivitas semata, tetapi harus memastikan bahwa setiap peserta didik—tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, maupun geografis—mendapatkan akses terhadap pendidikan yang berkualitas dan bermakna.

11.3. KOMPETENSI GURU DI ABAD 21

Perkembangan digital yang saat ini berlangsung mau tak mau mengubah peran guru dari sekedar “pengajar” menjadi "agen pembelajaran" dan “pengawas pengetahuan" diartikan salah satu pergeseran yang penting berperan dalam paradigma pendidikan terkini. Guru masa depan dipaksa untuk menguasai seperangkat kompetensi yang jauh lebih kompleks dan multidimensi dibandingkan generasi sebelumnya. (Darling Hammond, 2020) membedakan tiga gugus kompetensi pokok guru abad ke-21. Pertama, kompetensi konten dan pedagogi pengertian mendalam terhadap materi ajar yang digabungkan dengan keterampilan merancang pengalaman belajar yang efektif. Kedua, kompetensi teknologi dan literasi digital kemampuan memanfaatkan berbagai *platform* dan media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Ketiga, kompetensi sosial-emosional kecerdasan interpersonal dan empati yang mempermudah guru membangun hubungan positif dengan peserta didik, kolega, dan komunitas.

Keterampilan abad ke-21 menjadi kompetensi utama

yang harus dimiliki oleh guru. meliputi berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Penelitian relevan juga menunjukkan bahwa guru yang memiliki keterampilan tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan era saat ini. Selain itu, keterampilan seperti literasi digital, kemampuan adaptasi, dan pemecahan masalah juga menjadi sangat penting. Upaya menggabungkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi masa depan. Kompetensi pedagogik guru memiliki peran penting dalam membentuk kualitas pembelajaran yang efektif dan bermakna . Selain itu, guru juga dituntut untuk memiliki literasi digital yang baik agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, konsep TPACK menjadi relevan, di mana guru harus mampu mengintegrasikan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi dalam praktik pembelajaran

11.4. STRUKTUR TPACK (TEKNOLOGI, PEDAGOGI DAN KONTEN)

Struktur Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang diperluas oleh (Mishra K. &., 2006) selalu menjadi landasan penting dalam memahami kompetensi guru pada era digital. Struktur ini menekankan bahwa guru yang efektif adalah mereka yang mampu menghubungkan tiga domain pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten materi secara kolaboratif dan kontekstual. Studi berkelanjutan oleh (Voogt, 2013) menyimpulkan bahwa guru yang memiliki TPACK tinggi cenderung menghasilkan peserta didik dengan tingkat keterlibatan belajar (*student engagement*) dan pencapaian akademis yang lebih baik. Menariknya penelitian ini

menunjukkan bahwa penguasaan TPACK bukan semata-mata hasil dari pelatihan teknis, tetapi berkembang melalui refleksi praktik dan kolaborasi antar guru secara berkelanjutan.

1. Sinkronisasi Teknologi dalam Pembelajaran

Hadirnya teknologi membuka kesempatan dalam pengajaran. Seperti misalnya pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence (AI), Virtual Reality (VR),* dan *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari segi pembelajaran serta pengalaman. Contohnya penggunaan VR untuk simulasi pembelajaran Pkn atau sains mengembangkan konsep berpikir peserta didik yang kompleks dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. (Zhang, 2022) Selain itu, platform pembelajaran online seperti Moodle, Zoom dan google meet telah menjadi alat penting dalam pembelajaran daring selama pandemi.

2. Personalisasi Pembelajaran

Beragam Inovasi yang dikembangkan melalui teknologi membuat pembelajaran yang biasanya hanya dilakukan dalam sebuah institusi menjadi dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik. Dengan berbekal kecanggihan kecerdasan buatanArt, seorang guru mampu menganalisis kekuatan dan kelemahan peserta didik untuk melakukan pendekatan yang lebih personal. Misalnya, sistem pembelajaran adaptif bisa menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan jenjang pemahaman peserta didik, sehingga setiap peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya (Holmes, 2023).

3. Tantangan Guru Menghadapi Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan yang berlangsung dirasakan memberikan banyak manfaat, meskipun begitu berbagai tantangan juga harus dihadapi bahkan tantangan utama adalah kesiapan guru dalam mengadopsi inovasi itu sendiri. (Ottenbreit-Leftwich, 2010) menyatakan bahwa faktor internal seperti sikap dan kepercayaan guru terhadap teknologi sangat mempengaruhi

keberhasilan inovasi. Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi juga menjadi hambatan yang signifikan. Kesenjangan digital masih menjadi masalah di berbagai daerah, yang dapat menyebabkan ketimpangan dalam kualitas pendidikan.

Tantangan lainnya adalah resistensi terhadap perubahan. Perubahan dalam pendidikan seringkali membutuhkan waktu dan proses adaptasi yang tidak mudah. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, serta masyarakat.

4. Hubungan Sinergis Sebagai Kunci Inovasi Berkelanjutan

Kolaboratif menjadi elemen penting dalam menciptakan inovasi pendidikan yang berkelanjutan. Menggabungkan energi yang sinergisi dapat dilakukan antara guru, peserta didik, orang tua, serta berbagai pihak lainnya, termasuk dunia industri, (Purwati, 2020) menekankan bahwa interaksi yang sinergis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempercepat proses inovasi. Melalui kerjasama, guru dapat saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik selama pembelajaran.

Selain itu, kerjasama dengan dunia industri penting untuk memastikan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja tentunya hal tersebut membantu peserta didik dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan.

11.5. INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN

Penguasaan teknologi dalam perkembangan digital sangatlah dibutuhkan teruttama bagi pahlawan pendidikan yang merupakan garda terdepan dalam mengimplementasikan pembelajaran dalam teknologi kepada peserta didik di kelas. Integrasi teknologi telah menjadi salah satu bentuk dari pembaruan yang paling signifikan terutama bidang pendidikan,

dengan teknologi memungkinkan pembelajaran yang dilakukan guru lebih fleksibel, interaktif dan juga mandiri, salah satu yang sedang marak digunakan dalam teknologi pendidikan adalah penggunaan kecerdasan buatan (Artificial Intellegence/AI).

Munculnya AI mempunyai potensi yang cukup tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru menggunakan AI untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan memberikan rekomendasi metode pembelajaran, membuat soal serta penugasan dan menyediakan umpan balik secara otomatis. (Tsi, 2023) menyatakan bahwa AI mampu meringankan peran guru dalam menghidupkan kelas serta mengelola pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.

Selarasnya penggunaan teknologi juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan digital, dikarenakan tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Kemudian kesiapan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan menggabungkan teknologi dalam pembelajaran.

Karenanya perlu pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru supaya pemanfaatan teknologi berlangsung optimal. Selain itu kebijakan pendidikan dirasa perlu mendukung penggunaan teknologi secara merata dan berkelanjutan khususnya bagi pihak sekolah.

Adapun beberapa contoh dari sekian banyaknya teknologi yang hampir sering digunakan guru sebagai pendamping dalam penguasaan AI:

1. **Kecerdasan Buatan (AI) Sebagai Mitra Mengajar**

Sejak kemunculan kecerdasan buatan / AI telah mengubah wajah pendidikan secara signifikan beberapa tahun terakhir, dari chatbot pembelajaran hingga sistem tutoring adaptif. AI hadir membawa kesegaran sebagai mitra yang mampu menyesuaikan pengalaman belajar setiap peserta didik secara lebih *real time.* Sistem platform pembelajaran seperti

Khan's Academy Khanmigo, duolinggo dan beberapa platform pembelajaran adaptif lainnya yang membuktikan bahwa AI dapat membantu mengananalisis kesulitan belajar dan memberikan intervensi langsung pada sasaran.

2. Pembelajaran Campuran dan Hybrid

Blended learning diartikan penggabungan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring dimana elah membuktikan diri sebagai pendekatan yang fleksibel dan efektif, terutama pasca pandemi COVID-19. Studi berkelanjutan oleh (Barbara Means, 2014) menunjukkan bahwa peserta didik yang diterapkan program *blended learning* secara rata-rata mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan mereka yang belajar secara instensif daring maupun tatap muka. Dalam konteks lain Kemendikbudristek melalui program Merdeka belajar yang telah dicanangkan makin mendorong penerapan pembelajaran hybrid dengan memberikan keluwesan guru serta pihak sekolah untuk merancang pengalaman belajar yang paling tepat dengan kebutuhan peserta didik. Guru diwajibkan untuk mahir mendesain kurikulum dan assessment yang kreatif namun efektif pada kedua modalitas daring dan luring secara berkesinambungan.

3. Gamifikasi dan Immersive Learning

Diterapkannya elemen serta mekanisme permainan dalam konteks non-permainan menjadi salah satu strategi inovatif, merancang permainan untuk pembelajaran sebagai wujud dari tercapainya rekayasa pembelajaran masa depan serta motivasi untuk meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik (Deterding, 2011) menganalisis bahwa elemen gamifikasi seperti lencana, poin, peringkat serta bahan petualangan dapat memicu terlepasnya dopamin yang mendorong peserta didik untuk terus mencoba.

Secara lebih jauh teknologi menguak *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) yang membuka pandangan bari

dalam pembelajaran *immersive*, peserta didik diajak untuk "berkunjung" beberapa tempat yang bersejarah di masa lampau serta melakukan eksperimen yang berbahaya atau hanya untuk "berinteraksi" secara abstrak atau melalui simulasi digital. (Lilleholt, 2011) melalui hasil penelitiannya ditemukan pembelajaran VR dapat meningkatkan referensi pengetahuan hingga 75% lebih tinggi disbanding konvensional untuk beberapa topik tertentu.

11.6. KETERAMPILAN MENGAJAR MASA DEPAN

Menghadapi era ke-21 saat ini, masyarakat dituntut untuk terampil, keterampilan menjadi fokus utama dalam perkembangan pendidikan modern. Keterampilan yang ditawarkan meliputi kemampuan berpikir kritis kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan, (4C) ditambah juga keterampilan seperti pemecahan masalah literasi digital, serta kemampuan mengelola diri menjadi sangat penting.

(Margarida Romero, 2012)menekankan perkembangan dunia yang semakin kompleks akibat globalisasi dan kemajuan teknologi menuntut individu memiliki keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan inovasi, agar mampu beradaptasi dan bersaing secara global. Dalam konteks pembelajaran, guru perlu mengintegrasikan keterampilan tersebut dalam setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukannya. Penelitian terbaru menunjukkan pembelajaran yang menyatukan keterampilan abad ke-21 dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi individu di sekolah serta kesiapannya untuk menghadapi dunia kerja (Soleh, 2025) dengan demikian pengembangan keterampilan menjadi salah satu indikator penting dalam kualitas pembelajaran. Berikut merupakan salah satu keterampilan inovasi pembelajaran masa depan.

1. Keterampilan 4C dalam Mengajar

Kerangka 4C yang meliputi keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) yang diperkenalkan oleh Partnership for 21st Century Learning, telah menjadi acuan global dalam pengembangan pengalaman pembelajaran. Dalam konteks ini, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai keempat keterampilan tersebut, tetapi juga mampu merancang kegiatan pembelajaran yang secara terarah dapat menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan tersebut pada peserta didik.

Selain itu (Youssef-Morgan, 2017) mengemukakan konsep *Psychological Capital* (PsyCap) yang mencakup efikasi diri, harapan, resiliensi, dan optimisme sebagai modal psikologis penting bagi guru dalam menghadapi dinamika dan ketidakpastian di dunia pendidikan masa depan. *PsyCap* sendiri dimaknai sumber daya psikologis positif yang dapat dikembangkan dan berdampak pada kinerja serta kesejahteraan individu karena itu guru yang memiliki tingkat *PsyCap* yang tinggi cenderung lebih mampu beradaptasi terhadap perubahan serta lebih efektif dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung.

2. Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif

Beragam jenis pembelajaran inovatif telah dikembangan dan diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, beberapa model pembelajaran yang cukup banyak digunakan adalah ***Project Based Learning (PjBL*)** saat kurikulum Merdeka, model pembelajaran ini cukup banyak diterapkan di hampir seluruh sekolah di Indonesia.

Didefinisikan sebagai pendekatan yang mengorganisasikan kegiatan belajar dimana menata aktivitas belajar dengan berpusat pada proyek-proyek yang kompleks, bermakna, dan berkaitan langsung dengan persoalan keseharian. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan, merancang proses penyelidikan, bekerja sama dalam tim, serta menghasilkan produk atau presentasi yang ditujukan kepada audiens yang relevan.

(Krajcik, 2022) PjBL dinilai efektif karena mampu memadukan penguasaan materi dengan keterampilan abad ke-21 secara alami. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak sekadar mempelajari suatu konsep, tetapi memahami melalui pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek. Proses tersebut menuntut kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Berbagai studi juga menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik serta kesiapan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja.

***Design Thinking* dalam Pendidikan.** Model pembelajaran ini didefinisikan sebagai pendekatan pemecahan masalah dimana orientasinya adaah manusia (*human-centered*) lalu diikembangkan oleh Stanford d.school yang kini makin banyak diterapkan melalui praktik pembelajaran di kelas. Pendekatan ini memposisikan kebutuhan, pengalaman, dan perspektif pengguna sebagai titik awal dalam merancang solusi. Melalui tahapan yang terstruktur yaitu *empathize* (memahami kondisi dan kebutuhan pengguna), *define* (merumuskan inti permasalahan), *ideate* (menghasilkan berbagai alternatif solusi), *prototype* (membuat model

atau rancangan awal), dan *test* (menguji serta mengevaluasi solusi) peserta didik memperoleh kerangka kerja yang sistematis sekaligus fleksibel. Proses ini tidak hanya membantu mereka berpikir runtut, tetapi juga memberi ruang untuk kreativitas, eksplorasi ide, serta pembelajaran dari kegagalan dalam menyelesaikan persoalan nyata di lingkungan sekitar.

Seperti halnya penelitian tindak lanjut yang dilakukan oleh (Carroll, 2010) yang dilakukan di sejumlah sekolah menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pendekatan *Design Thinking* secara berkelanjutan memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter dan keterampilan peserta didik. Peserta didik tidak hanya menjadi lebih percaya diri ketika dihadapkan pada permasalahan yang kompleks, tetapi juga mampu mengembangkan kepekaan terhadap kebutuhan dan cara pandang orang lain melalui proses empati yang menjadi bagian inti dari pendekatan ini. Selain itu, mereka juga menunjukkan tingkat ketekunan yang lebih tinggi dalam menjalani proses pencarian solusi, terutama karena terbiasa melalui tahapan literasi seperti mencoba, mengevaluasi, dan memperbaiki ide secara berulang. Kemampuan tersebut menjadi sangat penting karena selaras dengan tuntutan dunia kerja di masa depan yang ditandai oleh perubahan yang cepat, ketidakpastian, serta kebutuhan akan individu yang adaptif, kreatif, dan mampu bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang belum tentu memiliki jawaban pasti.

Inquiry Based Learning dan Flipped Classoom. Pendekatan *Inquiry-Based Learning* (IBL) berawal dari asumsi bahwa rasa ingin tahu alami peserta

didik merupakan fondasi utama dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi didominasi oleh penyampaian informasi secara satu arah, melainkan difokuskan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mengeksplorasi suatu permasalahan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan alur berpikir peserta didik, mulai dari merumuskan pertanyaan bermakna, mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, hingga menganalisis data dan menarik kesimpulan secara mandiri. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Secara teori IBL sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh tokoh seperti Vygotsky dan Piaget keduanya menekankan bahwa pengetahuan tidak hanya sekadar ditransfer dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Dalam hal ini, proses belajar menjadi lebih bermakna karena peserta didik terlibat langsung membangun pemahamannya sendiri, baik melalui eksplorasi individu maupun interaksi sosial dengan teman sebaya.

Dewasa ini pendekatan flipped classroom juga diterapkan diberbagi sekolah, model ini lebih menekankan proses belajar dimulai dari memahami konsep awal terlebih dulu dan hal tersebut dapat dilakukan siswa dimanapun dan melalui sumber apapun sehingga saat interaksi langsung di kelas guru lebih memfokuskan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa seperti analisis, evaluasi dan kreasi. (Sams, 2020) mengungkapkan dengan diterapkannya flipped

classroom memberikan benefit yang signifikan, khususnya peserta didik yang memerlukan dukungan belajar lebih intensif, hal ini karena guru lebih memiliki banyak waktu melakukan tutorial individu, mengidentifikasikan kesulitan belajar serta memberikan unpan balik secara lebih personal, disamping itu interaksi di kelas menjadi lebih bermakna karena fokusnya adalah penalaran tingkat tinggi bukan sekedar penyampaian materi. Pada intinya model ini bukan hanya fokus pada pemahaman konsep melainkan juga memperkuat keterlibatan belajar peserta didik secara mandiri.

11.7. TANTANGAN DAN STRATEGI IMPLEMENTASI INOVASI

Meskipun kebutuhan akan inovasi dalam dunia pendidikan semakin tidak terbantahkan, realitas implementasinya di lapangan menunjukkan adanya berbagai tantangan yang bersifat kompleks dan saling berkaitan. Dari sisi struktural, hambatan sering muncul dalam bentuk keterbatasan sarana dan prasarana yang belum merata, alokasi anggaran yang kurang mendukung pengembangan inovasi, serta sistem birokrasi yang cenderung kaku sehingga memperlambat proses pengambilan keputusan dan pelaksanaan perubahan. Kondisi ini membuat upaya pembaruan pendidikan tidak selalu dapat berjalan secara optimal. Di sisi lain, terdapat pula hambatan pedagogis yang tidak kalah signifikan. Sebagian guru masih menunjukkan resistensi terhadap perubahan karena merasa nyaman dengan metode konvensional yang telah lama digunakan. Selain itu, muncul juga rasa kurang percaya diri dalam mengadopsi pendekatan baru, terutama yang berbasis teknologi atau strategi pembelajaran inovatif. Keterbatasan akses terhadap pelatihan yang berkelanjutan dan relevan

semakin memperkuat kondisi ini, sehingga guru tidak memiliki cukup dukungan untuk mengembangkan kompetensinya secara konsisten.

Sesuai dengan hal tersebut, (Fullan, 2020) dalam kajiannya mengenai perubahan sistemik dalam pendidikan menegaskan bahwa kegagalan inovasi sering kali bukan disebabkan oleh lemahnya ide atau konsep inovasi itu sendiri. Sebaliknya, permasalahan utama justru terletak pada kurang efektifnya strategi implementasi serta pengelolaan proses perubahan. Tanpa adanya kepemimpinan yang visioner dan kuat, budaya organisasi yang mendorong pembelajaran dan kolaborasi, serta sistem pendukung yang memadai, inovasi yang dirancang dengan baik sekalipun berpotensi tidak bertahan dan gagal memberikan dampak yang signifikan. Dengan kata lain, keberhasilan inovasi pendidikan sangat ditentukan oleh bagaimana inovasi tersebut diimplementasikan, bukan sekadar seberapa baik ide yang melatarbelakanginya.

1. Strategi Menuju Sekolah Inovatif

   Mewujudkan sekolah asli benar-benar inovatif tidak dapat dilakukan melalui perubahan parsial, melainkan memerlukan pendekatan yang bersifat sistemik dan menyeluruh terhadap seluruh komponen ekosistem pendidikan. Salah satu elemen kunci dalam proses ini adalah kepemimpinan kepala sekolah yang bersifat transformasional. Dalam konteks sekolah, kepala sekolah tidak hanya berperan sebagai administrator, tetapi juga sebagai agen perubahan yang mampu mendorong guru untuk bereksperimen dengan pendekatan pembelajaran baru tanpa rasa takut terhadap kegagalan.

   Selain itu, pengembangan profesional guru perlu dipahami sebagai proses yang berkelanjutan dan

kolaboratif, bukan sekadar pelatihan sesaat yang terpisah dari praktik nyata di kelas. (Hargreaves, 2012) menekankan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran akan lebih efektif apabila guru terlibat dalam komunitas belajar profesional atau *Professional Learning Community* (PLC). Dalam kasus ini, guru secara rutin berdiskusi, berbagi praktik terbaik, merefleksikan pengalaman mengajar, serta bersama-sama memecahkan masalah pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya pembelajaran kolektif yang berkelanjutan dan berdampak langsung pada peningkatan kualitas praktik mengajar.

Selanjutnya, keterlibatan aktif orang tua dan komunitas juga menjadi faktor penting dalam membangun sekolah yang inovatif. Sekolah tidak dapat berkembang secara optimal jika berjalan secara terisolasi dari lingkungan sekitarnya. (Epstein, 2010) melalui teorinya tentang *school-family-community partnership* menegaskan bahwa kolaborasi antara keluarga, dan masyarakat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, sekolah perlu membangun kemitraan strategis dengan berbagai pihak, termasuk dunia usaha, industri, perguruan tinggi, serta komunitas lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Di samping itu, sistem asesmen juga perlu mengalami transformasi agar selaras dengan tujuan pembelajaran abad ke-21. Penilaian tidak lagi hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang berlangsung namun menekankan pentingnya asesmen formatif yang memberikan umpan balik secara berkelanjutan kepada peserta didik. Umpan balik ini

memungkinkan siswa untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta mendorong perbaikan secara terus-menerus. Dengan demikian, asesmen berfungsi sebagai alat untuk mendukung pembelajaran, bukan sekadar mengukur pencapaian. Secara keseluruhan, pembangunan sekolah inovatif memerlukan integrasi antara kepemimpinan yang visioner, pengembangan profesional guru yang berkelanjutan, kemitraan dengan berbagai pemangku kepentingan, serta sistem asesmen yang mendukung proses belajar. Pendekatan yang komprehensif ini sejalan dengan pandangan sistemik dalam perubahan pendidikan yang menekankan bahwa keberhasilan inovasi tidak bergantung pada satu faktor saja, melainkan pada keterpaduan seluruh elemen dalam ekosistem pendidikan.

2. Merdeka Belajar dan Guru Penggerak

   Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kebijakan *Merdeka Belajar* yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sejak tahun 2019 dapat dipandang sebagai salah satu langkah strategis berskala besar dalam mendorong terjadinya inovasi pendidikan secara menyeluruh. Kebijakan ini tidak hanya berfokus pada perubahan kurikulum, tetapi juga pada pembentukan ekosistem pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Berbagai program turunan seperti Guru Penggerak, Sekolah Penggerak, serta pemanfaatan platform digital seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM) dirancang untuk memperkuat kapasitas guru sekaligus menggeser paradigma pembelajaran dari yang semula berorientasi pada guru (*teacher-centered*)

menjadi lebih berorientasi pada kebutuhan dan potensi peserta didik (*student-centered*).

11.8. KETERAMPILAN MENGAJAR MASA DEPAN

Mengajar masa depan berarti membahas mengenai hal-hal kreatif dan temuan baru untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk selalu *up date* mengenai konsep pemebalajaran terbaru serta praktik pengajaran yangg sesuai dengan era 21 ini. Keterampilan mengajar di masa depan bersumber dari kemampuan guru dalam membuat atau merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang terkait dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era 21. Wacana utama adalah 21st century skills yang meliputi 4C; kemampuan berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi (Bell.S, 2010).

Keterampilan abad 21 yang wajib dimiliki guru merupakan kompetensi yang esensial dimana guru dituntut untuk menguasainya guna menghadapi dinamika modern. Berbagai studi menunjukkan guru yang menguasai keterampilan 4C seperti yang telah dibahas cenderung mampu untuk menghadirkan proses pembelajaran lebih efektif, kontekstual dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu penguasaan literasi digital, kemampuan beradaptasi serta keterampilan dalam penanganan solusi permasalahan menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan. Melalui integrasi keterampialn pada era 21 dalam praktek pembelajaran guru memiliki peran dalam membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kompetensi yang diperlukan untuk menghadap berbagai tantangan masa depan yang siap menghadang.

Masa depan pendidkan akan diproyeksikan akan semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital dan

derasnya arus globalisasi yang semakin intensif. Transformasi ini mendorong munculnya paradigma baru dalam pendidikan, salah satunya konsep Education 5.0 yang mengedepankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada manusia atau *human centered learning* dengan dukungan teknologi canggih seperti artificial intelligence (AI), virtual reality (VR) dan analisis big data (UNESCO, Global Education Monitoring Report, 2023), berbeda dengan pendekatan sebelumnya harus Berbeda dengan pendekatan sebelumnya yang lebih berorientasi pada teknologi semata, Education 5.0 berupaya menyeimbangkan antara inovasi digital dan nilai-nilai kemanusiaan, sehingga teknologi dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa menghilangkan peran interaksi sosial dan empati.

Seiring dengan pesatnya perkembangan *generative AI* maka akibatnya muncul kebutuhan akan kompetensi baru yang harus dimiliki pendidik maupun peserta didik, keterampilan seperti *AI literacy* dimana kemampuan untuk memahami, menggunakan dan mengevaluasi teknologi berdasarkan kecerdasan buatan, hal tersebut menjadi semakin penting dalam konteksnya sebagai pendidikan modern (Luckin & Holmes, 2016) kemudian ditambah dengan kemampuan berpikir kritis juga menjadi hal yang paling krusial untuk menyaring informasi yang dihasilkan *AI* mengingat teknologi buatan inin tentunya tidak luput dari bias dan salah (Holmes W. B., 2022). Dalam hal ini teori konstruktivisme yang dianalisa oleh Jean Piaget menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui proses interaksi dengan lingkungan termasuk dunia digital, dilain hal perspektif sosial konstruktivisme yang dihadirkan oleh Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar yang tetap relevan ditengah maraknya perubahan teknologi dan digitalisasi yang semakin dominan.

Secara kesinambungan integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat juga dipaparkan melalui kerangka TPACK (teknologi, pedagogi dan konten) yang dikembangkan oleh (Mishra P. &., 2006) kerangka ini menekankan bahwa guru tidak hanya mampu menguasai teknologi tetapi juga dapat mengintegrasikannya dengan efektif dengan pedagogi dan juga konten pembelajaran, dengan deikian para pengguna Ai dan VR atau teknologi lainnya tidak sekedar hanya menjadi alat bantu atau media mengajar melainkan juga bagian dari integral dan strategii pembelajaran bermakna. Dalam perkembangannya menguasai teknologi canggih guru tetap dituntut untuk menjaga dimensi humanisti. Teori humanistik yang dipelopori oleh *Carl Rogers* yang terfokus kalimat bahwa pendidikan harus memprioritaskan potensi individu secara holistic termasuk aspek emosional, sosial dan moral, Oleh karena itu peran guru di masa depan tidak hanya fasilitator teknologi tetapi juga sebagai pembimbing atau tutor yang mampu menanamkan nilai, empati,karakter kepada peserta didik.

11.9. PRAKTEK NEGARA MAJU DALAM INOVASI PEMBELAJARAN

1. **Finlandia:** Pendidikan Berbasis Kepercayaan dan *Student-Centered*

   Mengenal negara yang dikenal sebagai salah satu negara dengan sistem pendidikan terbaik di dunia. Inovasi utama di Finlandia meliputi:

   a) Pembelajaran berbasis fenomena (*phenomenon-based learning*)
   b) Penekanan pada kesejahteraan siswa
   c) Minimnya ujian standar

   Fakta lapangan terbaru menunjukkan bahwa pendekatan Finlandia yang menekankan

pembelajaran interaktif dan berbasis siswa berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Guru di Finlandia juga diberikan otonomi tinggi untuk merancang pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, sehingga kreativitas guru berkembang secara optimal.

2. **Singapura: Model TE21 dan Guru sebagai Pemimpin Pembelajaran**

   Singapura mengembangkan model *Teacher Education for the 21st Century (TE21)* yang berfokus pada:

   a) Penguatan kompetensi pedagogik berbasis teknologi.
   b) Pengembangan nilai dan profesionalisme guru.
   c) Pembelajaran berbasis *inquiry* dan riset.

   Model ini menyiapkan guru sebagai *lifelong learner* yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman serta menjadi inovator dalam pembelajaran. Selain itu, sistem mentoring dan kolaborasi antar guru menjadi kekuatan utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

3. **Amerika Serikat dan Eropa: Integrasi Teknologi dan STEM**

   Negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Kawasan Eropa mengembangkan pembelajaran berbasis penekanan terhadap peserta didk seperti;

   a) STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)
   b) Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan
   c) Digital learning dan blended learning

   Program seperti *European Innovative Teaching Award* menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kompetensi guru secara signifikan.

11.10. TANTANGAN DAN STRATEGI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MENGAJAR MASA DEPAN

Inovasi memang telah menyebar dan digunakan oleh berbagai instansi pendidikan dan juga guru dengan segala keterampilannya mampu mengadaptasi dan mengintegrasikan teknologi yang sedang beredar pada era 21 dengan pembelajaran masa depan, namun tentunya akan selalu ada tantangan yang pada akhirnya membuat guru menjadi makin kreatif untuk menyelaraskan pembelajaran masa depan dikelas diantaranya;

a. Kesenjangan teknologi (digital drive) karena tidak seluruh sekolah khususnya di Indonesia memiliki teknologi yang memadai.
b. Kompetensi guru yang belum merata, tidak dipungkiri masih banyak guru yang terbiasa mengajar menggunakan metode konvensial.
c. Kurikulum yang belum fleksibel, sistem pendidikan yang masih berorientasi pada ujian dan nilai akademik.
d. Kurangnya pelatihan berkelanjutan, pengembangan professional guru yang belum optimal.
e. Resistensi terhadap Perubahan
   Sebagai pendidik masih enggap untuk mengadopsi inovasi baru.

Dalam menjawab tantangan yang mungkin terjadi saat menggunakan inovasi dalam pembelajaran masa depan tentunya dibutuhkan strategi sebagai penyeimbang agar guru tidak mengalami kekhawatiran berlebih, diantaranya

1. Pelatihan berbasis teknologi dan pedagogi yang efektif
2. Penguatan komunitas belajar guru (teacher learning community)
3. Integrasi kebutuhan teknologi secara bermakna

4. Pengembangan kurikulum fleksibel dan kontekstual
5. Kolaborasi global antar institusi pendidikan

Selain dari beberapa hal tersebut guru juga perlu mengembangkan diri secara pribadi misalnya pengembangan mindset sebagai *continuous learner* serta terbuka terhadap hal hal yang baru dikarenakan dalam pendidikan bersifat dinamis dan berkelanjutan.

11.11. PENUTUP

Inovasi dalam pendidikan dan keterampilan mengajar masa depan merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan, karena keduanya saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain. Kehadiran inovasi tanpa didukung kompetensi guru yang memadai hanya akan menghasilkan teknologi yang tidak dimanfaatkan secara optimal. Sebaliknya, guru yang memiliki kemampuan tinggi tetapi tidak didukung inovasi berpotensi terjebak pada pendekatan konvensional yang semakin kurang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Keterampilan mengajar di masa depan menjadi tuntutan yang semakin mendesak seiring dengan pesatnya perubahan global. Peran guru kini tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, melainkan berkembang menjadi fasilitator pembelajaran, inovator, sekaligus pembimbing yang mampu mengarahkan peserta didik dalam proses belajar yang bermakna.

Berbagai praktik pendidikan di negara maju seperti Finlandia, Singapura, serta kawasan Eropa menunjukkan bahwa penerapan inovasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara signifikan. Meskipun demikian, implementasi inovasi tersebut perlu disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik lokal agar dapat berjalan secara efektif.

Dengan dukungan kebijakan yang tepat, penguatan kompetensi profesional, serta pemanfaatan teknologi secara optimal, guru di masa depan diharapkan mampu merancang pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan memiliki daya saing global. Oleh karena itu, inovasi dalam keterampilan mengajar menjadi suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari dalam menghadapi dinamika zaman.

Sebagai agen perubahan, guru memegang peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui penguasaan teknologi, pengembangan keterampilan abad ke-21,serta kemampuan beradaptasi terhadap berbagai perubahan, guru dapat berkontribusi dalam membentuk generasi yang unggul, adaptif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Barbara Means, M. B. (2014). *Learning online: What research tells us about whether, when and how.* Routledge (Taylor & Francis Group).

Bell.S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 39-43 83 (2).

Carroll, M. G. (2010). Destination, imagination and the fires within: Design thinking in a middle school classroom. *International Journal of Art & Design Education*, 29 (1) 37-53.

Christensen, H. &. (2017). *Disrupting Class:Expeded Edition.* New York: McGraw Hill Education.

Darling Hammond, L. F. (2020). Implications for Educational Practice of the Science of Learning and Deelopment. *Applied Developmental Science 24(2)*, 97-140.

Deterding, S. D. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *MindTrek* (pp. 9-15). New York: Association for Computing Machinery (ACM).

E., P. (2020 6(1)). Kolaborasi Guru dalam Mendesain Pembelajaran Melalui Praktik Lesson Study for Learning Community di SMK Pembangunan Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 35-40.

Epstein, J. L. (2010). School/Family/Community Partnerships: Caring for the Children We Share. *Phi Delta kapan*, 81-96 92(3).

Fullan, M. &. (2020). *Deep Learning: Engage the World Change the World.* Corwin Press.

Hargreaves, A. &. (2012). *Professional Capital: Transforming Teaching in Every School.* New York: Teachers College Press.

Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel : A synthesis of over 2,100 meta analyses relating to achievement.* DOI: 10.4324/9781003380542: Routledge (Taylor & Frabcis Group).

Holmes, W. B. (2022). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning.* Center for Curriculum Redesign.

Holmes, W. B. (2023). Artificial intelligence in education. In Data Ethics: Building Trust – How Digital Technologies Can Serve Humanity. *Globethics Publications. https://doi.org/10.58863/20.500.12424/4276068*, 621-653.

Johnson, A. S. (2021). Shifting Paradigms in Education:From Teacher Centered to Student Centered Learning. *Educational Leadership Journal*, 34-41.

Krajcik, J. S. (2022). *Project-based learning.* Cambridge University Press.

Lilleholt, G. M. (2011). A structural equation modeling investigation of the emotional value of immersive virtual reality in education. *Educational Technology Research and Development 66(5)*, 1141-1164.

Luckin & Holmes, M. G. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education.* London: Pearson.

Margarida Romero, P. H. (2012). Creativity in collaborative learning across the life span. *Creative Education*, 422 - 429 3(4).

Mishra. (2006 Vol. 108, No. 6). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 1017 - 1054.

Mishra, K. &. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 1074 - 1054.

Mishra, P. &. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108 (6) 1017 dan 1054.

Ottenbreit-Leftwich, P. A. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education 42(3) https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551*, 255-284.

Purwati, E. &. (2020). Kolaborasi Guru dalam Mendesain Pembelajaran Melalui Praktik Lesson Study for Learning Community di SMK Pembangunan Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 35-40 6(1).

Sams, J. B. (2020). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day (2nd ed.).* nternational Society for Technology in Education (ISTE).

Soleh, M. I. (2025). Pengembangan kompetensi guru dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 186-194 12 (2).

Tsi, C. K. (2023). The AI revolution in education: Will AI replace or assist teachers in higher education? *https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.01185*.

UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A new social contract for education.* Paris: UNESCO.

UNESCO. (2023). Technology in Education UNESCO Publishing.

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report.* UNESCO Publiser.

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2003:Technology in Education.* Paris: UNESCO.

Voogt, J. (2013). Technological pedagogical content knowledge – a review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning (JCAL)*, 109-121.

Youssef-Morgan, F. L. (2017). Psychological capital: An evidence-based positive approach. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 339 - 366 4.

Zhang, X. (2022). The metaverse in education: Definition, framework, features, potential applications, challenges, and future research topics. *DOI: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1016300*.

PROFIL PENULIS

Septiana Ika Ningtyas, S.Pd.,M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Septiana Ika Ningtyas menempuh pendidikan tingginya di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dalam ranah ilmu manajemen pendidikan. Fokus studinya selama di bangku kuliah berkaitan erat dengan bidang kependidikan, khususnya dalam cakupan sosial dan Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu untuk tingkat sekolah menengah. Latar belakang pendidikan ini menjadi dasar kuat bagi keahlian beliau dalam metode pengajaran dan kurikulum.

Setelah menyelesaikan studinya, lalu membangun karier profesional sebagai akademisi di Jakarta sebagai dosen di Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA) Saat ini, beliau aktif menjabat sebagai dosen tetap di Universitas Indraprasta PGRI pada program studi Pendidikan Ekonomi. Disamping itu beliau juga aktif beliau sangat aktif dalam kegiatan riset. Fokus penelitian utamanya meliputi manajemen Pendidikan, meneliti

efektivitas kebijakan sekolah dan perilaku organisasi serta inovasi pembelajaran beliau sering mempublikasikan karya mengenai model pembelajaran, seperti *Learning Cycle Model* dan optimasi perkuliahan daring (online).

Beliau memiliki rekam jejak yang diakui secara nasional dengan profil yang terverifikasi di portal SINTA (Science and Technology Index) dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan ID 6800849. Hingga saat ini, karya-karya ilmiah beliau telah menjadi referensi penting bagi para mahasiswa dan peneliti lain di bidang manajemen pendidikan ekonomi.

KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR GURU

DI ERA DIGITAL

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Guru dituntut tidak hanya mampu menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan dasar mengajar yang adaptif, kreatif, dan inovatif sesuai tuntutan era digital.

Buku Keterampilan Dasar Mengajar Guru di Era Digital hadir sebagai referensi yang membahas berbagai kompetensi penting yang perlu dimiliki guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pembahasan dalam buku ini disajikan secara sistematis dan mudah dipahami sehingga dapat menjadi panduan bagi mahasiswa pendidikan, calon guru, guru, maupun praktisi pendidikan.

Melalui buku ini, pembaca diharapkan mampu memahami pentingnya keterampilan mengajar, pemanfaatan teknologi pembelajaran, pengelolaan kelas, komunikasi edukatif, hingga inovasi pembelajaran di era modern.

Buku ini cocok untuk:

- Mahasiswa Pendidikan
- Calon Guru
- Guru
- Praktisi Pendidikan
- Pemerhati Pendidikan

Buku ini sangat tepat digunakan sebagai sumber belajar dan referensi untuk meningkatkan profesionalisme guru di era transformasi digital.

NEVANDRA
PUSTAKA NUSANTARA
Padang, Sumatera Barat
www.nevandrapustaka.com

ISBN 978-634-05-1057-7 (PDF)
9 786340 510577