

INOVASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Strategi, Teknologi, dan Adaptasi Generasi Z



Tim Penulis:

Ida Wahyu Wijayati | Feby Arief Nugroho | Mochamad Heru Riza Chakim
Marsini | Intan Wahyuni | Harini Suci | Kholifatul Novita Ningsih
Siti Sa'idah | Nurul Saniah | Evi Mauliza | Taurinda Mahardiyanti
Lelu Dina Apristia | Endah Kurtianti | Ernawati | Erry Ersani
Dwi Agung Prasetyo | Eko Pujiyanto | Reina A. Hadikusumo
Halimatun Sakdiah | Agustinus Talindong | Hendriano Meggy

Editor : Andri Cahyo Purnomo

INOVASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Strategi, Teknologi, dan Adaptasi Generasi Z

**Ida Wahyu Wijayati
Feby Arief Nugroho
Mochamad Heru Riza Chakim
Marsini
Intan Wahyuni
Harini Suci
Kholifatul Novita Ningsih
Siti Sa'idah
Nurul Saniah
Evi Mauliza
Taurinda Mahardiyanti
Lelu Dina Apristia
Endah Kurtianti
Ernawati
Erry Ersani
Dwi Agung Prasetyo
Eko Pujianto
Reina A. Hadikusumo
Halimatun Sakdiah
Agustinus Talindong
Hendriano Meggy**

Editor: Andri Cahyo Purnomo, M.Pd., C.Ed.

INOVASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Strategi, Teknologi, dan Adaptasi Generasi Z

Tim Penulis:

Ida Wahyu Wijayati
Feby Arief Nugroho
Mochamad Heru Riza Chakim
Marsini
Intan Wahyuni
Harini Suci
Kholifatul Novita Ningsih
Siti Sa'idah
Nurul Saniah
Evi Mauliza
Taurinda Mahardiyanti
Lelu Dina Apristia
Endah Kurtianti
Ernawati
Erry Ersani
Dwi Agung Prasetyo
Eko Pujianto
Reina A. Hadikusumo
Halimatun Sakdiah
Agustinus Talindong
Hendriano Meggy

Editor : Andri Cahyo Purnomo, M.Pd., C.Ed.
Tata Letak : Lilis Khalisatul Karimah, S.H.
Desain Cover : Asep Nugraha, S.Hum.
Ukuran : UNESCO 15,5 x 23 cm
Halaman : xii, 299
ISBN : 978-634-7949-11-0
Terbit Pada : Oktober 2026
Anggota IKAPI : No. 073/BANTEN/2023

Hak Cipta 2026 @ Sada Kurnia Pustaka dan Penulis

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

PENERBIT PT SADA KURNIA PUSTAKA

Jl. Kramat, Panenjoan Kec. Carenang, Kab. Serang – Banten, 42195
Email : sadapenerbit@gmail.com
Website : sadapenerbit.com & repository.sadapenerbit.com
Telpon/WA : +62 838 1281 8431

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, buku yang berjudul **"Inovasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi: Strategi, Teknologi, dan Adaptasi Generasi Z"** ini dapat diselesaikan dan hadir di hadapan para pembaca.

Perguruan tinggi hari ini berada di persimpangan zaman. Di satu sisi, ia dituntut untuk tetap menjaga tradisi keilmuan, kedalaman berpikir, dan integritas akademik. Di sisi lain, ia harus beradaptasi dengan realitas yang bergerak cepat: ledakan teknologi digital, perubahan perilaku belajar mahasiswa, tuntutan dunia kerja yang semakin fleksibel, serta hadirnya Generasi Z yang tumbuh besar bersama internet, media sosial, dan perangkat pintar. Generasi ini bukan sekadar "mahasiswa yang berbeda"; mereka membawa cara pandang, gaya belajar, dan ekspektasi yang *fundamentally* berbeda terhadap pendidikan tinggi.

Buku ini lahir dari kegelisahan akademik tersebut. Ia berangkat dari sebuah pertanyaan sederhana namun mendasar: *Bagaimana perguruan tinggi dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya relevan secara keilmuan, tetapi juga bermakna dan menarik bagi Generasi Z?* Untuk menjawabnya, buku ini menawarkan tiga fokus utama: **strategi pembelajaran, pemanfaatan teknologi, dan adaptasi terhadap karakteristik Generasi Z.**

Bagian pertama buku ini membahas berbagai strategi inovatif dalam pembelajaran di perguruan tinggi—mulai dari *active learning*, *problem-based learning*, *Project-Based learning*, *flipped classroom*, hingga *experiential learning*. Strategi-strategi ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi, tetapi juga pada pembentukan karakter, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Bagian kedua mengupas peran teknologi dalam transformasi pembelajaran: dari *learning management system* (LMS), *artificial intelligence* (AI), *virtual reality* (VR), *gamifikasi*, hingga *microlearning* dan *mobile learning*. Teknologi tidak diposisikan sebagai tujuan, melainkan sebagai alat untuk memperkaya pengalaman belajar dan memperluas akses. Sementara itu, bagian ketiga menyoroti karakteristik Generasi Z yang cenderung digital-native, visual, kolaboratif, namun juga rentan terhadap distraksi, kecemasan, dan tekanan mental serta bagaimana perguruan tinggi dapat merespons kebutuhan mereka secara pedagogis dan humanis.

Kami menyadari bahwa inovasi pembelajaran bukanlah proyek sekali jadi. Ia adalah proses berkelanjutan yang menuntut keberanian untuk bereksperimen, kemauan untuk belajar dari kegagalan, dan komitmen untuk terus mendengarkan suara mahasiswa. Buku ini tidak dimaksudkan sebagai resep instan, melainkan sebagai kumpulan gagasan, pengalaman, dan refleksi yang dapat diadaptasi sesuai konteks masing-masing institusi.

Buku ini juga tidak mungkin lahir tanpa dukungan banyak pihak. Kami mengucapkan terima kasih kepada [nama penerbit/institusi] atas kepercayaan dan kerja sama yang baik. Kepada rekan-rekan dosen, pengembang kurikulum, dan praktisi pendidikan yang telah berbagi pengalaman dan praktik baik dalam pembelajaran. Dan kepada keluarga kami, yang dengan sabar memberikan ruang dan waktu bagi kami untuk menyelesaikan tulisan ini.

Kami juga menyampaikan apresiasi kepada para pembaca yang budiman. Buku ini adalah undangan untuk berdialog, bereksperimen, dan bertransformasi bersama. Kami berharap buku ini bermanfaat bagi dosen, pengelola perguruan tinggi, pengembang kurikulum, mahasiswa calon guru, serta siapa pun yang peduli terhadap masa depan pendidikan tinggi di Indonesia.

Selamat membaca. Semoga buku ini menjadi kontribusi kecil bagi upaya besar mencerdaskan kehidupan bangsa di era digital.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 HAKIKAT DAN KONSEP DASAR INOVASI PEMBELAJARAN DI	
PERGURUAN TINGGI.....	1
(Ida Wahyu Wijayati)	
Pendahuluan.....	2
Pengertian Inovasi Pembelajaran	3
Hakikat Inovasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi	4
Karakteristik dan Prinsip Inovasi Pembelajaran	5
Komponen dan Ruang Lingkup Inovasi Pembelajaran.....	6
Faktor Pendorong dan Penghambat.....	7
Tahapan Inovasi Pembelajaran	8
Ilustrasi Inovasi Pembelajaran	9
Penutup.....	9
Daftar Pustaka	11
Profil Penulis	14
BAB 2 LANDASAN FILOSOFIS, TEORETIS, DAN YURIDIS INOVASI	
PENDIDIKAN TINGGI	16
(Feby Arief Nugroho)	
Pendahuluan.....	17
Konsep Dasar Inovasi Pendidikan Tinggi.....	18
Landasan Filosofis Inovasi Pendidikan Tinggi.....	20
Landasan Teoretis Inovasi Pendidikan Tinggi.....	21
Landasan Yuridis Inovasi Pendidikan Tinggi	23
Integrasi Filosofis, Teoretis, dan Yuridis	24
Penutup.....	24
Daftar Pustaka	26
Profil Penulis	29
BAB 3 URGENSI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN	
MUTU PENDIDIKAN TINGGI.....	30
(Mochamad Heru Riza Chakim)	
Pendahuluan.....	31
Mutu Pendidikan Tinggi dan Inovasi Pembelajaran	32
Perubahan Lingkungan dan Inovasi Pendidikan Tinggi	33

Inovasi Pembelajaran dan Capaian Belajar Mahasiswa	34
Transformasi Digital dan Kompetensi Dosen.....	36
<i>Learning Analytics dan Artificial Intelligence</i>	37
Inovasi Pembelajaran, Relevansi, dan Inklusivitas.....	39
Strategi Institusional dan Budaya Inovasi	40
Daftar Pustaka	42
Profil Penulis	45
BAB 4 PARADIGMA STUDENT-CENTERED LEARNING (SCL) DALAM	
KONTEKS KAMPUS MODERN.....	46
(Marsini)	
Pendahuluan.....	47
Konsep dan Hakikat <i>Student-centered Learning</i>	48
Landasan Paradigma SCL	50
Prinsip-Prinsip <i>Student-centered Learning</i> di Perguruan Tinggi.....	51
Peran Dosen dan Mahasiswa dalam SCL	51
Strategi Implementasi SCL dalam Kampus Modern.....	52
SCL dan Karakteristik Mahasiswa Generasi Z.....	53
Tantangan dan Solusi Penerapan SCL.....	54
Penutup.....	56
Daftar Pustaka	57
Profil Penulis	61
BAB 5 KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)	
DAN IMPLIKASINYA TERHADAP INOVASI PEMBELAJARAN	62
(Intan Wahyuni)	
Pendahuluan.....	63
Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai Kebijakan	
Transformasi Pendidikan Tinggi	64
Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai Katalisator	
Inovasi Pembelajaran.....	65
Pembelajaran Berbasis Pengalaman	66
Transformasi Desain Pembelajaran melalui Merdeka Belajar Kampus	
Merdeka (MBKM).....	67
<i>Learning Management System</i> sebagai Ekosistem Pembelajaran.....	69
Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan Adaptasi	
Pembelajaran Generasi Z.....	70
Transformasi Peran Dosen dan Mahasiswa.....	70
Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka	
(MBKM)terhadap Inovasi Pembelajaran	71
Strategi Penguatan Inovasi Pembelajaran Berbasis Merdeka Belajar	
Kampus Merdeka (MBKM)	71

Penutup.....	73
Daftar Pustaka	74
Profil Penulis	76
BAB 6 PROFIL, KARAKTERISTIK, DAN GAYA BELAJAR MAHASISWA GENERASI Z	77
(Harini Suci)	
Pendahuluan.....	78
Genealogi dan Konstruksi Profil Generasi Z.....	78
Karakteristik Dominan Mahasiswa Generasi Z	79
Tipologi dan Gaya Belajar Mahasiswa Generasi Z.....	81
Implikasi Pedagogis: Menata Ulang Strategi Perkuliahan.....	83
Tantangan dan Refleksi Kritis bagi Pendidik.....	84
Penutup.....	85
Daftar Pustaka	86
Profil Penulis	87
BAB 7 DEEP LEARNING DAN REVOLUSI BELAJAR MAHASISWA GEN-Z DI KAMPUS	88
(Kholifatul Novita Ningsih)	
Pendahuluan.....	89
<i>Deep Learning</i> : Dari Teknologi Kecerdasan Buatan Menuju Paradigma Pembelajaran Mendalam.....	90
Mahasiswa Generasi Z: Profil, Karakteristik, dan Pola Belajar Digital.....	91
<i>Deep Learning</i> sebagai Mesin Revolusi Belajar di Kampus	91
Penerapan Pembelajaran Mendalam dalam Kurikulum dan Praktik Pendidikan Tinggi Indonesia.....	93
Tantangan, Risiko, dan Isu Etis.....	95
Penutup dan Rekomendasi.....	96
Daftar Pustaka	97
Profil Penulis	101
BAB 8 PERAN STRATEGIS DAN ADAPTASI DOSEN DALAM MENGHADAPI GENERASI Z.....	102
(Siti Sa'idah)	
Pendahuluan.....	103
Karakteristik Generasi Z.....	104
Pola dan Preferensi Belajar Generasi Z	104
Pergeseran Peran Dosen di Era Generasi Z	106
Tantangan Dosen dalam Menghadapi Generasi Z	108
Strategi Adaptasi Dosen dalam Pembelajaran Generasi Z	109
Kompetensi Dosen Adaptif di Era Generasi Z	113
Kesimpulan	114

Daftar Pustaka	115
Profil Penulis	116
BAB 9 ETIKA, EMPATI, DAN PENDAMPINGAN KARAKTER MAHASISWA DI ERA DIGITAL.....	117
(Nurul Saniah)	
Pendahuluan.....	118
Pengertian Etika dan Empati dalam Kehidupan Mahasiswa di Era Digital.....	118
Peran Pendampingan dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa	121
Tantangan Pembinaan Karakter Mahasiswa di Tengah Perkembangan Teknologi	122
Mewujudkan Mahasiswa yang Beretika, Empati, dan Berkarakter di Era Digital	124
Daftar Pustaka	126
Profil Penulis	127
BAB 10 INOVASI MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI PERGURUAN TINGGI.....	128
(Evi Mauliza)	
Pendahuluan.....	129
Konsep dan Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif	130
Urgensi Inovasi Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi	131
Bentuk-Bentuk Inovasi Model-Model Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi.....	132
Tantangan dalam Implementasi Inovasi Pembelajaran Interaktif	136
Strategi dan Peluang Pengembangan ke Depan	137
Penutup.....	138
Daftar Pustaka	139
Profil Penulis	142
BAB 11 IMPLEMENTASI <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> (PBL) DAN <i>PROJECT-BASED LEARNING</i> (PjBL) DI PERGURUAN TINGGI.....	143
(Taurinda Mahardiyanti)	
Pendahuluan.....	144
<i>Problem-based Learning</i> (PBL)	145
<i>Project-Based Learning</i> (PjBL)	148
Integrasi PBL dan PjBL, Teknologi, dan Adaptasi Generasi Z.....	151
Penutup.....	153
Daftar Pustaka	154
Profil Penulis	157
BAB 12 <i>FLIPPED CLASSROOM</i> DAN <i>BLENDED LEARNING</i>: INTEGRASI TATAP MUKA DAN DARING	158

(Lelu Dina Apristia)	
Pendahuluan.....	159
Definisi <i>Flipped Classroom</i> dan <i>Blended Learning</i>	159
Sintaks <i>Flipped Classroom</i> dan <i>Blended Learning</i>	160
Kelebihan dan Kelemahan <i>Flipped Classroom</i>	163
Kelebihan dan Kelemahan <i>Blended Learning</i>	165
Kesimpulan	166
Daftar Pustaka	167
Profil Penulis	169
BAB 13 STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS UNTUK	
MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS.....	170
(Endah Kurtianti)	
Pendahuluan.....	171
Hakikat Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berpikir Kritis	172
Karakteristik Generasi Z dan Relevansi CBL di Perguruan Tinggi.....	173
Prinsip Desain Kasus yang Mendorong Berpikir Kritis	174
Sintaks Strategi Pembelajaran Berbasis Kasus.....	175
Peran Dosen dan Mahasiswa dalam Diskusi Kasus.....	177
Bukti Empiris Efektivitas CBL untuk Berpikir Kritis	177
Integrasi Teknologi Digital dan <i>Generative AI</i>	178
Asesmen Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Berbasis Kasus.....	179
Tantangan Implementasi dan Strategi Mitigasi	180
Kerangka Implementasi di Perguruan Tinggi	180
Penutup.....	180
Daftar Pustaka	181
Profil Penulis	185
BAB 14 PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DAN EKOSISTEM	
<i>LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)</i>.....	186
(Ernawati)	
Pendahuluan.....	187
Pemanfaatan Teknologi Digital	187
Konsep <i>Learning Management System (LMS)</i>	189
Ekosistem <i>Learning Management System</i>	191
Strategi Pengembangan Ekosistem LMS.....	194
Kesimpulan	194
Daftar Pustaka	196
Profil Penulis	198

BAB 15 GAMIFICATION, VIRTUAL REALITY (VR), DAN AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN KAMPUS.....	199
(Erry Ersani)	
Langkah-Langkah Pengembangan <i>Gamification</i> , VR, dan AR	202
Membuat <i>Gamification</i>	204
Pembuatan <i>Virtual Reality</i>	207
Pembuatan <i>Augmented Reality</i> (AR).....	208
Daftar Pustaka	210
BAB 16 STRATEGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI ERA DISRUPSI.....	212
(Dwi Agung Prasetyo)	
Pendahuluan.....	213
Era Disrupsi dan Perubahan Lanskap Pembelajaran di Perguruan Tinggi	214
Karakteristik Generasi Z dan Implikasinya bagi Desain Pembelajaran	214
Prinsip Dasar Strategi Pembelajaran Adaptif di Era Disrupsi	215
Strategi dan Inovasi Pembelajaran yang Relevan	216
Integrasi Kecerdasan Buatan Generatif dalam Pembelajaran.....	218
Transformasi Asesmen di Era Disrupsi.....	219
Kompetensi Dosen sebagai Penggerak Inovasi	219
Tantangan Implementasi dan Mitigasinya	220
Kerangka Implementasi Inovasi Pembelajaran.....	221
Contoh Penerapan pada Satu Mata Kuliah.....	222
Arah Pengembangan Pembelajaran Perguruan Tinggi.....	222
Penutup.....	223
Daftar Pustaka	224
Profil Penulis	227
BAB 17 PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM PEMBELAJARAN INOVATIF	228
(Eko Pujiyanto)	
Pendahuluan.....	229
Konsep Perancangan Kurikulum Pembelajaran Inovatif.....	231
Prinsip-Prinsip Pengembangan Kurikulum Inovatif.....	232
Model Pembelajaran dalam Kurikulum Inovatif.....	237
Strategi Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Inovatif.....	238
Tantangan Implementasi Kurikulum Pembelajaran Inovatif.....	240
Daftar Pustaka	242
Profil Penulis	244

BAB 18 INOVASI MANAJEMEN KELAS: MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR KONDUSIF DAN INKLUSIF	245
(Reina A. Hadikusumo)	
Pendahuluan.....	246
Memahami Manajemen Kelas, Lingkungan Belajar Kondusif, dan Kelas Inklusif.....	247
Membangun Iklim Kelas yang Kondusif, Aman, dan Saling Menghargai	248
Manajemen Kelas Inklusif: Mengelola Keberagaman dan Kesempatan Belajar.....	249
Mengelola Partisipasi, Interaksi, dan Perilaku Mahasiswa.....	250
Teknologi sebagai Pendukung Inovasi Manajemen Kelas.....	251
Peran Dosen dalam Membangun Kelas Adaptif, Humanis, dan Kolaboratif.....	252
Kesimpulan	254
Daftar Pustaka	255
Profil Penulis	257
BAB 19 MANAJEMEN INOVASI PEMBELAJARAN DAN KEPEMIMPINAN AKADEMIK DI PERGURUAN TINGGI	258
(Halimatun Sakdiah)	
Pendahuluan.....	259
Konsep Dasar Manajemen Inovasi Pembelajaran	259
Kepemimpinan Akademik di Perguruan Tinggi.....	261
Keterkaitan Kepemimpinan Akademik dan Manajemen Inovasi Pembelajaran	263
Kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka sebagai Konteks Inovasi Pembelajaran.....	265
Budaya Mutu dan Penjaminan Mutu sebagai Penopang Inovasi Berkelanjutan.....	265
Transformasi Digital dan Tantangan Kecerdasan Buatan Generatif.....	266
Temuan Empiris pada Perguruan Tinggi di Indonesia	267
Strategi Penguatan Manajemen Inovasi Pembelajaran dan Kepemimpinan Akademik	267
Penutup.....	268
Daftar Pustaka	269
Profil Penulis	271
BAB 20 EVALUASI PEMBELAJARAN INOVATIF DAN ASESMEN BERBASIS CAPAIAN PEMBELAJARAN.....	272
(Agustinus Talindong)	
Pendahuluan.....	273

Konsep Evaluasi Pembelajaran Inovatif	274
Asesmen Berbasis Capaian Pembelajaran	276
Bentuk dan Strategi Asesmen Inovatif	278
Implementasi dan Pemanfaatan Hasil Asesmen	279
Tantangan dan Strategi Implementasi.....	279
Kesimpulan	280
Daftar Pustaka	282
Profil Penulis	285
BAB 21 TANTANGAN INKLUSIVITAS, AKSESIBILITAS, DAN	
KESETARAAN DALAM INOVASI PEMBELAJARAN.....	286
(Hendriano Meggy)	
Pendahuluan.....	287
Inklusivitas, Aksesibilitas, Partisipasi, dan Kesetaraan: Kerangka	
Konseptual.....	288
Transformasi Ekosistem Pembelajaran: Peluang dan Risiko	
Eksklusi.....	290
Tantangan Inklusivitas: Kapasitas Dosen, Kurikulum, dan Budaya	
Kelembagaan	290
Tantangan Aksesibilitas: Konektivitas dan Teknologi Asistif	291
Daftar Pustaka	297
Profil Penulis	299



BAB 1

HAKIKAT DAN KONSEP DASAR INOVASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Dr. Ida Wahyu Wijayati, M.Pd.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Perubahan sosial yang berlangsung cepat, kemajuan teknologi digital, dinamika dunia kerja, serta karakteristik mahasiswa masa kini menuntut perguruan tinggi untuk terus memperbarui praktik pembelajarannya. Pendidikan tinggi tidak cukup hanya membekali mahasiswa dengan penguasaan pengetahuan disipliner, melainkan juga perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, pemecahan masalah, dan kemampuan belajar sepanjang hayat. Dalam konteks tersebut, pembelajaran perlu dirancang secara adaptif agar mahasiswa mampu menghubungkan konsep akademik dengan persoalan nyata, perkembangan masyarakat, dan kebutuhan profesional yang terus berubah.

Transformasi digital telah memperluas kemungkinan belajar melalui *learning management system* (LMS), sumber belajar terbuka, kelas sinkron dan asinkron, analisis data pembelajaran, kecerdasan artifisial, serta media interaktif. Namun, digitalisasi pembelajaran tidak dapat dimaknai sebatas pengadaan perangkat, penyediaan jaringan internet, atau pemindahan materi kuliah ke dalam *platform* daring. Transformasi digital di perguruan tinggi merupakan perubahan sistemik yang melibatkan pembelajaran, kurikulum, infrastruktur, administrasi, penelitian, sumber daya manusia, tata kelola, serta proses pengambilan keputusan institusional (Benavides et al., 2020). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi harus didasarkan pada tujuan pedagogis dan kebutuhan belajar mahasiswa, bukan sekadar mengikuti perkembangan tren teknologi.

Sejalan dengan perubahan tersebut, peran dosen mengalami pergeseran yang mendasar. Dosen tidak lagi hanya diposisikan sebagai penyampai materi atau sumber utama pengetahuan, melainkan sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator interaksi akademik, mentor perkembangan kompetensi mahasiswa, pemberi umpan balik, serta evaluator proses dan hasil belajar. Dalam pembelajaran digital dan bauran, dosen perlu merancang tugas, lingkungan, sumber belajar, dan aktivitas yang memungkinkan mahasiswa membangun pemahaman secara aktif. Dosen juga perlu menjalankan *teaching presence* melalui desain pembelajaran, fasilitasi diskusi, penguatan pemahaman, pendampingan, dan pemberian umpan balik yang berkelanjutan (Rapanta et al., 2020).

Inovasi pembelajaran perlu diarahkan pada peningkatan kualitas proses sekaligus hasil belajar. Suatu pembelajaran belum dapat disebut inovatif hanya karena menggunakan aplikasi, video, kuis digital, atau kecerdasan artifisial. Nilai inovasinya terletak pada kemampuan desain pembelajaran tersebut untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperdalam

pemahaman konsep, memperkuat kemampuan memecahkan masalah, mendorong kolaborasi, serta menghasilkan capaian pembelajaran yang terukur. Teknologi seharusnya berfungsi sebagai pengungkit pedagogis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih personal, fleksibel, kreatif, dan berpusat pada mahasiswa, bukan sebagai pengganti interaksi edukatif antara dosen dan mahasiswa (Røe et al., 2022).

Oleh sebab itu, inovasi pembelajaran di perguruan tinggi perlu berlandaskan paradigma *student-centered learning*. Mahasiswa ditempatkan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui eksplorasi, diskusi, kerja kelompok, penyelesaian masalah, proyek, refleksi, dan penerapan konsep dalam konteks nyata. Pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan reflektif memberi ruang bagi mahasiswa untuk tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemandirian, tanggung jawab, kemampuan mengambil keputusan, serta kesiapan menghadapi kompleksitas kehidupan sosial dan dunia kerja. Dengan demikian, inovasi pembelajaran menjadi fondasi strategis bagi perguruan tinggi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang relevan, bermakna, inklusif, dan berorientasi pada pembentukan lulusan yang adaptif.

Pengertian Inovasi Pembelajaran

Inovasi secara etimologis berasal dari bahasa Latin *innovare* yang berarti memperbarui. Secara konseptual, inovasi merupakan gagasan, praktik, metode, produk, atau sistem yang dipandang baru dan diterapkan untuk menghasilkan nilai tambah atau perbaikan. Dalam pendidikan tinggi, inovasi tidak harus berupa sesuatu yang sepenuhnya baru secara universal. Sebuah strategi dapat disebut inovatif apabila baru bagi konteks program studi, mata kuliah, atau kelas tertentu, menjawab kebutuhan pembelajaran, dapat diterapkan, serta membawa manfaat bagi mahasiswa dan dosen. Inovasi perlu dipahami sebagai proses yang mencakup perencanaan, penerapan, evaluasi, dan penyempurnaan berkelanjutan, bukan sekadar munculnya ide baru (Boon et al., 2022).

Istilah *invention*, *discovery*, dan *innovation* memiliki makna yang berbeda. *Invention* adalah penciptaan sesuatu yang benar-benar baru, misalnya pengembangan suatu perangkat atau metode pembelajaran yang sebelumnya belum tersedia. *Discovery* adalah penemuan atas fakta, konsep, atau fenomena yang sebenarnya telah ada, tetapi belum diketahui atau dipahami sebelumnya. Sementara itu, *innovation* adalah penerapan pembaruan, baik yang bersumber dari invensi, penemuan, maupun pengembangan praktik yang sudah ada, untuk menghasilkan manfaat dan dapat diadopsi dalam konteks tertentu. Dengan demikian, penggunaan

Daftar Pustaka

- Bearman, M., Dawson, P., Ajjawi, R., Tai, J., & Boud, D. (2024). Sustaining teaching and *learning* innovations: A scoping review. *Higher Education Research & Development*.
<https://doi.org/10.1080/07294360.2024.2364096>
- Benavides, L. M. C., Tamayo Arias, J. A., Arango Serna, M. D., Branch Bedoya, J. W., & Burgos, D. (2020). Digital transformation in higher education institutions: A systematic literature review. *Sensors*, 20(11), Article 3291.
<https://doi.org/10.3390/s20113291>
- Boon, A., van der Rijst, R. M., & van Driel, J. H. (2022). Mapping course innovation in higher education: A multi-faceted analytical framework. *Higher Education Research & Development*, 41(7), 2215–2231.
<https://doi.org/10.1080/07294360.2021.1985089>
- Bosch-Farré, C., Cicres, J., Patiño-Masó, J., Morera Basuldo, P., Toran-Monserrat, P., Lladó Martínez, A., & Malagón-Aguilera, M. C. (2024). Effectiveness of the *flipped classroom* methodology in higher education: A systematic review. *Educación XX1*, 27(1), 19–56.
<https://doi.org/10.5944/educxx1.35773>
- Cain, C. C., Morgan Bryant, A., Buskey, C. D., & Meyers Ferguson, Y. (2022). Generation Z, *learning* preferences, and technology: An academic technology framework based on enterprise architecture. *Journal of the Southern Association for Information Systems*, 9(1), 1–14.
<https://doi.org/10.17705/3JSIS.00019>
- Hu, A., Xia, L., & Kahu, E. R. (2025). Digital technologies in authentic assessment in higher education: A systematic review. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 50(2), 246–261.
<https://doi.org/10.1080/02602938.2023.2209295>
- Kahu, E. R., Stephens, C., Zepke, N., & Leach, L. (2023). Student satisfaction and interaction in higher education. *Higher Education*, 85(5), 957–978.
<https://doi.org/10.1007/s10734-022-00874-0>
- Kleimola, R., & Leppisaari, I. (2022). *Learning* analytics to develop future competences in higher education: A case study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19, Article 17.
<https://doi.org/10.1186/s41239-022-00318-w>
- Miras, S., Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., & Mateo-Guillen, C. (2023). Implications of the digital divide: A systematic review of its impact in the educational field. *Journal of Technology and Science Education*, 13(3), 936–

950. <https://doi.org/10.3926/jotse.2249>
- Molina Torres, M. P., Miralles Martínez, P., & Rodríguez Pérez, R. A. (2022). *Project-Based learning for teacher training in primary education. Education Sciences*, 12(10), Article 698. <https://doi.org/10.3390/educsci12100698>
- Mondragon-Estrada, E., Cortés-Palacios, J., & Ramírez-Montoya, M. S. (2023). Fostering digital transformation in education: Technology, innovation, and institutional change. *Frontiers in Education*, 8, Article 1250461. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1250461>
- Müller, W., & Leyer, M. (2023). Understanding intention and use of digital elements in higher education teaching. *Education and Information Technologies*, 28, 15571–15597. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11798-2>
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2020). Online university teaching during and after the COVID-19 crisis: Refocusing teacher presence and *learning* activity. *Postdigital Science and Education*, 2, 923–945. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>
- Rooney-Varga, J. N., Sterman, J. D., Daval, N., & Sawin, E. (2024). Community-based propagation to scale up educational innovations. *Nature Sustainability*, 7, 1490–1498. <https://doi.org/10.1038/s41893-024-01446-z>
- Rossi, I. V., de Lima, J. D., Sabatke, B., Nunes, M. A. F., Ramirez, G. E., & Ramirez, M. I. (2021). Active *learning* tools improve the *learning* outcomes, scientific attitude, and critical thinking in higher education: Experiences in an online course during the COVID-19 pandemic. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 49(6), 888–903. <https://doi.org/10.1002/bmb.21574>
- Røe, Y., Wojniusz, S., & Bjerke, A. H. (2022). The digital transformation of higher education teaching: Four pedagogical prescriptions to move active *learning* pedagogy forward. *Frontiers in Education*, 6, Article 784701. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.784701>
- Veytia Bucheli, M. G., Gómez-Galán, J., Cáceres Mesa, M. L., & Lázaro Pérez, C. (2024). Digital technologies as enablers of universal design for *learning*: Higher education students' perceptions in the context of SDG 4. *Discover Sustainability*, 5, Article 473. <https://doi.org/10.1007/s43621-024-00699-0>
- Wang, K., Zhu, C., & Tondeur, J. (2021). Innovative pedagogy and design-based

research on *flipped learning* in higher education. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 577002. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.577002>

Xu, W., Zhang, Y., & Zhang, Q. (2022). The influence of teacher–student interaction on the effects of online *learning*: Based on a serial mediating model. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 779217. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.779217>

PROFIL PENULIS



Dr. Ida Wahyu Wijayati, M.M., M.Pd.

Penulis lahir di Kabupaten Madiun pada tanggal 13 September 1987. Ia meraih gelar Magister Manajemen pada tahun 2013 dan selanjutnya melanjutkan pendidikan linier di bidang keilmuannya dengan menyelesaikan Magister Pendidikan Dasar pada tahun 2023. Dan sekarang sudah menyelesaikan Program Doktor (S3) Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).

Sejak tahun 2011, Ida aktif sebagai dosen tetap di Universitas Doktor Nugroho Magetan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Ia mengampu sejumlah mata kuliah yang berfokus pada rumpun keilmuan Pendidikan Dasar, khususnya dalam cabang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), seperti Konsep Dasar IPS, Pembelajaran IPS Kelas Rendah dan Tinggi, serta berhubungan juga dengan teknologi pendidikan.

Dalam kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi, Ida tidak hanya aktif dalam pengajaran, tetapi juga dalam penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Ia tercatat sebagai anggota Asosiasi Dosen Indonesia (ADI) serta Himpunan Dosen PGSD Indonesia (HDPGSDI). Pada tahun 2025, ia berhasil meraih hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) dari Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) dengan SK Nomor: 0070/C3/AL.04/2025 tertanggal 23 Mei 2025.

Ida juga telah menghasilkan karya buku ilmiah, salah satunya adalah buku *Asesmen Pembelajaran: Teori dan Praktik* yang terbit pada Mei 2025 dan tercatat di IKAPI dengan nomor anggota 073/BANTEN/2023. Selain itu, ia memiliki beberapa publikasi nasional terakreditasi yang terindeks Google Scholar dan Garuda, antara lain:

1. "Kesenjangan Akses Pendidikan di Daerah Terpencil: Analisis Kebijakan dan Alternatif Solusi" (Journal Scientific of Mandalika, SINTA 5, 2025)
2. "Analisis Pemanfaatan *Augmented reality* (AR) dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Kewarganegaraan Siswa SD" (Integrative Perspectives of Social and Science Journal, 2025)
3. "Dampak Cyberbullying terhadap Anak-Remaja: Peran Holistik Keluarga, Masyarakat, dan Sekolah" (Jurnal Cendikia, 2024)

Sebagai bentuk nyata kontribusinya dalam inovasi akademik, Ida Wahyu Wijayati juga tercatat memiliki beberapa Hak Cipta (HAKI), di antaranya:

1. “Kesenjangan Akses Pendidikan di Daerah Terpencil” (EC002025034259)
2. “Analisis Pemanfaatan *Augmented reality* (AR)” (EC002025030602)
3. “Asesmen Pembelajaran: Teori dan Praktik” (EC002025045564).
4. “Dampak Cyberbullying terhadap Anak-Remaja” (EC00202482310)

Profil akademiknya dapat ditemukan melalui akun SINTA dengan ID: 6854795 dan email derrenpeb3@gmail.com.



BAB 2

LANDASAN FILOSOFIS, TEORETIS, DAN YURIDIS INOVASI PENDIDIKAN TINGGI

Feby Arief Nugroho, M.Pd.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Pendidikan tinggi menghadapi perubahan sosial yang cepat, perkembangan teknologi digital, kemunculan kecerdasan artifisial, serta tuntutan dunia kerja terhadap lulusan yang adaptif. Perguruan tinggi tidak lagi cukup berfungsi sebagai tempat transfer pengetahuan, tetapi perlu menjadi ruang pengembangan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan tanggung jawab sosial mahasiswa. Oleh sebab itu, inovasi pendidikan tinggi menjadi kebutuhan untuk menjaga relevansi pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat.

Mahasiswa perguruan tinggi saat ini banyak berasal dari Generasi Z yang tumbuh bersama internet, perangkat digital, dan media sosial. Karakteristik tersebut mendorong kebutuhan pembelajaran yang aktif, interaktif, visual, kontekstual, kolaboratif, dan didukung teknologi. Mahasiswa Generasi Z cenderung mengapresiasi pengalaman belajar yang berbasis masalah, proyek, diskusi, serta penerapan konsep dalam situasi nyata. Namun, pemanfaatan teknologi tetap perlu diimbangi dengan interaksi langsung, pendampingan dosen, dan relasi sosial yang bermakna dalam proses pembelajaran (Cain et al., 2022; Sayekti et al., 2021; Strydom et al., 2021).

Dalam praktiknya, pendidikan tinggi masih menghadapi sejumlah persoalan. Pembelajaran sering kali masih berpusat pada dosen melalui ceramah satu arah, sehingga partisipasi dan kemandirian mahasiswa belum berkembang secara optimal. Selain itu, evaluasi pembelajaran kerap dominan mengukur aspek kognitif melalui tes tertulis, padahal capaian pembelajaran perguruan tinggi juga mencakup keterampilan, sikap, etika, kolaborasi, dan tanggung jawab profesional. Karena itu, pembelajaran perlu diarahkan pada strategi yang lebih berpusat pada mahasiswa, seperti *problem-based learning*, *Project-Based learning*, pembelajaran kolaboratif, *case method*, dan asesmen autentik berbasis proyek maupun portofolio digital (Gonzales & Calderon, 2020; Wei et al., 2021).

Transformasi digital juga membuka peluang pembelajaran yang fleksibel melalui *learning management system*, sumber belajar terbuka, komunikasi daring, dan kolaborasi lintas ruang. Namun, inovasi digital masih menghadapi kesenjangan akses perangkat, internet, literasi digital, serta kesiapan dosen dan mahasiswa. Kesenjangan tersebut dapat memengaruhi kualitas partisipasi, capaian belajar, dan keberlanjutan studi mahasiswa. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran perlu dirancang secara inklusif agar tidak memperlebar ketidaksetaraan dalam pendidikan tinggi (Barragán Moreno et al., 2025).

Di samping kompetensi akademik dan digital, pendidikan tinggi juga bertanggung jawab untuk menguatkan karakter mahasiswa, seperti integritas, empati, disiplin, tanggung jawab, kepedulian sosial, penghormatan terhadap keberagaman, dan etika digital. Inovasi pembelajaran tidak semestinya hanya mengikuti tren teknologi, melainkan harus tetap menempatkan mahasiswa sebagai manusia yang berkembang secara utuh. Pendidikan karakter menjadi semakin penting dalam lingkungan digital yang juga menghadirkan risiko plagiarisme, penyalahgunaan informasi, komunikasi tidak etis, dan melemahnya interaksi sosial yang bermakna (Harrison et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, inovasi pendidikan tinggi perlu didasarkan pada landasan filosofis, teoretis, dan yuridis. Landasan filosofis memberikan arah nilai dan tujuan pendidikan; landasan teoretis menjelaskan prinsip belajar yang efektif; sedangkan landasan yuridis memberikan legitimasi, standar, dan rambu penyelenggaraan pendidikan. Ketiga landasan tersebut diperlukan agar inovasi pembelajaran tidak berlangsung secara sporadis atau sekadar mengikuti tren, melainkan benar-benar meningkatkan mutu pembelajaran, kompetensi, dan karakter mahasiswa. Bab ini membahas ketiga landasan tersebut sebagai kerangka bagi pengembangan inovasi pendidikan tinggi yang relevan, inklusif, etis, dan berkelanjutan.

Konsep Dasar Inovasi Pendidikan Tinggi

Inovasi pada dasarnya merupakan gagasan, praktik, atau produk baru yang diterapkan untuk menghasilkan perbaikan dan nilai tambah. Dalam konteks pendidikan tinggi, inovasi tidak hanya berarti menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru, melainkan juga mengadaptasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan praktik pembelajaran secara lebih efektif sesuai kebutuhan mahasiswa, institusi, masyarakat, dan dunia kerja. Pendidikan tinggi sendiri merupakan jenjang pendidikan yang berperan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan profesional, kemampuan berpikir kritis, serta karakter lulusan. Dengan demikian, inovasi pendidikan tinggi dapat dipahami sebagai pembaruan yang terencana dalam kurikulum, pembelajaran, asesmen, teknologi, dan tata kelola akademik untuk meningkatkan mutu proses maupun hasil pendidikan.

Inovasi pembelajaran merupakan bagian penting dari inovasi pendidikan tinggi. Inovasi ini menekankan perubahan cara dosen merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan merefleksikan pembelajaran agar mahasiswa lebih aktif membangun pengetahuan. Pembelajaran inovatif tidak cukup hanya memindahkan materi kuliah ke *platform* digital, tetapi perlu

Daftar Pustaka

- Barragán Moreno, S. P., García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. (2025). Digital divide as an explanatory variable for dropout in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-025-00550-0>
- Bond, M., Khosravi, H., De Laat, M., Bergdahl, N., Negrea, V., Oxley, E., Siemens, G., & Lockee, B. (2024). A meta systematic review of *artificial intelligence* in higher education: A call for increased ethics, collaboration, and rigour. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, Article 4. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00436-z>
- Cain, C. C., Morgan Bryant, A., Buskey, C. D., & Meyers Ferguson, Y. (2022). Generation Z, *learning* preferences, and technology: An academic technology framework based on enterprise architecture. *The Journal of the Southern Association for Information Systems*, 9, 1–14. <https://doi.org/10.17705/3JSIS.00019>
- Cao, Q., Jin, Y., & Zhang, L. (2021). Revisiting the relationship between constructive alignment and *learning* approaches in university teaching. *PLOS ONE*, 16(8), Article e0253949. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0253949>
- Cheng, L., Ritzhaupt, A. D., & Antonenko, P. (2022). Effects of the *flipped classroom* instructional strategy on students' *learning* outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 70, 793–824. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10094-8>
- Dabis, H. S., & Csáki, C. (2024). AI and ethics: Investigating the first policy responses of universities to generative AI. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, Article 154. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03526-z>
- Ferary, D. (2021). On Ki Hadjar Dewantara's philosophy of education. *Nordic Journal of Comparative and International Education*, 5(2), 58–73. <https://doi.org/10.7577/njcie.4156>
- Gonzales, R. D., & Calderon, R. M. (2020). Pedagogical practice preferences among generational groups of learners: Towards effective twenty-first century higher education. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 17(5). <https://doi.org/10.53761/1.17.5.6>
- González-Pérez, L. I., Ramírez-Montoya, M. S., & García-Peñalvo, F. J. (2023). *Learning* and teaching sustainable business in the digital era: A connectivism theory approach. *International Journal of Educational*

- Technology in Higher Education, 20, Article 20.
<https://doi.org/10.1186/s41239-023-00390-w>
- González-Zamar, M. D., Abad-Segura, E., & López-Meneses, E. (2023). Mapping of digital pedagogies in higher education: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*.
<https://doi.org/10.1007/s10639-023-11888-1>
- Harrison, T., Hayes, S., & Jones, C. (2022). Where's the character education in online higher education? *Active Learning in Higher Education*, 19(6).
<https://doi.org/10.1177/20427530221104885>
- Hoidn, S., & Klemenčič, M. (Eds.). (2020). *The Routledge international handbook of student-centered learning and teaching in higher education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429259371>
- Jones, R., Smith, L., & Bennett, D. (2024). Equipping graduates with future-ready capabilities: An application of *learning* theories to higher education. *Teaching in Higher Education*.
<https://doi.org/10.1080/13562517.2022.2137399>
- Kusumo, H., Solechan, A., Caingcoy, M. E., Marlina, D., & Novita, M. (2022). Kampus Merdeka: College educational breakthrough to address the wide gap between industry and academia. *KnE Social Sciences*, 499–508.
<https://doi.org/10.18502/kss.v7i19.12470>
- Maulana, A. (2022). Implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam mewujudkan SDM unggul dan kompetitif di perguruan tinggi. *Jurnal Al-Qisth Law Review*, 6(1), 1–21.
<https://doi.org/10.24853/al-qisth.6.1.1-21>
- Munn, Z., Peters, M. D. J., Stern, C., Tufanaru, C., McArthur, A., & Aromataris, E. (2024). Sustaining teaching and *learning* innovations: A scoping review. *Higher Education Research & Development*.
<https://doi.org/10.1080/07294360.2024.2364096>
- Purnama, I. M. A., Lestari, N. G. A. M. Y., & Suartama, I. K. (2022). The implementation of Merdeka Belajar Kampus Merdeka and its impact on the curriculum and *learning* model. *CELТ: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 22(1), 160–177.
<https://doi.org/10.24167/celt.v22i1.4246>
- Riyanti, D., Rahmat, H. K., & Widyastuti, T. (2020). The role of Pancasila education in shaping youth's character. In *Proceedings of the 1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.230>

- Sailer, M., & Homner, L. (2021). The *gamification of learning*: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 33, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09547-4>
- Sayekti, A., Habibah, N., & Rahmawati, S. (2021). *Learning style of Indonesian Generation Z in higher education*. In Proceedings of the 1st International Conference on Sustainable Management and Innovation (ICoSMI 2020). EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.14-9-2020.2304488>
- Strydom, W. F., Gouws, D., & Silk, M. (2021). Reflecting on social *learning tools* to enhance the teaching-*learning* experience of Generation Z learners. Frontiers in Education, 5, Article 606533. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.606533>
- Sugiharto, R. (2021). Ki Hajar Dewantara’s educational philosophy: Among and student’s academic performance. In Proceedings of the 4th International Conference on Current Issues in Education. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.224>
- Suhaila, N., Nor, R. M., & Yaacob, A. (2021). *Gamification* elements and its impact on students’ *learning* outcomes in higher education. Journal of Technology and Operations Management, 16(2), 62–75. <https://doi.org/10.32890/jtom2021.16.2.6>
- Utaminingsih, S., Prasetyo, I., & Khasanah, U. (2023). Pancasila philosophy as the basis of education and national character. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(4), 2145–2151. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1752>
- Wang, T., et al. (2025). Digital innovation in higher education: Comparing institutional strategies, technological tools, and pedagogical methods. Frontiers in Education, 10, Article 1723087. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1723087>
- Wang, X., & Liu, Y. (2024). Not all Bloom and gloom: Assessing constructive alignment in higher education. Journal of Biological Education. <https://doi.org/10.1080/00219266.2022.2092191>
- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2021). Assessment of cognitive, behavioral, and affective *learning* outcomes in massive open online courses: A systematic literature review. Computers & Education, 163, Article 104097. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104097>
- Zúñiga-Rodríguez, M., Sánchez-Macías, I., & Sanz, C. V. (2023). Digital transformation and technological innovation on higher education post-COVID-19. Sustainability, 15(3), Article 2466. <https://doi.org/10.3390/su15032466>

PROFIL PENULIS



Feby Arief Nugroho, M.Pd.

Lahir di Madiun pada tanggal 13 Februari 1986. Ia menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Terbuka dan lulus pada tahun 2014. Melanjutkan minat dan keilmuannya di bidang pendidikan dasar, Feby kemudian menempuh program Magister (S2) Pendidikan Dasar di Universitas Doktor Nugroho Magetan dan berhasil menyelesaikannya pada

tahun 2023.

Sejak tahun 2023, Feby Arief Nugroho aktif sebagai dosen tetap Program Studi PGSD di Universitas Doktor Nugroho Magetan. Ia mengampu mata kuliah yang berfokus pada pendidikan dasar dengan spesialisasi keilmuan di bidang Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dan Pendidikan Karakter. Komitmen akademiknya didasarkan pada integrasi nilai-nilai Pancasila, karakter bangsa, dan penguatan literasi kewarganegaraan dalam konteks pendidikan dasar. Pada tahun 2025, Feby berhasil meraih hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) dari Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM), menandai kontribusi awalnya dalam pengembangan riset berbasis inovasi pendidikan. Ia juga aktif dalam kolaborasi penulisan buku ilmiah dan karya penelitian terindeks.

Selain pengajaran dan penelitian, Feby juga aktif dalam pengembangan sumber belajar berbasis teknologi serta integrasi karakter dalam desain pembelajaran. Fokus risetnya mencakup penguatan pendidikan karakter dalam ruang digital, penggunaan media berbasis AR, serta asesmen pembelajaran yang adaptif. Profil akademik lengkapnya dapat diakses melalui: Sinta ID: 6915299, Scopus ID : 60320339300, Email kontak : nugrohofeby@gmail.com.



BAB 3

URGENSI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN TINGGI

Dr. Ir. Mochamad Heru Riza Chakim, M.M.
Universitas Raharja



Pendahuluan

Pendidikan tinggi memasuki periode perubahan yang semakin kompleks. Perkembangan teknologi digital, transformasi dunia kerja, perubahan karakteristik mahasiswa, semakin terbukanya akses pengetahuan, kecerdasan buatan, dan tuntutan relevansi lulusan mengubah cara perguruan tinggi memaknai pembelajaran. Perguruan tinggi tidak lagi cukup memastikan perkuliahan dan evaluasi terlaksana, tetapi perlu menciptakan pengalaman belajar yang relevan, bermakna, fleksibel, inklusif, dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi perubahan.

Kondisi tersebut menempatkan inovasi pembelajaran pada posisi strategis. Inovasi bukan sekadar penggunaan teknologi baru, melainkan pembaruan tujuan, pendekatan pedagogis, aktivitas belajar, interaksi dosen-mahasiswa, sumber belajar, umpan balik, dan asesmen. Castro Benavides et al. (2020) menunjukkan bahwa transformasi digital bersifat multidimensional, melibatkan teknologi, manusia, organisasi, strategi, dan proses pendidikan. Bond et al. (2020) juga menunjukkan bahwa student engagement mencakup dimensi perilaku, kognitif, dan afektif, sedangkan Nkomo et al. (2021) menegaskan bahwa dampak teknologi tetap bergantung pada konteks pedagogis dan desain aktivitas.

Pengalaman pandemi memperkuat urgensi tersebut melalui percepatan pembelajaran daring dan *blended learning*. (Anthony et al., 2022) menunjukkan bahwa keberhasilannya dipengaruhi secara bersamaan oleh mahasiswa, dosen, teknologi, dan organisasi. Perkembangan *generative AI* kemudian menambah peluang sekaligus tantangan karena mahasiswa dapat menggunakannya untuk memperoleh penjelasan, menyusun ide, meringkas teks, memecahkan masalah, dan memperoleh umpan balik. Long et al. (2026) menunjukkan bahwa dampak AI terhadap engagement tetap bergantung pada strategi pengajaran. Karena itu, kecanggihan teknologi tidak dapat menggantikan kualitas desain pembelajaran.

Inovasi pembelajaran dengan demikian bukan tren temporer, melainkan mekanisme adaptasi pendidikan tinggi. Tujuan fundamental pendidikan (pengembangan pengetahuan, kemampuan berpikir, kompetensi profesional, integritas, tanggung jawab, dan kontribusi kepada masyarakat) tetap dipertahankan, tetapi cara mencapainya perlu diperbarui. Dalam perspektif mutu, inovasi penting karena kualitas tidak hanya ditentukan oleh input dan infrastruktur, melainkan terutama oleh proses dan hasil belajar. Pembelajaran harus mendorong mahasiswa berpikir aktif, memecahkan masalah, berkolaborasi, berefleksi, dan mengembangkan kompetensi. Oleh karena itu, fokus utama inovasi adalah memastikan perubahan tersebut benar-benar meningkatkan pengalaman dan capaian belajar mahasiswa.

Mutu Pendidikan Tinggi dan Inovasi Pembelajaran

Mutu pendidikan tinggi merupakan konsep multidimensional yang mencakup masukan, proses, hasil, relevansi, kepuasan pemangku kepentingan, dan keberlanjutan institusi. Dalam konteks pembelajaran, mutu terutama berkaitan dengan sejauh mana proses pendidikan memungkinkan mahasiswa mencapai kompetensi yang ditetapkan sekaligus berkembang sebagai pembelajar mandiri.

Ukuran mutu tidak seharusnya berhenti pada indikator administratif seperti jumlah pertemuan, kelengkapan dokumen, rasio dosen-mahasiswa, atau persentase kelulusan. Indikator tersebut tetap diperlukan, tetapi kualitas substantif perlu dilihat dari perkembangan pengetahuan mahasiswa, kemampuan menghubungkan konsep, berpikir, memecahkan masalah, serta mentransfer pengetahuan ke konteks berbeda.

Dalam kerangka tersebut, inovasi menjadi instrumen peningkatan mutu. Inovasi diperlukan ketika metode yang digunakan tidak lagi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan mahasiswa atau tuntutan lingkungan. Kebaruan bukan tujuan utama; metode baru-baru bermakna apabila menghasilkan nilai tambah terhadap pengalaman dan capaian belajar.

Orientasi ini menggeser fokus dari aktivitas dosen mengajar menuju aktivitas mahasiswa belajar. Mahasiswa perlu memperoleh kesempatan untuk membangun makna, menguji gagasan, berdiskusi, mengembangkan solusi, melakukan penyelidikan, dan merefleksikan hasil pembelajaran. (Nguyen et al., 2021) menunjukkan bahwa *active learning* melibatkan mahasiswa melalui aktivitas seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan masalah, mendiskusikan materi, dan menjelaskan konsep. Keberhasilannya tetap bergantung pada strategi dosen dan tujuan pedagogis yang jelas.

Kozanitis & Nenciovici (2022) juga menunjukkan bahwa *active learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dibandingkan perkuliahan tradisional, termasuk dalam ilmu sosial dan humaniora. Hal ini memperkuat posisi aktivitas kognitif mahasiswa dalam pencapaian mutu.

Dimensi mutu juga berkaitan dengan asesmen. Penilaian seharusnya menjadi bagian dari proses belajar, bukan hanya penentu nilai akhir. Jika pembelajaran menargetkan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, asesmen harus memberi ruang untuk menunjukkan kemampuan tersebut. Sokhanvar et al. (2021) menunjukkan bahwa *authentic assessment* dapat meningkatkan *engagement* dan *satisfaction* sekaligus mendukung *employability skills* seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kepercayaan diri.

Daftar Pustaka

- Anthony, B. Jr., Kamaludin, A., Romli, A., Raffei, A. F. M., Phon, D. N. A. L., Abdullah, A., & Ming, G. L. (2022). *Blended Learning* Adoption and Implementation in Higher Education: A Theoretical and Systematic Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27, 531–578. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09477-z>
- Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., Cabezas-González, M., Naranjo-Toro, M., & Guerra-Reyes, F. (2022). Standards of Teacher Digital Competence in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability*, 14(21), 13983. <https://doi.org/10.3390/su142113983>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Castillo-Martínez, I. M., Flores-Bueno, D., Gómez-Puente, S. M., & Vite-León, V. O. (2024). AI in higher education: a systematic literature review. In *Frontiers in Education* (Vol. 9). <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1391485>
- Castro Benavides, L. M., Tamayo Arias, J. A., Arango Serna, M. D., Branch Bedoya, J. W., & Burgos, D. (2020). Digital Transformation in Higher Education Institutions: A Systematic Literature Review. *Sensors*, 20(11), 3291. <https://doi.org/10.3390/s20113291>
- Fernández-Batanero, J. M., Román-Graván, P., Montenegro-Rueda, M., López-Meneses, E., & Fernández-Cerero, J. (2021). Digital Teaching Competence in Higher Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 11(11), 689. <https://doi.org/10.3390/educsci11110689>
- Garcia De La Vega, A., Wao, A. A., Himang, C. M., Bacalso, F. D., Villamor, F. E., Paclipan, C. P., John Orquia, C. B., Paul Rendon, I., & Albiso, A. T. (2026). Institutional approaches to generative AI management in higher education: a systematic review. *Frontiers in Education*, 11, 1814426. <https://doi.org/10.3389/FEDUC.2026.1814426>
- Gkrimpizi, T., Peristeras, V., & Magnisalis, I. (2023). Classification of Barriers to Digital Transformation in Higher Education Institutions: Systematic Literature Review. *Education Sciences*, 13(7), 746. <https://doi.org/10.3390/educsci13070746>
- Godsk, M., & Møller, K. L. (2025). Engaging students in higher education with

- educational technology. *Education and Information Technologies*, 30(3). <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12901-x>
- Heilporn, G., Lakhal, S., & Bélisle, M. (2021). An examination of teachers' strategies to foster student engagement in *blended learning* in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00260-3>
- Ifenthaler, D., & Yau, J. Y.-K. (2020). Utilising *learning* analytics to support study success in higher education: a systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1961–1990. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09788-z>
- Johar, N. A., Kew, S. N., Tasir, Z., & Koh, E. (2023). *Learning* Analytics on Student Engagement to Enhance Students' *Learning* Performance: A Systematic Review. *Sustainability*, 15(10), 7849. <https://doi.org/10.3390/su15107849>
- Khalil, M., Slade, S., & Prinsloo, P. (2024). *Learning* analytics in support of inclusiveness and disabled students: a systematic review. *Journal of Computing in Higher Education*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09363-4>
- Kozanitis, A., & Nenciovici, L. (2022). Effect of active *learning* versus traditional lecturing on the *learning* achievement of college students in humanities and social sciences: a meta-analysis. *Higher Education* 2022 86:6, 86(6), 1377–1394. <https://doi.org/10.1007/S10734-022-00977-8>
- Liang, J., Stephens, J. M., & Brown, G. T. L. (2025). A systematic review of the early impact of *artificial intelligence* on higher education curriculum, instruction, and assessment. In *Frontiers in Education* (Vol. 10). <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1522841>
- Long, D. Y., Wang, S., Md Rashid, S., & Lu, X. T. (2026). *Artificial intelligence* in higher education: a systematic review of its impact on student engagement and the mediating role of teaching methods. *Frontiers in Education*, Volume 10-2025. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2025.1648661>
- López-Nuñez, J. A., Alonso-García, S., Berral-Ortiz, B., & Victoria-Maldonado, J. J. (2024). A Systematic Review of Digital Competence Evaluation in Higher Education. In *Education Sciences* (Vol. 14, Number 11). <https://doi.org/10.3390/educsci14111181>
- Nguyen, K. A., Borrego, M., Finelli, C. J., DeMonbrun, M., Crockett, C., Tharayil,

- S., Shekhar, P., Waters, C., & Rosenberg, R. (2021). Instructor strategies to aid implementation of active *learning*: a systematic literature review. *International Journal of STEM Education*, 8, 9. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00270-7>
- Nkomo, L. M., Daniel, B. K., & Butson, R. J. (2021). Synthesis of student engagement with digital technologies: a systematic review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00270-1>
- Reinholz, D. L., White, I., & Andrews, T. (2021). Change theory in STEM higher education: a systematic review. *International Journal of STEM Education*, 8, 37. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00291-2>
- Sokhanvar, Z., Salehi, K., & Sokhanvar, F. (2021). Advantages of authentic assessment for improving the *learning* experience and employability skills of higher education students: A systematic literature review. *Studies in Educational Evaluation*, 70, 101030. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.101030>
- Versteeg, M., Kappe, R. F., & Knuiman, C. (2022). Predicting student engagement: The role of academic belonging, social integration, and resilience during COVID-19 emergency remote teaching. *Frontiers in Public Health*, 10, 849594. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.849594>

PROFIL PENULIS



Dr. Ir. Mochamad Heru Riza Chakim, M.M.

Ketertarikan penulis terhadap Inovasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi: Strategi, Teknologi, dan Adaptasi Generasi Z diawali dari pemahaman bahwa pendidikan tinggi memasuki periode perubahan yang semakin kompleks. Perkembangan teknologi digital, transformasi dunia kerja, perubahan karakteristik mahasiswa, semakin terbukanya akses pengetahuan, kecerdasan buatan, dan tuntutan relevansi lulusan mengubah cara perguruan tinggi memaknai pembelajaran. Perguruan tinggi tidak lagi cukup

memastikan perkuliahan dan evaluasi terlaksana, tetapi perlu menciptakan pengalaman belajar yang relevan, bermakna, fleksibel, inklusif, dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi perubahan. Pada saat lulus dari SD Negeri Sultan Agung Ponorogo tahun 1973. Tahun 1975 lulus dari SMP Negeri 1 Ponorogo dan tahun 1979 lulus dari SMA Negeri 1 Ponorogo. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan berhasil menyelesaikan studi S1 di Prodi Teknik Kimia Institut Teknologi Bandung pada 1985. Kemudian melanjutkan pendidikan Magister Manajemen di prodi Magister Bisnis Administrasi Teknologi Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 1999, sesuai harapan saya di bidang manajemen, serta pendidikan doktoral di prodi Bisnis Administrasi Universitas Padjadjaran, lulus tahun 2021.

Penulis memiliki kepakaran di bidang strategi korporat dan bisnis. Pada tahun 2014, penulis diangkat menjadi Direktur Komersial PT SUCOFINDO (Persero) di bidang jasa yang sangat bergantung pada SDM yang kompeten. Saat ini penulis juga mengelola Yayasan Sosial Abdul Chakim yang bergerak di bidang pendidikan dan sosial, Ketua Dewan Pengurus Nasional (DPN) Asosiasi Perguruan Tinggi Manajemen Retail Indonesia (APTMRI), Dewan Pembina Asosiasi Dosen Indonesia (ADI), Staf Ahli Pimpinan Universitas Raharja, Asesor LSP Kimia Industri serta menjadi Ketua Bidang Pendidikan di Yayasan Masjid As Sajadah, dosen di Universitas Raharja dan Universitas Padjadjaran. Penulis aktif melakukan penelitian dan juga menerbitkan di jurnal nasional maupun internasional.

Email Penulis: heruriza11@gmail.com

BAB 4

**PARADIGMA *STUDENT-
CENTERED LEARNING***
(SCL) DALAM KONTEKS
KAMPUS MODERN

Dr. Hj. Marsini, S.Pd., M.Pd.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Pendidikan tinggi pada era digital mengalami perubahan yang cepat akibat perkembangan teknologi, kebutuhan dunia kerja, dan hadirnya mahasiswa Generasi Z. Perguruan tinggi tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh dosen, tetapi perlu mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, kreatif, serta mampu memecahkan masalah. Transformasi digital juga memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih fleksibel melalui LMS, kelas daring, sumber belajar digital, dan aktivitas kolaboratif berbasis teknologi (Røe et al., 2022).

Mahasiswa Generasi Z tumbuh bersama internet, perangkat digital, dan media sosial. Mereka cenderung membutuhkan pembelajaran yang interaktif, relevan dengan kehidupan nyata, serta memberi ruang untuk bereksplorasi dan berpartisipasi. Namun, pemanfaatan teknologi perlu diarahkan secara pedagogis agar tidak sekadar memindahkan ceramah dari ruang kelas ke media daring, melainkan mendukung keterlibatan, kolaborasi, dan kemandirian mahasiswa dalam belajar (Cain et al., 2022).

Pembelajaran berpusat pada dosen (*teacher-centered learning*) masih memiliki manfaat, terutama untuk menjelaskan konsep dasar secara terstruktur. Akan tetapi, dominasi ceramah dan komunikasi satu arah dapat menjadikan mahasiswa pasif serta kurang terlatih dalam bertanya, menganalisis, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah. Kondisi ini kurang selaras dengan tuntutan pendidikan tinggi modern yang membutuhkan pengalaman belajar aktif dan bermakna (Bhardwaj et al., 2025).

Oleh sebab itu, *Student-centered Learning* (SCL) menjadi paradigma penting dalam pembelajaran di perguruan tinggi. SCL menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui diskusi, penelusuran informasi, penyelesaian masalah, proyek, kerja sama, dan refleksi. Dosen tidak kehilangan perannya, melainkan berperan sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, motivator, dan pemberi umpan balik. Pendekatan ini dapat mendukung pencapaian akademik sekaligus perkembangan keterampilan personal dan sosial mahasiswa (Li & Ding, 2023).

Bab ini membahas konsep, prinsip, dan penerapan SCL dalam konteks kampus modern. Pembahasan mencakup perubahan peran dosen dan mahasiswa, strategi pembelajaran aktif, keterkaitan SCL dengan karakter Generasi Z, serta tantangan penerapannya dalam pendidikan tinggi.

Daftar Pustaka

- Beck Wells, M., D'Agostino, A., & Rundle, A. (2022). Student perspectives on the use of universal design for *learning* in virtual formats in higher education. *Smart Learning Environments*, 9, Article 37. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00218-6>
- Bhardwaj, V., Zhang, S., Tan, Y. Q., & Pandey, V. (2025). Redefining *learning*: Student-centered strategies for academic and personal growth. *Frontiers in Education*, 10, Article 1518602. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1518602>
- Børte, K., Lillejord, S., & Bjerke, A. H. (2021). Barriers to student active *learning* in higher education. *Teaching in Higher Education*, 28(3), 1–20. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1839746>
- Børte, K., Nesje, K., & Lillejord, S. (2024). Learn to learn for life: How can faculty staff support the development of students' lifelong *learning* competencies? A systematic literature review. *European Journal of Engineering Education*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/03043797.2024.2416393>
- Bremner, N. (2021). The multiple meanings of “student-centred” or “learner-centred” education, and the case for a more flexible approach to defining it. *Comparative Education*, 57(2), 159–186. <https://doi.org/10.1080/03050068.2020.1805863>
- Cain, C. C., Morgan Bryant, A., Buskey, C. D., & Meyers Ferguson, Y. (2022). Generation Z, *learning* preferences, and technology: An academic technology framework based on enterprise architecture. *The Journal of the Southern Association for Information Systems*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.17705/3JSIS.00019>
- Chardonnens, S. (2025). Adapting educational practices for Generation Z: The role of metacognition, active *learning* and formative assessment. *Frontiers in Education*, 10, Article 1504726. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1504726>
- Furedi, F. (2022). Constructivism, curriculum and the knowledge question: Tensions and challenges for higher education. *Studies in Higher Education*, 47(2), 366–377. <https://doi.org/10.1080/03075079.2020.1750585>
- Howe, C., Hennessy, S., Mercer, N., Vrikki, M., & Wheatley, L. (2023). An analysis of the forms of teacher-student dialogue that are most productive for *learning*. *Language and Education*, 37(2), 186–203.

<https://doi.org/10.1080/09500782.2021.1956943>

- Ishak, N. M., Ranganathan, H., & Harikrishnan, K. (2022). *Learning preferences of Generation Z undergraduates at the University of Cyberjaya*. *Journal of Learning for Development*, 9(2), 331–339. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v9i2.611>
- Janssen, F. J. J. M., Mainhard, T., Buisman, R. S. M., Verkoeijen, P. P. J. L., Heijltjes, A. E. G., Van Peppen, L. M., & Van Gog, T. (2021). The challenge of designing “more” *experiential learning* in higher education programs in the field of teacher education: A systematic review study. *Studies in Continuing Education*, 44(3), 478–497. <https://doi.org/10.1080/02601370.2021.1994664>
- Kembara, M. D., Rozak, R. W. A., Maftuh, B., & Hadian, V. A. (2022). Research based *learning* to improve students 6C skills during the pandemic. In *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)* (pp. 107–111). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.020>
- Klemenčič, M., Pupinis, M., & Kirdulytė, G. (Eds.). (2020). Mapping and analysis of student-centred *learning* and teaching practices: Usable knowledge to support more inclusive, high-quality higher education. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/67676>
- Li, Y.-D., & Ding, G.-H. (2023). *Student-centered education: A meta-analysis of its effects on non-academic achievements*. *SAGE Open*, 13(2). <https://doi.org/10.1177/21582440231168792>
- Loyens, S. M. M., van Meerten, J. E., Schaap, L., & Wijnia, L. (2023). Situating higher-order, critical, and critical-analytic thinking in problem- and *Project-Based learning* environments: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 35, Article 39. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09757-x>
- Mafolo, K. (2023). The role of leadership in promoting student centred teaching and facilitating learner’s responsible behaviour. *Management Dynamics in the Knowledge Economy*, 11(3), 284–298. <https://doi.org/10.2478/mdke-2023-0014>
- Pérez-Juárez, M. Á., González-Ortega, D., & Aguiar-Pérez, J. M. (2023). Digital distractions from the point of view of higher education students. *Sustainability*, 15(7), Article 6044. <https://doi.org/10.3390/su15076044>
- Rao, N. J. (2020). Outcome-based education: An outline. *Higher Education for*

- the Future, 7(1), 5–21. <https://doi.org/10.1177/2347631119886418>
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2021). A systematic review of systematic reviews on *blended learning*: Trends, gaps and future directions. *Psychology Research and Behavior Management*, 14, 1525–1541. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S331741>
- Robinson, A. K., et al. (2023). Active *learning* among health professions' educators: Barriers and facilitators to implementation. *BMC Medical Education*, 23, Article 314. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04270-0>
- Røe, Y., Wojniusz, S., & Bjerke, A. H. (2022). The digital transformation of higher education teaching: Four pedagogical prescriptions to move active *learning* pedagogy forward. *Frontiers in Education*, 6, Article 784701. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.784701>
- Salvador, R., Barros, M. V., Barreto, B., Pontes, J., Yoshino, R. T., Piekarski, C. M., & de Francisco, A. C. (2023). Challenges and opportunities for *problem-based learning* in higher education: Lessons from a cross-program Industry 4.0 case. *Active Learning in Higher Education*, 24(2), 177–190. <https://doi.org/10.1177/09504222221100343>
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (2022). Towards active evidence-based *learning* in engineering education: A systematic literature review of *problem-based*, *Project-Based*, and challenge-based *learning*. *Sustainability*, 14(21), Article 13955. <https://doi.org/10.3390/su142113955>
- Stöhr, C., Demazière, C., & Adawi, T. (2022). *Flipped classrooms* in higher education during the COVID-19 pandemic: Findings and future research recommendations. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00316-4>
- Taggart, J., & Wheeler, L. B. (2025). Collaborative *learning* as constructivist practice: An exploratory qualitative descriptive study of faculty approaches to student group work. *Active Learning in Higher Education*, 26(1), 89–103. <https://doi.org/10.1177/14697874231193938>
- Tai, J., Ajjawi, R., Boud, D., Dawson, P., & Panadero, E. (2020). Unfolding collaborative *learning* assessment literacy: A reflection on current assessment methods in higher education. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 45(6), 878–891. <https://doi.org/10.1080/02602938.2020.1729696>
- UNESCO. (2023). Global education monitoring report summary, 2023:

Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/HABJ1624>

Winstone, N. E., Nash, R. A., Parker, M., & Rowntree, J. (2020). Developing a *learning-centred* framework for *feedback* literacy. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 45(4), 527–540.
<https://doi.org/10.1080/02602938.2019.1667955>

PROFIL PENULIS



Dr. Hj. Marsini, M.Pd.

Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Doktor Nugroho Magetan. Ia menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan di Universitas Terbuka (2006), Magister Pendidikan (M.Pd.) di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (2008), dan Program Doktor Ilmu Sosial dan Politik (2012). Saat ini ia menjabat sebagai Lektor Kepala (TMT 1 April 2025). Kepakaran akademiknya meliputi pendidikan IPS, pendidikan karakter, kewarganegaraan, serta kajian sosial budaya pada pendidikan dasar. Selain aktif mengajar, ia terlibat dalam penelitian, publikasi artikel ilmiah, penyusunan buku, kegiatan pengabdian masyarakat, serta pengembangan kurikulum PGSD, khususnya pada penguatan kompetensi sosial, etika digital, dan literasi kewarganegaraan bagi calon guru sekolah dasar. Profil akademiknya dapat ditemukan melalui akun SINTA dengan ID: 6805659 dan email marsini@udn.ac.id

BAB 5

**KEBIJAKAN MERDEKA
BELAJAR KAMPUS
MERDEKA (MBKM)
DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP INOVASI
PEMBELAJARAN**

Intan Wahyuni, S.Pd., M.Pd
Universitas Al Washliyah Darussalam Banda Aceh



Pendahuluan

Perubahan sosial, ekonomi, teknologi, dan kebutuhan dunia kerja telah mendorong perguruan tinggi untuk melakukan transformasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Perguruan tinggi tidak lagi cukup hanya berfungsi sebagai institusi yang mentransmisikan pengetahuan, tetapi dituntut menjadi ruang pengembangan kompetensi yang memungkinkan mahasiswa membangun kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi. Perubahan tersebut semakin penting dalam menghadapi dunia yang ditandai oleh perkembangan teknologi digital, otomatisasi, kecerdasan artifisial (*artificial intelligence*), dan perubahan cepat kebutuhan kompetensi.

Transformasi tersebut pada akhirnya menuntut perubahan paradigma pembelajaran. Model pembelajaran yang menempatkan dosen sebagai pusat pengetahuan dan mahasiswa sebagai penerima informasi semakin perlu dilengkapi dengan pendekatan yang memberikan ruang lebih besar bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi, mengalami, menciptakan, berkolaborasi, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. UNESCO menempatkan transformasi digital sebagai salah satu kekuatan penting dalam perubahan lanskap pendidikan tinggi, tetapi sekaligus menegaskan bahwa teknologi seharusnya digunakan untuk memperkuat pembelajaran yang berpusat pada manusia, bukan menggantikan interaksi manusia dalam pendidikan (UNESCO, 2023).

Dalam konteks Indonesia, kebutuhan transformasi tersebut salah satunya direspons melalui kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Kebijakan yang diperkenalkan pada 2020 ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel, termasuk melalui kegiatan di luar program studi dan perguruan tinggi. Pada fase awal kebijakan, salah satu dasar hukumnya adalah Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang memberikan landasan bagi pelaksanaan berbagai bentuk pembelajaran di luar program studi.

Secara konseptual, MBKM membawa gagasan bahwa pembelajaran mahasiswa tidak harus dibatasi oleh ruang kelas, program studi, bahkan institusi asalnya. Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar melalui pertukaran pelajar, magang atau praktik kerja, asistensi mengajar, penelitian, proyek kemanusiaan, kegiatan kewirausahaan, proyek independen, maupun kegiatan pembangunan di desa. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih luas dan berhubungan dengan konteks kehidupan nyata.

Penelitian Cahayani et al. (2024) menunjukkan bahwa program MBKM mengafirmasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan kemampuan adaptasi serta *soft skills* mahasiswa. Sementara itu, penelitian Harlanu et al. (2024) menunjukkan adanya hubungan positif antara struktur MBKM, model pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar mahasiswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa MBKM memiliki potensi lebih luas daripada sekadar memberikan pengalaman belajar di luar kampus.

Dalam perspektif tersebut, MBKM dapat diposisikan sebagai katalisator inovasi pembelajaran. Kebijakan ini mendorong perguruan tinggi untuk meninjau kembali cara kurikulum dirancang, bagaimana pembelajaran dilaksanakan, bagaimana teknologi digunakan, bagaimana mahasiswa dinilai, serta bagaimana dosen menjalankan perannya.

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai Kebijakan Transformasi Pendidikan Tinggi

Kebijakan MBKM lahir dalam konteks kebutuhan untuk menciptakan pendidikan tinggi yang lebih fleksibel, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan masyarakat dan dunia kerja. Dokumen kebijakan awal MBKM secara eksplisit menempatkan perubahan paradigma pendidikan tinggi pada pengembangan otonomi dan fleksibilitas pembelajaran serta penciptaan kultur belajar yang inovatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa gagasan utama MBKM sesungguhnya bukan semata-mata mengenai perpindahan mahasiswa dari satu tempat ke tempat lain. Mobilitas hanyalah salah satu mekanisme. Substansi yang lebih penting adalah perluasan ruang belajar mahasiswa.

Dalam paradigma lama, pembelajaran cenderung berlangsung dalam batas-batas yang relatif jelas: mahasiswa mengambil mata kuliah yang ditawarkan program studi, mengikuti perkuliahan, mengerjakan tugas, mengikuti ujian, dan memperoleh nilai. MBKM menawarkan kemungkinan yang lebih luas. Mahasiswa dapat memperoleh kompetensi melalui pengalaman langsung yang kemudian direkognisi ke dalam sistem akademik. Dengan demikian, terdapat perubahan orientasi dari *learning in the classroom* ke *learning across contexts*. Pembelajaran dapat berlangsung di kelas, laboratorium, perusahaan, sekolah, lembaga penelitian, masyarakat, komunitas, maupun lingkungan digital.

Fleksibilitas menjadi salah satu karakteristik penting MBKM. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengalaman belajar sesuai dengan minat, kompetensi, dan kebutuhan pengembangan dirinya.

Daftar Pustaka

- Cahyaningsih, D. S., Taufiqurrahman, & Sulaksono, A. G. (2022). Using of the *Learning management system* on motivation and *learning* outcomes in the “Merdeka Belajar Kampus Merdeka” program. *Jurnal Penelitian*, 18(2). <https://doi.org/10.26905/jp.v18i2.7047>
- Cahayani, A., Widiyari, N., & Gunawan, A. S. (2024). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.24832/jpkp.v16i2.780>
- Frananda, M., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.30734/jpe.v10i1.2868>
- Harlanu, M., Suryanto, A., & Achmadi, T. A. (2024). The impact of Merdeka Belajar Kampus Merdeka (*Emancipated Learning*) and motivation on students' *learning* outcomes in higher education in Indonesia. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(2), 299–310. <https://doi.org/10.5430/jct.v13n2p299>
- Hidayah, T., Japar, M., & Muslim, S. (2025). Project based *learning* dalam pendidikan tinggi: Kajian literatur sistematis tentang implementasi, efektivitas, dan praktik kontemporer. *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Siaran pers: Ditjen Pendidikan Tinggi sosialisasikan kebijakan Kampus Merdeka, lima Permendikbud menjadi payung hukum*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.
- Rahmatiah, R. (2025). Evaluating the effectiveness of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program in enhancing students' job readiness: A study at the Faculty of Education, State University of Jakarta. *International Journal of Business, Law, and Education*, 6(2), 1356–1376. <https://doi.org/10.56442/ijble.v6i2.1196>
- Rony, Z. T., Widodo, A., Lestari, T. S., Saimima, I. D. S., Ismaniah, I., & Mursito,

- K. (2024). Building excellent human resources through Merdeka Belajar Kampus Merdeka in Era 5.0. *International Journal of Social Science and Business*, 8(3), 379–395. <https://doi.org/10.23887/ijssb.v8i3.77185>
- Sánchez-Altamirano, F. R., & Rodríguez-Rodríguez, E. M. (2025). Learning preferences in Generation Z college students. *Revista Electrónica Educare*, 29(2), 1–24. <https://doi.org/10.15359/ree.29-2.19996>
- Setiani, H., Ruhiat, Y., & Hendrayana, A. (2024). Assessment of the success of the Independent Campus Independent Learning Program through a web-based integration system at the participating university. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(12), 10169–10177. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9335>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?* UNESCO.
- UNESCO. (2023). *Putting digital transformation at the heart of higher education systems*. UNESCO.
- Valenzuela Averruz, T. W., & Naranjo Iturralde, C. H. (2026). Outcomes and conditions of *Project-Based learning* in higher education: An international systematic review. *Scientific Journal of Social Studies*.
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of *Project-Based learning* on student learning effects: A meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, 14, 1202728

PROFIL PENULIS



Intan Wahyuni, M.Pd

Penulis merupakan akademisi yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang Pendidikan Bahasa Arab. Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) dan Magister (S2) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam, Banda Aceh. Latar belakang pendidikan tersebut menjadi fondasi dalam mengembangkan kompetensi dan kepakaran penulis pada bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pendidikan formal maupun perguruan tinggi.

Penulis memiliki kepakaran dalam bidang pendidikan dengan ketertarikan pada pengembangan pembelajaran, inovasi pedagogik, pengembangan kurikulum, strategi pembelajaran bahasa Arab, evaluasi pembelajaran, serta pengembangan kompetensi peserta didik dan mahasiswa. Dalam aktivitas akademiknya, penulis berkomitmen untuk mengintegrasikan kajian keilmuan dengan kebutuhan praktis pendidikan sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Melalui kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengembangan keilmuan, penulis terus berupaya berkontribusi dalam penguatan pendidikan yang inovatif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman. Penulis juga memiliki perhatian terhadap pemanfaatan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa sebagai bagian dari transformasi pendidikan di era digital.

Email Penulis: intanwahyuni.997@gmail.com



BAB 6

PROFIL, KARAKTERISTIK, DAN GAYA BELAJAR MAHASISWA GENERASI Z

Harini Suci, S.P.d., M.P.d.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Ruang-ruang perkuliahan di perguruan tinggi masa kini telah mengalami pergeseran paradigma demografis yang sangat signifikan. Bangku-bangku kelas, laboratorium, hingga ruang diskusi virtual kini sepenuhnya diisi oleh suatu kelompok generasi baru yang dikenal luas sebagai Generasi Z (Gen Z). Mereka bukan sekadar peserta didik konvensional yang berganti tahun ajaran; mereka adalah kohort pembelajar pertama yang lahir dan bernapas di era digital yang terkoneksi tanpa batas. Keberadaan mereka menghadirkan gelombang dinamika baru yang menantang kemapanan pedagogi tradisional di lingkungan kampus. Secara historis, model perkuliahan di perguruan tinggi banyak diwarisi dari tradisi klasikal yang menempatkan dosen sebagai episentrum pengetahuan tunggal (*instructor-centered*). Paradigma transmisi linear ini mengasumsikan bahwa mahasiswa datang ke kelas sebagai bejana kosong yang siap diisi dengan materi-materi teoritis melalui ceramah monolog, teks tebal, dan instruksi formal terstruktur. Akan tetapi, ketika berhadapan dengan mahasiswa Generasi Z, model transmisi ini kerap membentur dinding resistensi yang tak kasatmata: kebosanan massal, penurunan rentang atensi (*attention span*), disonansi pemahaman, hingga keterasingan akademik mahasiswa dari materi ajar.

Kesenjangan pedagogis ini berakar pada disonansi karakteristik. Generasi Z menuntut relevansi pragmatis, interaktivitas tinggi, keterbukaan informasi instan, serta pemaknaan mendalam dalam setiap proses belajar yang mereka tempuh. Mengajar Generasi Z dengan pendekatan yang dirancang untuk generasi sebelumnya laksana mengoperasikan perangkat lunak mutakhir pada mesin komputasi lawas. Oleh sebab itu, pemahaman menyeluruh terhadap profil, keunikan karakter, serta preferensi gaya belajar Generasi Z bukan lagi sekadar wacana teoretis fakultatif, melainkan keharusan mutlak bagi para pendidik di perguruan tinggi demi mempertahankan relevansi dan mutu pendidikan tinggi di abad ke-21.

Genealogi dan Konstruksi Profil Generasi Z

1. Batasan Kronologis dan Konteks Sosio-Historis

Dalam kajian sosiologi dan demografi kontemporer, Generasi Z secara umum didefinisikan sebagai populasi individu yang lahir pada rentang tahun 1997 hingga 2012. Rentang kronologis ini menempatkan mereka di persimpangan zaman yang sangat unik. Berbeda dengan generasi pendahulunya (Generasi Milenial (Gen Y)) yang sempat mengecap masa transisi analog menuju digital, Generasi Z lahir langsung ke dalam dunia yang telah terhubung dengan jaringan internet, komputasi awan, dan

komunikasi nir-kabel. Pertumbuhan sosio-emosional generasi ini ditempa oleh serangkaian momentum global yang disruptif. Mereka menyaksikan atau merasakan langsung dampak turbulensi krisis ekonomi global, disrupsi iklim dan ekologi, akselerasi kecerdasan buatan, serta peristiwa pandemi global COVID-19 yang mengisolasi masa remaja dan fase awal perkuliahan mereka di balik layar kaca. Lingkungan yang serba dinamis dan penuh ketidakpastian (*VUCA: Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*) ini melahirkan orientasi psikososial yang pragmatis, adaptif, namun sekaligus rentan terhadap tekanan eksistensial.

2. Hakikat Digital *Native* Murni

Predikat digital *native* kerap disematkan pada generasi muda, namun pada Generasi Z, konsep ini mencapai level kedalaman yang berbeda. Teknologi bagi Generasi Z bukan lagi instrumen tambahan (*tool*), melainkan bagian integral dari ekstensi diri dan realitas biologis mereka. Kehadiran gawai pintar, media sosial, dan algoritma personalisasi sejak fase formatif perkembangan kognitif membentuk mekanisme berpikir sirkular:

- a. Informasi diakses bukan melalui pencarian perpustakaan fisik bertahap, melainkan melalui pemindaian cepat (*skimming*) berbasis kurasi visual.
- b. Konsep ruang dan waktu telah tereduksi; batas geografis melarut dalam interaksi jejaring sosial lintas negara.
- c. Otoritas informasi mengalami desentralisasi; kebenaran tidak lagi disandarkan mutlak pada buku teks rujukan institusi, melainkan pada sintesis ragam sumber digital yang berseliweran di genggam tangan.

Karakteristik Dominan Mahasiswa Generasi Z

Memetakan karakteristik mahasiswa Generasi Z memerlukan pandangan yang adil, tidak terjebak dalam stereotip negatif, namun tetap objektif dalam membedah tantangan psikologis dan kognitif mereka.

1. Kemampuan Pemrosesan Multi-Saluran (*Multitasking Paradox*)

Mahasiswa Generasi Z memiliki ketangkasan berpindah konteks (*task-switching*) yang luar biasa cepat. Dalam satu sesi pembelajaran mandiri, mereka terbiasa mendengarkan rekaman audio kuliah, memeriksa dokumen catatan di tablet, mencari referensi istilah di mesin pencari, sambil membalas pesan di grup proyek belajar. Namun, kecepatan ini kerap menuntut biaya kognitif (*cognitive cost*). Pemrosesan simultan

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155. <https://doi.org/10.1002/j.2334-4822.1992.tb00213.x>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). FT Press.
- Kozma, R. B. (2003). Technology and *classroom* practices: An international perspective. *Journal of Research on Technology in Education*, 36(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/15391523.2003.10782399>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. Jossey-Bass.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- World Health Organization. (2022). *World mental health report: Transforming mental health for all*. World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9729240049338>
- Yilmaz, K. (2011). The cognitive perspective on *learning*: Its theoretical underpinnings and implications for *classroom* practices. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 84(5), 204–212. <https://doi.org/10.1080/00098655.2011.568989>

PROFIL PENULIS



Harini Suci, S.Pd., M.Pd.

Lahir di Madiun pada, 14 Maret 1990. Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana Pendidikan di Universitas Doktor Nugroho Magetan pada tahun 2020, kemudian melanjutkan studi Magister Pendidikan di universitas yang sama dan lulus pada tahun 2023. Saat ini sedang menempuh studi doktoral S3 di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta. Selain berfokus pada pendidikan, penulis juga mengabdikan sebagai dosen tetap di Universitas

Doktor Nugroho Magetan, di mana ia aktif dalam mengajar dan membimbing mahasiswa. Penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Melalui karyanya, ia berharap dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman yang dapat bermanfaat bagi pendidik, orang tua, dan pihak-pihak terkait dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung tumbuh kembang anak yang optimal. Email Penulis: harini.suci14@gmail.com

BAB 7

***DEEP LEARNING* DAN**

REVOLUSI BELAJAR

MAHASISWA GEN-Z DI

KAMPUS

Kholifatul Novita Ningsih, M.Pd
Universitas Negeri Jakarta



Pendahuluan

Kampus hari ini dihuni oleh mahasiswa yang lahir dan tumbuh bersama layar sentuh, mesin pencari, dan umpan media sosial yang tak pernah berhenti generasi yang lazim disebut Generasi Z. Karakter belajar mereka terbentuk oleh keterpaparan digital sejak dini sehingga preferensi belajarnya berbeda signifikan dari generasi sebelumnya, mulai dari cara mencari informasi, berinteraksi dengan materi, hingga cara mereka membangun makna dari apa yang dipelajari (Rylance-Graham & Ismail, 2026; Buzzetto-Hollywood & Quinn, 2024). Pada saat yang sama, dunia pendidikan tinggi sedang berhadapan dengan gelombang transformasi digital berskala besar yang didorong oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), khususnya salah satu cabangnya yang paling berpengaruh, yaitu *deep learning* (Mukul & Büyüközkan, 2023).

Istilah *deep learning* sesungguhnya memiliki dua wajah yang, secara kebetulan sekaligus bermakna, tengah bertemu di ruang kelas perguruan tinggi Indonesia. Wajah pertama adalah wajah teknis: *deep learning* sebagai cabang pembelajaran mesin yang menggunakan jaringan saraf tiruan berlapis-lapis untuk mengenali pola, memprediksi, dan menghasilkan keluaran cerdas dari data dalam jumlah besar (Goodfellow et al., 2016). Wajah kedua adalah wajah pedagogis: sejak tahun ajaran 2025/2026, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia memperkenalkan *Pembelajaran Mendalam* sebagai paradigma baru yang menekankan belajar yang *mindful* (penuh kesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menggembirakan) sebagai penyempurna Kurikulum Merdeka (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Bab ini berangkat dari titik temu kedua wajah tersebut: bagaimana teknologi *deep learning* dapat menjadi salah satu mesin penggerak revolusi belajar yang sejalan dengan cita-cita pembelajaran mendalam bagi mahasiswa Generasi Z di kampus.

Tulisan ini disusun dengan tujuan: (1) menjelaskan konsep *deep learning* baik sebagai teknologi kecerdasan buatan maupun sebagai paradigma pembelajaran mendalam; (2) memaparkan profil dan karakteristik belajar mahasiswa Generasi Z di lingkungan kampus; (3) mengulas bagaimana *deep learning* mendorong revolusi belajar melalui personalisasi, analitik pembelajaran, asisten cerdas, dan gamifikasi; (4) mendiskusikan peluang penerapannya dalam kurikulum pendidikan tinggi Indonesia; serta (5) mengidentifikasi tantangan etis yang menyertainya, mulai dari integritas akademik hingga kesejahteraan digital mahasiswa.

Deep Learning: Dari Teknologi Kecerdasan Buatan Menuju Paradigma Pembelajaran Mendalam

1. Deep Learning sebagai Cabang Kecerdasan Buatan

Secara teknis, *deep learning* adalah subbidang pembelajaran mesin yang memanfaatkan arsitektur jaringan saraf tiruan dengan banyak lapisan tersembunyi untuk mempelajari representasi data secara bertingkat, dari pola sederhana hingga pola kompleks, tanpa memerlukan rekayasa fitur secara manual (Goodfellow et al., 2016). Kemampuan inilah yang membuat *deep learning* unggul dalam pengenalan gambar, pemrosesan bahasa alami, dan sistem rekomendasi, termasuk ketika diterapkan pada data pembelajaran mahasiswa untuk memprediksi kinerja akademik dan merancang intervensi yang tepat sasaran (Stasolla et al., 2025). Riset mutakhir menunjukkan tren yang konsisten: penerapan AI berbasis *deep learning* dalam pendidikan tumbuh pesat dan kian beragam, dari asisten belajar cerdas hingga sistem evaluasi otomatis (Farhood et al., 2025; Fortuna et al., 2025).

2. Pembelajaran Mendalam sebagai Paradigma Kebijakan Pendidikan Indonesia

Berbeda dari makna teknisnya, *Pembelajaran Mendalam* dalam konteks kebijakan pendidikan Indonesia merujuk pada pendekatan pedagogis yang mendorong peserta didik, termasuk mahasiswa, untuk belajar secara utuh dan bermakna, bukan sekadar menghafal. Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam menegaskan bahwa paradigma ini dibangun di atas tiga prinsip utama: kesadaran penuh (*mindful*), kebermaknaan (*meaningful*), dan kegembiraan (*joyful*) dalam proses belajar, sebagai kelanjutan sekaligus penyempurnaan semangat Merdeka Belajar (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Di jenjang pendidikan tinggi, semangat ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang telah lebih dahulu mendorong transformasi pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada mahasiswa (Lembong et al., 2023). Ketika kedua wajah *deep learning* ini dipertemukan dengan teknologi yang mampu mempersonalisasi jalur belajar dan paradigma yang menuntut kebermaknaan belajar maka terbuka peluang besar untuk merancang pengalaman belajar mahasiswa Gen-Z yang sekaligus cerdas secara teknologi dan dalam secara makna.

Daftar Pustaka

- Abbas, M., Jam, F. A., & Khan, T. I. (2024). Is it harmful or helpful? Examining the causes and consequences of generative AI usage among university students. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00444-7>
- Anisti, Sidarta, V., Imran, M., & Syatir. (2024). Tantangan literasi digital generasi Z: Kajian systematic literature review. *Wahana: Media Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 30(2), 152–161.
- Baek, C., Tate, T., & Warschauer, M. (2024). “ChatGPT seems too good to be true”: College students’ use and perceptions of generative AI. *Computers and Education: Artificial intelligence*, 7, 100294. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100294>
- Balalle, H., & Pannilage, S. (2025). Reassessing academic integrity in the age of AI: A systematic literature review on AI and academic integrity. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101299. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101299>
- Buzzetto-Hollywood, N., & Quinn, K. (2024). Technology behaviors of Generation Z learners. *Journal of Education and Human Development*, 13(1), Article 6. <https://doi.org/10.15640/jehd.v13p6>
- Duro, B., Gomes, A., Correia, F. B., Borges, A. R., & Bernardino, J. (2026). Machine learning and deep learning for dropout prediction in higher education: A review. *Computers*, 15(3), 164. <https://doi.org/10.3390/computers15030164>
- Farhood, H., Nyden, M., Beheshti, A., & Muller, S. (2025). Artificial intelligence-based personalised learning in education: A systematic literature review. *Discover Artificial intelligence*, 5(1), 331. <https://doi.org/10.1007/s44163-025-00598-x>
- Fortuna, A., Prasetya, F., Samala, A. D., Rawas, S., Criollo-C, S., Kaya, D., Raihan, M., Andriani, W., Safitri, D., & Nabawi, R. A. (2025). Artificial intelligence in personalized learning: A global systematic review of current advancements and shaping future opportunities. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 102114. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102114>
- Gligorea, I., Cioca, M., Oancea, R., Gorski, A.-T., Gorski, H., & Tudorache, P. (2023). Adaptive learning using artificial intelligence in e-learning: A literature review. *Education Sciences*, 13(12), 1216. <https://doi.org/10.3390/educsci13121216>

- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Harefa, J. T. V., Manik, K. A., Habehan, Z. L., Juniarta, & Cicilia, S. L. (2025). Stress, anxiety, depression and social media in generation Z: A scoping review. *Journal of Mental Health Concerns*, 4(3), 174–187. <https://doi.org/10.56922/mhc.v4i3.1362>
- Hariyanto, Kristianingsih, F. X. D., & Maharani, R. (2025). *Artificial intelligence in adaptive education: A systematic review of techniques for personalized learning*. *Discover Education*, 4(1), 458. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00908-7>
- Hayati, E. N. (2024). Karakteristik belajar generasi Z dan implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 1–10.
- Hellín, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gómez, J., Otón-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Enhancing student motivation and engagement through a gamified *learning* environment. *Sustainability*, 15(19), 14119. <https://doi.org/10.3390/su151914119>
- Ishak, M., Baydhowi, B., Mahfud, M., & Mas'odi. (2025). Gen Z dalam dunia pendidikan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 328–338. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3351>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam: Menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khalifeh, F., Santiago, R., & Palau, R. (2026). Redefining personalized *learning* in the *artificial intelligence* era: An updated systematic review from 2019 to 2025. *Smart Learning Environments*, 13, 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-026-00440-6>
- Lembong, J. M., Lumapow, H. R., & Rotty, V. N. J. (2023). Implementasi Merdeka Belajar sebagai transformasi kebijakan pendidikan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 765–777.
- Mukul, E., & Büyüközkan, G. (2023). Digital transformation in education: A systematic review of education 4.0. *Technological Forecasting and Social Change*, 194, 122664. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122664>
- Musmulyadi, Akilah, F., & Safrida. (2026). Generation Z work readiness in the digital era: An empirical diagnosis and conceptual HRM collaboration model at IAIN Parepare. *Ilomata International Journal of Management*,

7(2), 763–771.

- Naseer, F., Khan, M. N., Tahir, M., Addas, A., & Aejaz, S. M. H. (2024). Integrating deep *learning* techniques for personalized *learning* pathways in higher education. *Heliyon*, 10(11), e32628. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32628>
- Raini, Y., & Suartika, I. (2026). Chatbot edukasi AI berbasis Large Language Models (LLMs) untuk program tanya jawab pembelajaran sains. *EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 133–143.
- Rodliyah, U. (2024). Strategi peningkatan kemampuan literasi informasi generasi Z. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 10(1), 77–90. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v10i1.57381>
- Rylance-Graham, R., & Ismail, N. (2026). Generation Z and digital *learning*: Preference or assumption? A narrative synthesis of contemporary literature. *Journal of Learning Development in Higher Education*, (39). <https://doi.org/10.47408/jldhe.vi39.1682>
- Saad, S., Ramli, Z., Md. Sum, S., & Ali, M. N. S. (2025). A comparative analysis of AI-powered adaptive *learning* systems in higher education across developed countries. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(5), 5877–5888.
- Saili, J., Mustapa, M., & Arishin, S. S. (2024). Chatbot AI GPT: Transforming the teaching of philosophy and current issues in the digital era. *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*, 11(2), 100–115. <https://doi.org/10.53840/ejpi.v11i2.185>
- Stasolla, F., Zullo, A., Maniglio, R., Passaro, A., Di Gioia, M., Curcio, E., & Martini, E. (2025). Deep *learning* and reinforcement *learning* for assessing and enhancing academic performance in university students: A scoping review. *AI*, 6(2), 40. <https://doi.org/10.3390/ai6020040>
- Torres-Diaz, J. C., Duarte, J., Rivera, D., & Flandoli, A. B. (2025). *Artificial intelligence* and academic integrity: Exploring plagiarism in Ecuadorian universities. *International Journal for Educational Integrity*, 21(1), 35. <https://doi.org/10.1007/s40979-025-00209-3>
- Veluri, R. K., Patra, I., Naved, M., Prasad, V. V., Arcinas, M. M., Beram, S. M., & Raghuvanshi, A. (2022). *Learning* analytics using deep *learning* techniques for efficiently managing educational institutes. *Materials Today: Proceedings*, 51(8), 2317–2320. <https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.11.416>

- Wang, C.-H., Salisbury-Glennon, J. D., Dai, Y., Lee, S., & Dong, J. (2022). Empowering college students to decrease digital distraction through the use of self-regulated *learning* strategies. *Contemporary Educational Technology*, 14(4), ep388. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12456>
- Wang, H., Dang, A., Wu, Z., & Mac, S. (2024). Generative AI in higher education: Seeing ChatGPT through universities' policies, resources, and guidelines. *Computers and Education: Artificial intelligence*, 7, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100326>
- Wang, R., Cao, J., Xu, Y., & Li, Y. (2022). *Learning* engagement in massive open online courses: A systematic review. *Frontiers in Education*, 7, 1074435. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1074435>
- Wiratami, N. L., Widiastuti, N. K. C., & Elysiana, N. P. D. (2022). Pengaruh literasi digital pada generasi Z terhadap peningkatan budaya literasi untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 406–417.

PROFIL PENULIS

Kholifatul Novita Ningsih, M.Pd.

Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (FIP UNJ). Ketertarikannya pada bidang pendidikan khusus dan pendidikan inklusif membawanya menempuh pendidikan sarjana (S1) Pendidikan Luar Biasa di Universitas Negeri Malang, kemudian melanjutkan pendidikan magister (S2) Pendidikan Khusus di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Saat ini penulis aktif mengajar dan menekuni kajian di bidang pendidikan khusus dan pendidikan inklusif, Pendidikan anak hambatan fisik dan motorik, termasuk isu-isu pemanfaatan teknologi dan kecerdasan buatan untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Email Penulis: kholifatu.lnovita@unj.ac.id



BAB 8

PERAN STRATEGIS DAN ADAPTASI DOSEN DALAM MENGHADAPI GENERASI Z

Siti Sa'idah, S.Pd., M.Pd.
Universitas Aisyah Pringsewu



Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan perguruan tinggi, mulai dari cara mahasiswa memperoleh informasi, berkomunikasi, berinteraksi, hingga menyelesaikan tugas. Mahasiswa saat ini semakin terbiasa dengan lingkungan digital yang menyediakan informasi secara cepat melalui mesin pencari, media sosial, video, dan berbagai *platform* pembelajaran. Dalam konteks tersebut, Generasi Z menjadi kelompok yang penting untuk diperhatikan dalam perancangan pembelajaran di perguruan tinggi.

Generasi Z umumnya merujuk pada individu yang lahir pada akhir 1990-an hingga awal 2010-an. Meskipun dikenal dekat dengan teknologi digital, kelompok ini tidak sepenuhnya homogen karena dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya, pendidikan, dan pengalaman yang beragam. Oleh karena itu, karakteristik Generasi Z perlu dipahami sebagai kecenderungan umum, bukan sebagai label yang berlaku bagi seluruh mahasiswa. Kajian Febliza et al. (2025) menunjukkan bahwa media sosial merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh Generasi Z dan pendidikan tinggi menjadi salah satu konteks utama dalam penelitian mengenai hubungan generasi ini dengan teknologi.

Ketersediaan informasi yang melimpah menyebabkan posisi dosen sebagai satu-satunya sumber informasi mengalami perubahan. Mahasiswa dapat mengakses, membandingkan, dan mengolah berbagai sumber bahkan sebelum pembelajaran berlangsung. Kehadiran kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) semakin memperkuat perubahan tersebut. Namun, kondisi ini justru menegaskan pentingnya peran dosen dalam membantu mahasiswa menilai kredibilitas informasi, mengembangkan berpikir kritis, serta menggunakan teknologi secara etis dan bertanggung jawab. UNESCO menekankan bahwa pemanfaatan kecerdasan buatan (*AI*) dalam pendidikan harus tetap berpusat pada manusia dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, etika, keamanan, dan pengembangan kapasitas manusia (Miao & Holmes, 2023).

Dengan demikian, menghadapi Generasi Z tidak cukup dimaknai sebagai kemampuan dosen menggunakan teknologi baru. Tantangan utamanya adalah melakukan adaptasi pedagogis dengan mengintegrasikan keilmuan, strategi pembelajaran, teknologi, komunikasi, asesmen, literasi digital, dan literasi AI secara tepat. Dalam konteks ini, dosen adaptif merupakan dosen yang mampu memahami perubahan kebutuhan mahasiswa, merancang pengalaman belajar yang relevan, memanfaatkan teknologi secara pedagogis, serta melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Karakteristik Generasi Z

Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital dengan akses informasi yang relatif mudah dan cepat. Kedekatan tersebut membentuk pengalaman belajar yang berbeda. Mahasiswa tidak hanya menerima informasi dari dosen, tetapi juga memperoleh pengetahuan dari video, media sosial, forum daring, *podcast*, situs web, aplikasi, komunitas digital, dan berbagai sumber lainnya.

Namun, istilah digital *native* perlu digunakan secara hati-hati. Tidak semua mahasiswa yang lahir pada era digital otomatis memiliki kompetensi digital yang tinggi. Kemampuan menggunakan media sosial, misalnya, tidak selalu identik dengan kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber akademik, memahami keamanan data, menggunakan perangkat lunak akademik, atau memanfaatkan AI secara etis. Karena itu, dosen tetap memiliki peran penting dalam membangun literasi digital mahasiswa.

Penelitian Ishak et al. (2022) terhadap 300 mahasiswa Generasi Z di University of Cyberjaya menemukan bahwa 75,7% responden menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran multimodal. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa dapat memiliki preferensi terhadap kombinasi berbagai bentuk representasi informasi, bukan hanya satu bentuk penyampaian. Sementara itu, penelitian yang dilakukan Helaluddin et al. (2023) terhadap mahasiswa Generasi Z di enam perguruan tinggi di Serang menunjukkan empat tema mengenai pembelajaran ideal setelah pandemi, yaitu pembelajaran yang tidak monoton, keseimbangan teori dan praktik, kebutuhan terhadap dosen yang ideal, dan penerapan *blended learning*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa mahasiswa Generasi Z tidak semata-mata membutuhkan teknologi. Mereka juga membutuhkan pembelajaran yang bermakna, relevan, praktis, dan didukung oleh interaksi dengan dosen. Oleh sebab itu, adaptasi dosen tidak boleh direduksi menjadi penggunaan PowerPoint, video, LMS, atau aplikasi kuis. Teknologi harus digunakan untuk memperkuat pengalaman belajar.

Pola dan Preferensi Belajar Generasi Z

Pola belajar Generasi Z cenderung dipengaruhi oleh lingkungan digital yang menyediakan informasi secara cepat dan multimodal. Materi pembelajaran dapat dikonsumsi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, infografis, animasi, maupun aktivitas interaktif. Beberapa kecenderungan yang perlu diperhatikan dosen adalah sebagai berikut.

Pertama, kebutuhan terhadap pembelajaran multimodal. Mahasiswa dapat memperoleh manfaat ketika materi tidak hanya disampaikan dalam

Daftar Pustaka

- Doolittle, P. E., Wojdak, K., & Walters, A. (2023). Defining active *learning*: A restricted systematic review. *Teaching & Learning Inquiry*, 11. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.11.25>
- Düzenli, H. (2021). A systematic review of educational suggestions on generation Z in the context of distance education. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 4(4), 896–912. <https://doi.org/10.31681/jetol.1016512>
- Febaliza, A., Kadarohman, A., Aisyah, S., & Abdullah, N. (2025). Generation Z and the use of digital technology: A review from 2014 to 2023. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13(1).
- Helaluddin, H., Fitriyyah, D., Rante, S. V. N., Tulak, H., Ulfah, S. M., & Wijaya, H. (2023). Gen Z students perception of ideal *learning* in post-pandemic: A phenomenological study from Indonesia. *International Journal of Educational Methodology*, 9(2), 423–434. <https://doi.org/10.12973/ijem.9.2.423>
- Ishak, N. M., Ranganathan, H., & Harikrishnan, K. (2022). *Learning preferences of Generation Z undergraduates at the University of Cyberjaya*. *Journal of Learning for Development*, 9(2), 331–339. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v9i2.584>
- Kozanitis, A., & Nenciovici, L. (2023). Effect of active *learning* versus traditional lecturing on the *learning* achievement of college students in humanities and social sciences: A meta-analysis. *Higher Education*, 86, 1377–1394. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00977-8>
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/EWZM9535>
- Mutiara, T., & Kusumawardhani, D. E. (2020). Hubungan intensitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan keterlibatan belajar mahasiswa Generasi Z. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–201. <https://doi.org/10.17977/um039v5i22020p192>
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Xia, Q., Weng, X., Ouyang, F., Lin, T. J., & Chiu, T. K. F. (2024). A scoping review on how generative *artificial intelligence* transforms assessment in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, Article 40. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00468-z>

PROFIL PENULIS



Siti Sa'idah, S.Pd., M.Pd.

Penulis lahir pada tanggal 12 Desember 1988 di Podomoro yang merupakan anak dari Bapak Tawin Suprato dan Ibu Halimah. Ketertarikan penulis terhadap dunia pendidikan dimulai sejak tahun 2010 silam. Hal tersebut membuat penulis memilih untuk masuk salah satu Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Pringsewu pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis kemudian melanjutkan dan menyelesaikan

studi S2 di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2016. Penulis memiliki kepakaran dibidang pendidikan khususnya pembelajaran bahasa dan sastra. Saat ini penulis bekerja sebagai dosen di Universitas Aisyah Pringsewu. Untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti dibidang kepakarannya tersebut. Email Penulis: sitisaidah448@gmail.com

BAB 9

ETIKA, EMPATI, DAN

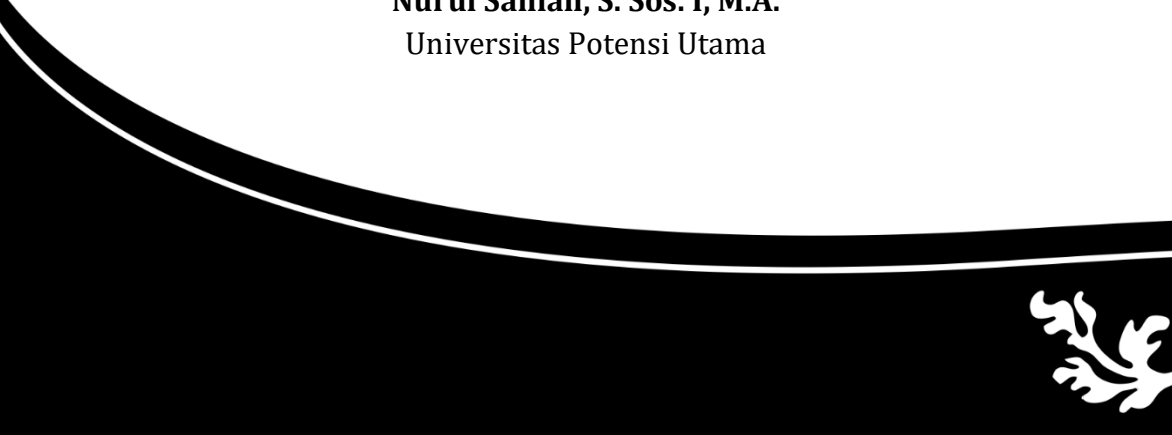
PENDAMPINGAN

KARAKTER

MAHASISWA DI ERA

DIGITAL

Nurul Saniah, S. Sos. I, M.A.
Universitas Potensi Utama



Pendahuluan

Etika dan empati merupakan dua hal penting yang harus dimiliki seorang mahasiswa dalam menjalani kehidupannya di kampus, lingkungan masyarakat dan di era digital seperti sekarang ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar terhadap cara belajar mahasiswa, berinteraksi, menyampaikan pendapat serta berkomunikasi, baik secara langsung dan tatap muka maupun di era digital dan dengan lingkungan sekitar. Kehadiran internet, media sosial dan berbagai *platform* digital memudahkan kita memperoleh informasi dan berkomunikasi kapan dan di mana pun kita berada tanpa ada batasan waktu. Tetapi kemudahan tersebut tidak hanya memberikan dampak positif terhadap penggunaannya, ada juga yang berdampak negatif yang menimbulkan berbagai persoalan seperti, penyebaran *hoax* atau informasi palsu, ujaran kebencian, pelanggaran privasi, plagiarisme, serta menurunnya kepedulian terhadap perasaan orang lain. Oleh karena itu, etika dan empati harus dimiliki seorang mahasiswa dalam menjalani kehidupannya yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki tanggung jawab moral dan kepekaan lingkungan sosial.

Pengertian Etika dan Empati dalam Kehidupan Mahasiswa di Era Digital

Etika secara umum dapat dipahami seperangkat nilai, norma dan prinsip yang menjadi pedoman dalam perilaku yang baik dan benar. Istilah etika berasal dari kata latin *Ethic*, sedangkan dalam bahasa *Gerik Ethikos (a body of moral principles or value)*. Dengan demikian *ethic* berarti kebiasaan, *habit, custom* (Nuruddin, 2007). Dalam kehidupan mahasiswa etika berfungsi sebagai dasar berinteraksi sesama mahasiswa, dosen, dan lingkungan kampus, maupun masyarakat. Etika membantu mahasiswa untuk memahami batas-batas perilaku yang pantas dan tidak pantas yang harus diketahui mahasiswa, menghargai hak orang lain, bertanggung jawab atas tindakan dan perbuatan serta perkataan, dan mempertimbangkan dampak dari setiap keputusan yang diambil. Di era digital penerapan etika dan empati tidak hanya dilakukan secara langsung tetapi juga harus diterapkan dalam aktivitas di ruang digital.

Etika bagi mahasiswa dapat menjadi alat kontrol di dalam melakukan suatu tindakan. Etika dapat menjadi gambaran bagi mahasiswa dalam mengambil suatu keputusan atau dalam melakukan sesuatu yang baik atau buruk (Subchan, Wachju, 2019). Etika digital bagi mahasiswa mencakup sikap bijaksana dalam menggunakan teknologi informasi dan media sosial.

Mahasiswa perlu menyadari bahwa setiap komentar, unggahan, pesan dan informasi yang disebarakan dapat memengaruhi orang lain. Oleh karena itu, mahasiswa harus membiasakan diri untuk menggunakan bahasa yang sopan, menghindari penghinaan dan ujaran kebencian, tidak menyebarkan informasi hoaks yang belum tentu kebenarannya, serta menghormati privasi orang lain. Selain itu, etika akademik menjadi bagian penting dalam kehidupan digital mahasiswa, terutama dalam penggunaan sumber informasi dari internet. Mahasiswa harus bersikap jujur dengan tidak melakukan plagiarisme terhadap karya, ide, dan gagasan orang lain, dan harus mencantumkan nama dan sumber yang diperolehnya.

Empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami, merasakan, dan menghargai perasaan orang lain. Empati mendorong seseorang untuk melihat persoalan tidak hanya dari sudut pandangnya sendiri, tetapi juga dari perspektif orang lain. Dalam kehidupan mahasiswa, empati sangat penting untuk menciptakan hubungan sosial yang harmonis, saling menghargai dan peduli terhadap sesama. Mahasiswa yang memiliki empati akan lebih mampu memahami latar belakang, pendapat, budaya, maupun kondisi teman-temannya. Sikap tersebut sangat diperlukan dalam lingkungan perguruan tinggi yang terdiri dari beragam mahasiswa dengan berbagai macam suku, bangsa dan agama yang berbeda.

Di era digital, empati memiliki tantangan tersendiri karena komunikasi yang dilakukan tanpa bertatap muka dan tidak langsung. Mendefinisikan empati digital sebagai kemampuan memahami perasaan dan sudut pandang orang lain serta mengekspresikannya secara etis lingkungan daring (Stevanie Ho, 2025). Dalam komunikasi melalui media sosial atau aplikasi yang lain seseorang terkadang lebih mudah mengeluarkan kata-kata yang kasar atau menyakitkan perasaan orang lain karena tidak melihat secara langsung reaksi lawan bicaranya. Kondisi ini dapat menyebabkan berkurangnya kepekaan sosial dan munculnya perilaku perundungan siber, penghinaan, serta konflik akibat kesalahpahaman. Seperti yang baru-baru ini terjadi di media sosial postingan pasien yang menunggu hingga delapan jam di ruang IGD. Banyak para nakes dan dokter yang melakukan perundungan kepada pasien tersebut.

Penerapan empati dalam kehidupan mahasiswa dapat dilakukan melalui berbagai tindakan sederhana, seperti memberikan dukungan kepada teman yang mengalami kesulitan, menghargai pendapat orang lain yang berbeda dengan kita, tidak boleh berprasangka buruk pada orang lain, serta berhati-hati saat memberikan komentar di media sosial. Saring terlebih dahulu informasi yang dibagikan sebelum di share ke media sosial. Empati

Daftar Pustaka

- Ana Dwi Wahyuni, D. (2014). *PENDIDIKAN KARAKTER: STRATEGI MENGHADAPI GLOBALISASI*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Dr. Anita Trisiana, S.Pd., M. H. dkk. (2019). *MODEL PENDIDIKAN KARAKTER DI PERGURUAN TINGGI BERBASIS NASIONALISME DAN IMPLIKASINYA TERHADAP IMPLEMENTASI REVOLUSI MENTAL*. DEEPUBLISH.
- Fita Arinda, D. (2025). *Pendidikan Karakter di Era Digital* (M. P. Dr. Suci Anggraeni, S.Pd.I. (ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digita.
- Muldiah, S. (2023). Kesadaran Mahasiswa Dalam Beretika Di Zaman Era Digital. *Jurnalilmiah Pendidikan Dan Keislaman*, 3(2), 121–240.
- Nuruddin, M. S. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2022). Etika Akademik di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 8359–8370.
- Saleh, H. M. (2023). *Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Mahasiswa*. Penerbit Agma.
- Stevanie Ho, D. (2025). EMPATI DIGITAL SEBAGAI FONDASI ETIKA BERMEDIA DI ERA INKLUSIVITAS. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 5(3), 1287–1296.
- Subchan, Wachju, D. (2019). *Etika Di Lingkungan Kampus*. PT Indeks.
- Triyanto. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184.

PROFIL PENULIS



Nurul Saniah, S. Sos. I MA

Penulis lahir di desa Teluk Piai Kecamatan Kualuh Hilir Kabupaten Labuhan Batu Utara 14 Desember 1989. Mengawali dunia pendidikan disekolah SD Neg 115456 Pasar Bilah tamat tahun 2001 dan melanjutkan sekolah Mts Kampung Mesjid tamat tahun 2004, kemudian tingkat MAS Kampung Mesjid tamat 2007. Masuk perguruan tinggi SI di IAIN Sumatera Utara Fakultas Dakwah jurusan Pengembangan Masyarakat Islam dan menyelesaikannya tahun 2011. Setelah menyelesaikan SI langsung melanjutkan ke S2 di IAIN Sumatera Utara jurusan Komunikasi Islam dan tamat tahun 2013. Tahun 2014 penulis menikah dengan Ali Saputra Hutagalung dan Alhamdulillah sudah memiliki tiga orang anak yaitu Ahsani Taqwim Hutagalung 11 tahun, Abil Rafisqy Hutagalung 7 tahun, dan Abqori Hisan Hutagalung 2 bulan. Mulai mengajar di universitas Potensi Utama tahun 2015 sampai sekarang. Beberapa karya penulis dalam bidang penelitian, book chapter dan pengabdian masyarakat yang telah diterbitkan dalam jurnal dapat dilihat di google dengan mengklik nama penulis Nurul Saniah. Email Penulis: nurulsaniah25@gmail.com



BAB 10

INOVASI MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI PERGURUAN TINGGI

Evi Mauliza S.Pd., M.Pd.
Universitas Al Washliyah Darussalam (UNADA) Banda Aceh



Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara mendasar cara mahasiswa memperoleh, mengolah, dan memaknai pengetahuan di lingkungan perguruan tinggi. Transformasi digital yang berlangsung cepat menuntut dosen dan pengelola pendidikan tinggi untuk tidak lagi bertumpu pada model pembelajaran konvensional, melainkan bergeser ke arah pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan berorientasi pada mahasiswa sebagai subjek belajar. Transformasi pendidikan tinggi menuju era digital menuntut inovasi metode pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik mahasiswa, baik dari sisi gaya belajar, kecepatan pemahaman, maupun latar belakang akademiknya (Raprap, 2025).

Kebutuhan akan inovasi ini semakin mendesak seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong perguruan tinggi menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan zaman (Wati et al., 2013). Model pembelajaran inovatif menjadi jendela untuk menjawab tantangan kurikulum tersebut karena berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna (Tiyas et al., 2024). Dalam konteks ini, model pembelajaran interaktif menempati posisi strategis karena mampu menjembatani kesenjangan antara teori yang diajarkan dengan pengalaman belajar nyata yang dibutuhkan mahasiswa.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan pendidikan tinggi diwujudkan melalui pemanfaatan *Learning management system* (LMS), media pembelajaran interaktif, serta penerapan model *blended learning* dan *flipped classroom*, yang secara bersama-sama mendorong keterlibatan aktif, kemandirian belajar, dan peningkatan kompetensi mahasiswa (Thalib et al. 2026). Namun demikian, penerapan berbagai inovasi tersebut tidak lepas dari sejumlah tantangan, mulai dari keterbatasan infrastruktur, kesenjangan literasi digital, hingga kesiapan dosen dalam merancang ulang strategi pembelajarannya (Uno et al., 2025). Untuk Itu berbagai inovasi pembelajaran interaktif di perguruan tinggi sangat penting.

Pembahasan mengenai inovasi model pembelajaran interaktif ini juga relevan bagi program studi kependidikan, termasuk program studi yang mempersiapkan calon pendidik di berbagai bidang ilmu, karena kemampuan merancang pembelajaran interaktif merupakan salah satu kompetensi pedagogik penting yang harus dikuasai oleh calon dosen maupun calon guru agar mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta

didiknya kelak. Bagian ini disusun untuk mengkaji secara komprehensif berbagai bentuk inovasi model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan di perguruan tinggi, mulai dari pendekatan *blended learning* dan *flipped classroom*, *problem-based learning* dan *project-based learning*, gamifikasi, pemanfaatan kecerdasan buatan, teknologi *augmented reality* dan *virtual reality*, hingga pembelajaran kolaboratif berbasis komputer. Pembahasan diarahkan untuk memberikan gambaran konseptual sekaligus praktis bagi dosen dan pemangku kepentingan pendidikan tinggi dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

Konsep dan Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif

Sebelum membahas berbagai bentuk inovasi, penting untuk memahami terlebih dahulu konsep dasar model pembelajaran. Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, serta membimbing proses pembelajaran di kelas maupun pada latar pendidikan lainnya (Khoerunnisa et al., 2020). Model pembelajaran, dengan demikian, bukan sekadar metode mengajar, melainkan kerangka konseptual yang menyeluruh, meliputi tujuan, sintaks kegiatan, sistem sosial, prinsip reaksi pendidik, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan dampak pengiring yang ingin dicapai. Definisi senada disampaikan pula oleh sejumlah ahli lain, yang memandang model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai kompetensi tertentu (Mawardi, 2016).

Joyce dan Weil mengelompokkan beragam model pembelajaran ke dalam empat rumpun besar berdasarkan orientasi teoretisnya, yaitu rumpun pemrosesan informasi yang menekankan kapasitas intelektual dan kemampuan bernalar, rumpun personal yang mengakui keunikan setiap pembelajar, rumpun sosial yang menitikberatkan pada interaksi dan kerja sama antarindividu, serta rumpun sistem perilaku yang berlandaskan teori belajar behavioristik (Rahmah et al., 2025). Sebagian besar inovasi model pembelajaran interaktif yang berkembang saat ini, seperti pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek, pada dasarnya berakar pada rumpun sosial dan rumpun pemrosesan informasi tersebut, yang kemudian diperkaya dengan pemanfaatan teknologi digital.

Pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai proses belajar yang menempatkan mahasiswa sebagai partisipan aktif, bukan sekadar penerima

Daftar Pustaka

- Anggi, Fatmadiwi, Suryani Suryani, Agung Hartoyo, dan Erlina Erlina. 2025. "Kebijakan *Artificial intelligence* (AI) dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi." *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 11(1):284–91. doi: <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v11i1.3633>.
- Anggraini, Nita Julia, I. Ketut Atmaja Johny Artha, dan Rivo Nugroho. 2026. "Efektifitas Model *Flipped Classroom* untuk Pembelajaran Kepemimpinan di Perguruan Tinggi." *Journal of Education Research* 7(2):1313–19. doi: <https://doi.org/10.37985/jer.v7i2.3721>.
- Aswandi, Nopan, dan Billy Hendrik. 2025. "Transformasi Sektor melalui *Augmented reality*: Manfaat, Tantangan, dan Masa Depan Strategis." *Journal of Education Research* 6(1):107–13. doi: 10.37985/jer.v6i1.2152.
- Gunawan, Tedi. 2023. "Penerapan Teknologi *Augmented reality* Untuk Pengalaman Pengguna Dalam Aplikasi Edukasi." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6(4):4362–68.
- Helsa, Yullys, Rosida Marasabessy, Dadang Juandi, dan Turmudi Turmudi. 2023. "Penerapan Hybrid *Learning* di Perguruan Tinggi Indonesia: Literatur Review." *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 07(1):139–62. doi: 10.31004/cendekia.v7i1.1910.
- Kasman, Risqah Amaliah, Burhan Burhan, dan Abdul Munir HB. 2025. "Peran dan Tantangan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pendidikan Tinggi: Implementasi dan Implikasi Etis." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5(1):24–33. doi: <https://doi.org/10.62388/jpdp.v5i1.523>.
- Khoerunnisa, Putri, dan Syifa Masyhuril Aqwal. 2020. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *FONDATIA (Jurnal Pendidikan Dasar)* 4(1):1–27. doi: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.
- Kustandi, Cecep, Robinson Situmorang, dan R. A. Hirmana Wargahadibarata. 2025. "Development Of Online Course Based On *Blended Learning* Type Of *Flipped Classroom* For Prospective Student Teachers." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 8(2):69–79. doi: 10.17977/um038v8i22025p069.
- Mawardi, Mawardi. 2016. "Merancang Model dan Media Pembelajaran." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8(1):26–40. doi: 10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40.
- Musliha, S., Bahrudin. B, dan R. .. Diharjo. 2025. "Dinamika Pemanfaatan *Artificial intelligence* (Ai) Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan

- Tinggi(Studi Kasus Universitas Islam Zainul Hasan Genggongdan Universitas Panca Marga).” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 15(2):142–58.
- Rahmah, Siti, Hilmi Mizani, dan Muhammad Ramli. 2025. “Model-Model Pembelajaran Bruce Joyce dan Marsha Weil Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *AL-MANBA, Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 10(1):1–12. doi: 10.69782/almanba.v10i1.46.
- Rani, Rani, Andyanata Lubis, dan Agung Setiawan. 2025. “Adaptive Learning Dalam Desain Instruksional: Pendekatan Strategis Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa Di E-Learning Perguruan Tinggi.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):780–92. doi: 10.23969/jp.v10i2.27204.
- Raprap, Wensly Peniel. 2025. “Integrasi Pendekatan Pembelajaran Adaptif dan Teknologi Interaktif untuk Mengoptimalkan Proses Belajar Mahasiswa di Lingkungan Perguruan Tinggi Digital.” *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02(03):1844–57.
- Sukmawati, Sukmawati, Aisyah Ali, Chelsi Yuliana S, dan Ria Ristiani. 2024. “Efektivitas Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) pada Mata Kuliah Kajian Matematika Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(3):2064–75. doi: 10.31004/cendekia.v8i3.3267.
- Sunarya, Po Abas, Untung Rahardja, Qurotul Aini, dan Alfiah Khoirunisa. 2019. “Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran.” *Edutech* 18(1):69–79. doi: <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>.
- Supriyanto, Supriyanto, Joshua Quienera, Ade Gafar Abdullah, Emmanuel Obobi Tettehfiio, dan Sulaeman Deni Ramdani Ramdani. 2023. “Application of Augmented reality (AR) In Vocational Education: A Systematic Literature Review.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 18(2):110. doi: 10.21831/jpv.v13i2.54280.
- Surantika, I. Komang, Ni Nyoman Kurnia Wati, dan Ni Nyoman Lisna Handayani. 2026. “Augmented reality untuk pembelajaran bangun ruang: tren, kesenjangan, dan agenda riset masa depan (systematic literature review).” *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 14(1):411–22. doi: <https://doi.org/10.29210/1204700>.
- Susanto, Edi, Agus Susanta, dan Rusdi Rusdi. 2020. “The Effectiveness of Project Based Learning in Term of the Students’ Abilities Problem Solving and Critical Thinking.” *Jurnal THEOREMS (The Original Research of*

- Mathematics*) 5(1):61–68. doi: <https://doi.org/10.31949/th.v5i1.2219>.
- Thalib, Najdah, Melvianus Selan, Samuel Mamonto, Siti Aisyah Hanim, dan Muhammad Arsyad. 2026. “Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital pada Mahasiswa Pendidikan.” *Jurnal Ragam Pengabdian Dan Penelitian* 3(1):113–20. doi: <https://doi.org/10.62710/c3kh8530>.
- Tittahira, Aiskha, dan Usiono. 2025. “Dampak Kecerdasan Buatan Pada Mahasiswa : Analisis Penggunaan Ai Dalam Pembelajaran Di Perguruan Tinggi.” *Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3(1):16–20. doi: <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.627>.
- Tiyas, Sri Wahyuning, dan Indah Setyo Wardhani. 2024. “Model Pembelajaran Inovatif: Trend Pembelajaran Jaman Sekarang.” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2(11):1–13. doi: 10.62281, Hal XX-XX.
- Ulhaque, Muhammad Iqbal Zea, Muhammad Azhar Fachrezi, dan Angga Hadiapurwa. 2024. “Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 7(1):58–70. doi: 10.21009/jpi.071.07.
- Uno, Winda Anggriyani, dan Ulan Bidi. 2025. “Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia: Studi Pengembangan Pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan.” *JuTECH: Journal Education and Technology* 6(1):255–64. doi: 10.31932/jutech.v6i1.5123.
- Wati, Desy Sri Setyo, Abdul Aziz, dan Agus Zaenul Fitri. 2013. “Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di Perguruan Tinggi.” *Journal of Education Research* 4(3):1021–30. doi: 10.37985/jer.v4i3.248.
- Zekeik, Hajar, Mohamed Chahbi, Mohammed Lamarti Sefian, dan Imane Bakkali. 2025. “*Augmented reality and virtual reality in education: A systematic narrative review on benefits, challenges, and applications.*” *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 21(9):1–21. doi: 10.29333/ejmste/16830.

PROFIL PENULIS



Evi Mauliza, S. Pd., M. Pd

Berhasil lulus dari SMA Negeri 1 Banda Aceh pada tahun 2008. Ketertarikan penulis terhadap dunia pendidikan dibuktikan dengan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan berhasil menyelesaikan studi S1 di Prodi Pendidikan Geografi Universitas Syiah Kuala pada tahun 2012. Dua tahun kemudian, pada tahun 2014, penulis menyelesaikan studi S2 di Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri

Malang. Saat ini penulis sebagai kandidat doktor dengan status izin belajar menempuh studi doktoral pada prodi Pendidikan IPS konsentrasi Pendidikan Geografi Pascasarjana Universitas Syiah Kuala.

Penulis memiliki kepakaran dibidang pendidikan maupun bidang geografi. Untuk mewujudkan karier sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti di bidang kepakarannya tersebut. Beberapa penelitian yang telah dilakukan didanai oleh internal perguruan tinggi dan juga Kemenristek DIKTI. Di antara karya tulis penulis adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Resource-Based Learning* (RBL) terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa di SMA, Penggunaan Media Peta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA, dan banyak penelitian lainnya. Selain penelitian, penulis juga aktif melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, di antaranya Pendampingan Implementasi P5 Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Mendukung Merdeka Belajar di Sabang dan lainnya. Harapan penulis adalah dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara yang sangat tercinta. Email Penulis: evimauliza2@gmail.com tgbv

BAB 11

IMPLEMENTASI

PROBLEM-BASED

***LEARNING* (PBL) DAN**

PROJECT-BASED

***LEARNING* (PJBL) DI**

PERGURUAN TINGGI

Taurinda Mahardiyanti, S.Pd., M.Pd.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Perguruan tinggi saat ini dihadapkan pada tuntutan ganda. Dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat menuntut lulusan yang mampu berpikir kritis, memecahkan masalah kompleks, berkolaborasi, dan belajar sepanjang hayat, sementara mahasiswa yang duduk di ruang kuliah sebagian besar adalah Generasi Z, yaitu generasi yang lahir kira-kira pada pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an dan tumbuh dalam lingkungan yang sangat terhubung dengan teknologi digital (Seemiller & Grace, 2016). Kuliah satu arah yang berpusat pada penyampaian informasi semakin sulit menjawab kedua tuntutan tersebut, terutama karena informasi kini dapat diakses hanya dengan beberapa ketukan pada layar gawai.

Standar nasional pendidikan tinggi di Indonesia mendorong proses pembelajaran yang interaktif, holistik, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa, serta secara eksplisit mengakui pembelajaran berbasis masalah dan berbasis proyek sebagai model yang dapat diterapkan pada berbagai program studi (Kemendikbud, 2020; Kemendikbudristek, 2023). Arah kebijakan tersebut sejalan dengan semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang menempatkan pengalaman belajar kontekstual dan otentik sebagai prioritas.

Problem-based Learning (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL) termasuk pendekatan yang paling sering dirujuk untuk menjawab tuntutan tersebut. Meskipun keduanya berbeda asal-usul dan penekanan, sebagaimana akan diuraikan pada bagian berikut, keduanya sama-sama menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dan menuntut dosen berperan sebagai perancang pengalaman belajar, bukan sekadar penyampai informasi. Namun, keberhasilan keduanya sangat bergantung pada kualitas perancangan masalah atau proyek, pendampingan selama proses, dan asesmen yang selaras dengan capaian pembelajaran. Penerapan yang asal-asalan, misalnya sekadar melabeli "diskusi kelompok lalu presentasi" sebagai PBL atau PjBL, berisiko menimbulkan beban kerja yang tidak merata, pembelajaran yang dangkal, dan kejenuhan mahasiswa.

Bab ini membahas PBL dan PjBL secara berdampingan: landasan teoretis, karakteristik, sintaks atau tahapan pelaksanaan, peran dosen dan mahasiswa, kelebihan dan keterbatasan masing-masing berdasarkan bukti empiris, serta implementasi dan implikasinya di pendidikan tinggi. Pada bagian akhir, kedua model didudukkan bersama untuk melihat titik temu, pemanfaatan teknologi (termasuk kecerdasan artifisial generatif), prinsip asesmen, serta tantangan implementasi dan strategi mengatasinya, khususnya dalam merespons karakteristik mahasiswa Generasi Z.

***Problem-based Learning* (PBL)**

Problem-based Learning (PBL) lahir dari pendidikan kedokteran di McMaster University pada akhir 1960-an dan berkembang lebih jauh di Maastricht sebelum menyebar ke berbagai bidang ilmu (Schmidt, 1983; Barrows, 1996). Ciri paling mendasar PBL adalah bahwa masalah menjadi titik awal dan pemicu pembelajaran, bukan sesuatu yang diberikan setelah materi diajarkan.

1. Landasan Teoretis PBL

PBL berakar pada konstruktivisme, yang memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi aktif pembelajar. Dewey (1938) menegaskan bahwa pendidikan sejati bersumber dari pengalaman yang direfleksikan, gagasan yang dikembangkan Kolb (1984) melalui siklus belajar dari pengalaman konkret hingga eksperimentasi aktif. Vygotsky (1978) menekankan bahwa pemahaman dibangun melalui interaksi sosial dan bantuan (*scaffolding*) dalam *zone of proximal development*, sementara Brown, Collins, dan Duguid (1989) berargumen bahwa pengetahuan tidak terlepas dari konteks penggunaannya, sehingga masalah yang otentik menjadi kunci transfer pengetahuan. Barrows (1986) merumuskan PBL sebagai metode yang menempatkan penyajian masalah sebelum seluruh persiapan pengetahuan lain diberikan, memaksa mahasiswa mengidentifikasi sendiri kebutuhan belajarnya.

2. Karakteristik Utama PBL

Karakteristik utama PBL di pendidikan tinggi meliputi:

- a. Masalah menjadi titik awal dan pemicu pembelajaran, bukan penutup setelah materi diajarkan.
- b. Masalah bersifat tidak terstruktur (*ill-structured*) dan menyerupai masalah dunia nyata.
- c. Mahasiswa bekerja dalam kelompok kecil, umumnya lima hingga delapan orang.
- d. Dosen berperan sebagai fasilitator atau tutor yang mengajukan pertanyaan, bukan sumber jawaban.
- e. Pengetahuan baru diperoleh melalui belajar mandiri yang kemudian dibawa kembali ke kelompok (Barrows, 1986, 1996; Hmelo-Silver, 2004).

3. Sintaks atau Tahapan PBL

Prosedur yang paling dikenal adalah tujuh langkah (*seven jump*) dari Maastricht (Schmidt, 1983; Wood, 2003), yang dalam praktik di luar kedokteran lazim dipadatkan menjadi tiga sesi:

Daftar Pustaka

- Albanese, M. A., & Mitchell, S. (1993). *Problem-based learning: A review of literature on its outcomes and implementation issues. Academic Medicine*, 68(1), 52–81.
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of *problem-based learning* methods. *Medical Education*, 20(6), 481–486.
- Barrows, H. S. (1996). *Problem-based learning* in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3–12.
- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The "digital natives" debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775–786.
- Biggs, J. (1996). Enhancing teaching through constructive alignment. *Higher Education*, 32(3), 347–364.
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating *Project-Based learning*: Sustaining the doing, supporting the *learning*. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 369–398.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of *learning*. *Educational Researcher*, 18(1), 32–42.
- Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. (2019). Revisiting the effects of *Project-Based learning* on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71–81.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Dochy, F., Segers, M., Van den Bossche, P., & Gijbels, D. (2003). Effects of *problem-based learning*: A meta-analysis. *Learning and Instruction*, 13(5), 533–568.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of *feedback*. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-based learning*: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in *problem-based* and *inquiry learning*: A response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success

- story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
- Kemendikbud. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
- Kemendikbudristek. (2023). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi*.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. *Teachers College Record*, 19(4), 319–335.
- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135–142.
- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why minimal guidance during instruction does not work. *Educational Psychologist*, 41(2), 75–86.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). *Project-Based learning: A review of the literature*. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2014). *Project-Based learning*. Dalam R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (2nd ed., hlm. 275–297). Cambridge University Press.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning*. ASCD.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Savery, J. R. (2006). Overview of *problem-based learning*: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1(1), 9–20.
- Schmidt, H. G. (1983). *Problem-based learning*: Rationale and description. *Medical Education*, 17(1), 11–16.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. Jossey-Bass.
- Strobel, J., & van Barneveld, A. (2009). When is PBL more effective? A meta-synthesis of meta-analyses comparing PBL to conventional classrooms. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 3(1), 44–58.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on Project-Based learning*. Autodesk Foundation.

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.

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

Wood, D. F. (2003). ABC of *learning* and teaching in medicine: Problem based *learning*. *BMJ*, 326(7384), 328–330.

PROFIL PENULIS



Taurinda Mahardiyanti, S.Pd., M.Pd.

Penulis adalah seorang dosen pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Doktor Nugroho Magetan. Penulis mulai mengabdikan sebagai dosen pada tahun 2011, dengan bidang keilmuan pendidikan matematika. Untuk mewujudkan karier sebagai dosen profesional, penulis aktif sebagai peneliti di bidang pendidikan khususnya pendidikan matematika. Beberapa penelitian yang telah dilakukan, selain dilakukan secara mandiri, juga didanai oleh internal perguruan tinggi dan juga Kemenristek DIKTI, dengan luaran berupa artikel ilmiah yang telah dimuat dalam jurnal nasional ber-ISBN dan jurnal terakreditasi. Tentunya, sebagai dosen, selain aktif melakukan penelitian, penulis juga aktif melakukan kegiatan Tridharma lain, yaitu kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dengan tujuan untuk memberikan kontribusi positif, khususnya dalam pengembangan pendidikan di Indonesia, dengan menjadi narasumber dalam berbagai kegiatan *workshop*/pelatihan berbagai metode pembelajaran inovatif, menulis bahan ajar dan penelitian bagi guru. Penulis juga aktif sebagai anggota Asosiasi Dosen Indonesia, dan dalam berbagai kegiatan penunjang lain di luar kampus yang terkait dengan bidang pendidikan. Email Penulis: taurindamahardiyanti@udn.ac.id

BAB 12
FLIPPED CLASSROOM
DAN BLENDED
LEARNING: INTEGRASI
TATAP MUKA DAN
DARING

Dr. Lelu Dina Apristia, S.S., M.Hum.
Universitas Negeri Semarang



Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan yang signifikan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran bergantung pada ruang kelas, buku cetak, dan interaksi nyata atau tatap muka antara pendidik dan peserta didik yang dibatasi oleh waktu dan menghambat peserta didik belajar secara tuntas dan akurat (Gunawan et al., 2024; Simanullang & Rajagukguk, 2020), maka kini pembelajaran dapat berlangsung di ruang digital dan menggunakan berbagai sumber belajar digital, misalnya buku elektronik video pembelajaran, video konferensi atau webinar, *podcast*, kuis daring, dan *Learning Management System* (LMS) yang mendorong peserta didik belajar secara tuntas dan akurat (Simanullang & Rajagukguk, 2020). Interaksi antara pendidik dan peserta didik pun dapat terjadi secara virtual atau daring.

Penyelenggaraan pembelajaran daring tidak mengindikasikan bahwa pendidik dan peserta didik tidak memerlukan pembelajaran tatap muka. Setelah mendapat pengalaman belajar daring, pendidik dan peserta didik tetap merindukan pembelajaran tatap muka. Bagaimanapun, interaksi tatap muka merupakan faktor krusial yang berpengaruh terhadap proses interpersonal dan perkembangan sosio-emosional yang membentuk motivasi untuk meraih keberhasilan di lingkungan belajar (Kundi & Nawaz, 2014; Muñoz-najar et al., 2021). Pembelajaran tatap muka penting untuk membangun komunikasi, memberikan umpan balik, menjalankan praktik, mengembangkan keterampilan, memecahkan masalah, dan memperoleh pengalaman belajar yang nyata yang tidak dapat digantikan oleh pembelajaran daring (Kundi & Nawaz, 2014; Suleiman & Danmuchikwali, 2020). Oleh karena itu, persoalan yang kemudian muncul bukan lagi tentang memilih pembelajaran tatap muka atau pembelajaran daring, melainkan tentang bagaimana mengintegrasikan keduanya secara pedagogis.

Sehubungan dengan persoalan tersebut, terdapat dua metode pembelajaran yang relevan, yaitu *flipped classroom* dan *blended learning*. Seperti namanya, *flipped classroom* dan *blended learning* mengimplikasikan adanya perpaduan atau integrasi. Berikut ialah penjelasan lebih lanjut mengenai *flipped classroom* dan *blended learning* dalam keterkaitannya dengan integrasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring.

Definisi *Flipped Classroom* dan *Blended Learning*

Flipped classroom ialah salah satu tipe dari *blended learning* (Huda et al., 2021). *Blended learning* sendiri merupakan perpaduan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (Suleiman & Danmuchikwali, 2020). *Blended*

learning mengombinasikan kelas tradisional dan *e-learning* yang memanfaatkan teknologi digital, khususnya internet, sebagai media utama dalam proses belajar-mengajar (Diva & Hikmawan, 2023; Tinio, 2002). Sebagai metode pembelajaran yang tradisional sekaligus digital, *blended learning* mementingkan interaksi sosial (Kundi & Nawaz, 2014). Artinya, pertemuan tatap muka dan fasilitas digital yang digunakan dalam *blended learning* diharapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik maupun pendidik dan memperkuat interaksi keduanya demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Flipped classroom membalik metode pembelajaran tradisional yang berarti bahwa kegiatan yang biasanya dilakukan di dalam kelas—seperti penyampaian materi dan mencatat, kini dilakukan di rumah atau di luar kelas, misalnya dengan cara pendidik menyediakan video, *podcast* serta berbagai sumber belajar melalui pemanfaatan teknologi bagi peserta didik (Dewi et al., 2021). Sementara itu, pengerjaan tugas dalam bentuk diskusi, penggarapan proyek atau penyimpulan materi dipindahkan ke dalam kelas (Du et al., 2014). Jadi, *flipped classroom* tidak semata-mata membalik metode pembelajaran tradisional. *Flipped classroom* memadukan pembelajaran daring saat peserta didik berkegiatan di rumah atau di luar kelas dan pembelajaran tatap muka saat peserta didik berkegiatan di dalam kelas.

Penerapan *blended learning* di Indonesia mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dibutuhkan untuk peningkatan mutu pendidikan di Indonesia yang mencakup individu yang terampil dan memiliki pengetahuan yang luas agar mampu bersaing di zaman yang semakin berkembang dan kompleks (Ramadani et al., 2019). Selain itu, *blended learning* merujuk pada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi bahwa dalam rangka memberikan akses dan kemudahan serta pemerataan pendidikan yang bermutu kepada masyarakat, sistem Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) menjadi sebuah solusi pembelajaran di mana saja dan kapan saja (Hapudin, 2019). Oleh karena itu, penerapan *blended learning* di Indonesia tidak hanya memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pembelajaran dengan baik di masa pandemi Covid-19, tetapi juga memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital.

Sintaks *Flipped Classroom* dan *Blended Learning*

Sintaks menjadi bagian penting dari model pembelajaran. Sintaks merupakan tahap-tahap kegiatan dari model pembelajaran yang dikembangkan (Hudha et al., 2016). Sintaks ialah langkah-langkah yang harus dilakukan semuanya

Daftar Pustaka

- Amin, K. A. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2).
- Dewi, N. P. S. S., Padmadewi, N. N., & Santosa, M. H. (2021). The Implementation of *Flipped Classroom* Model in Teaching English to Junior High School Students. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(1), 125–135.
- Diva, A. S., & Hikmawan, R. (2023). Pemanfaatan Metode E-Learning Sebagai Sarana Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Perusahaan (Studi Literature Review). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 37–50.
- Du, S.-C., Fu, Z.-T., & Wang, Y. (2014). The *Flipped Classroom*—Advantages and Challenges. *International Conference on Economic Management and Trade Cooperation (EMTC 2014)*, 17–20.
- Gunawan, R. D., Sutisna, A., & Ana, E. F. (2024). Literature review : The role of *learning management system* (LMS) in improving the digital literacy of educators. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 116–123.
- Hamid, A., & Hadi, M. S. (2020). Desain Pembelajaran *Flipped Learning* Sebagai Solusi Model Pembelajaran Pai Abad 21. *Quality*, 8(1).
- Hapudin, M. S. (2019). MANAJEMEN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DALAM UPAYA MEMPERLUAS AKSESIBILITAS LAYANAN PENDIDIKAN. *Journal of Informatics and Information Society*, 1(1), 1–7.
- Huda, M., Dhewy, R. C., & Agustina, E. N. S. (2021). IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* MODEL *FLIPPED CLASSROOM*: PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI TENGAH PANDEMI. *Jurnal Edukasi Matematika*, 2(1), 1–8.
- Hudha, A. M., Amin, M., Bambang S., S., & Akbar, S. (2016). TELAAH MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DAN SINTAKSNYA SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN “OIDDE.” *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(2), 109–124.
- Kundi, G. M., & Nawaz, A. (2014). From e-Learning 1.0 to e-Learning 2.0: Threats & Opportunities for Higher Education Institutions in the Developing Countries. *European Journal of Sustainable Development*, 3(1), 145–160. <https://doi.org/10.14207/ejsd.2014.v3n1p145>
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2).

- Muñoz-najar, A., Gilberto, A., Hasan, A., Cobo, C., Azevedo, J. P., & Akmal, M. (2021). *REMOTE LEARNING DURING COVID-19: Lessons from Today, Principles for Tomorrow*. International Bank for Reconstruction and Development/The World Bank.
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative *Learning*. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 1–6.
- Ramadani, A. D., Sulthoni, & Wedi, A. (2019). FAKTOR-FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* DI JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 62–67.
- Simanullang, N. H. S., & Rajagukguk, J. (2020). *Learning management system (LMS) Based On Moodle To Improve Students Learning Activity Learning management system (LMS) Based On Moodle To Improve Students Learning Activity. Journal of Physics: Conference Series*, 1462. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1462/1/012067>
- Suleiman, M., & Danmuchikwali, B. G. (2020). DIGITAL EDUCATION: OPPORTUNITIES, THREATS, AND CHALLENGES. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 78–83.
- Susanti, N. D., Inayati, U., & Libriana, F. (2021). ANALISIS PROSES PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SDN LENGKONG BALEN BOJONEGORO. *JTIEE*, 5(2), 91–103.
- Tinio, V. L. (2002). ICT in education. *UNDP's Regional Project, the Asia-Pacific Development Information Program (APDIP), in Association with the Secretariat of the Association of Southeast Asian Nations (ASEAN)*. <http://www.apdip.net/publications/iespprimers/eprimer-edu.pdf>.

PROFIL PENULIS



Dr. Lelu Dina Apristia, S.S., M.Hum.

Ketertarikan penulis terhadap pendidikan selaras dengan kemauannya untuk terus belajar dan mengajar. Penulis menamatkan SMA di SMA Negeri 1 Pangkalan Bun, Pangkalan Bun, pada tahun 2003. Penulis melanjutkan studi di jenjang S-1 di Prodi S-1 Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang, dan menyelesaikannya pada tahun 2007. Kemudian, penulis menempuh studi di jenjang S-2 di Prodi Magister Ilmu Susastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang, dan menuntaskannya pada tahun 2009.

Lalu, penulis melanjutkan studi di jenjang S-3 di Prodi S-3 Ilmu-Ilmu Humaniora (Sastra), Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, dan meraih gelar doktor (Dr.) pada tahun 2019. Sejak 2010, penulis menjadi dosen tetap di Prodi S-1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Semarang, yang mengampu mata kuliah Bahasa Inggris dan Metodologi Penelitian. Sesuai dengan cabang ilmunya, penulis mengampu mata kuliah *Literary Critical Theories* dan *Research in Literature and Culture* di Prodi S-1 Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang. Sejak 2022, penulis mengampu mata kuliah Bahasa Inggris Keolahragaan di Prodi S-2 Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Semarang. Sejak tahun 2022 pula, beliau berperan aktif sebagai *reviewer* di *Poetika: Jurnal Ilmu Sastra*, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Email penulis: leludinaapristia@mail.unnes.ac.id

BAB 13
STRATEGI
PEMBELAJARAN
BERBASIS KASUS UNTUK
MENINGKATKAN
BERPIKIR KRITIS

Endah Kurtianti, M.Pd.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Perguruan tinggi tidak lagi cukup menghasilkan lulusan yang hanya mampu mengingat dan menjelaskan konsep. Kompleksitas persoalan profesional, kelimpahan informasi digital, perubahan teknologi, dan kebutuhan pengambilan keputusan berbasis bukti menempatkan kemampuan berpikir kritis sebagai capaian penting pendidikan tinggi. Berpikir kritis menuntut mahasiswa mampu menginterpretasi informasi, mengidentifikasi asumsi, menganalisis hubungan antarfakta, menilai kredibilitas bukti, menyusun inferensi, menjelaskan alasan, serta merevisi keputusan ketika ditemukan bukti yang lebih kuat. Brookfield (2012) menempatkan kemampuan tersebut sebagai proses mengenali dan menguji asumsi, sedangkan Halpern (2014) menekankan penggunaan keterampilan kognitif secara sengaja untuk meningkatkan kemungkinan tercapainya hasil yang diharapkan. Dalam kerangka taksonomi tujuan belajar, kegiatan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta merupakan proses kognitif tingkat tinggi yang perlu dirancang secara eksplisit, bukan diasumsikan akan berkembang dengan sendirinya (Anderson & Krathwohl, 2001).

Pembelajaran berbasis kasus atau *case-based learning* (CBL) menawarkan konteks yang kuat untuk tujuan tersebut karena mahasiswa belajar melalui situasi yang menyerupai persoalan nyata. Kasus menghadirkan ketidakpastian, pilihan yang saling bersaing, data yang tidak selalu lengkap, serta konsekuensi keputusan. Christensen dan Hansen (1987) menjelaskan bahwa kekuatan *case method* terletak pada perpindahan mahasiswa dari posisi penerima pengetahuan menjadi pengambil keputusan yang harus mempertanggungjawabkan argumentasinya. Herreid (2007) juga menegaskan bahwa cerita kasus dapat menjadi jembatan antara konsep abstrak dan situasi yang menuntut penalaran. Dalam bab ini, CBL digunakan sebagai istilah payung, sedangkan *case method* dipertahankan ketika merujuk pada terminologi sumber asli. Bukti mutakhir memperlihatkan bahwa CBL berkaitan dengan peningkatan performa akademik, kemampuan analisis kasus, keterlibatan, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, meskipun dampaknya dipengaruhi oleh kualitas desain, fasilitasi, dan asesmen (Cen et al., 2021; Maia et al., 2023; Tsekhmister, 2023).

Bagi mahasiswa Generasi Z, CBL relevan karena menghubungkan konsep dengan persoalan aktual, membuka ruang partisipasi, dan menuntut penggunaan sumber digital secara kritis. Namun, label generasi tidak boleh menyederhanakan keragaman mahasiswa. Desain pembelajaran tetap perlu responsif terhadap variasi kesiapan, literasi digital, pengalaman, dan motivasi. Bab ini membahas landasan konseptual, desain kasus, sintaks

pembelajaran, peran dosen dan mahasiswa, integrasi teknologi, asesmen berpikir kritis, tantangan implementasi, serta kerangka penerapan CBL di perguruan tinggi.

Hakikat Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berpikir Kritis

Case-based learning merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kasus autentik atau realistis sebagai pemicu analisis, diskusi, penerapan konsep, dan pengambilan keputusan. Kasus dapat berbentuk narasi, dokumen, berita, data statistik, rekaman video, laporan organisasi, dilema etis, kegagalan proyek, simulasi pelanggan, atau kombinasi beberapa bukti. Berbeda dari latihan rutin yang memiliki satu jawaban pasti, kasus yang baik memberi ruang bagi lebih dari satu alternatif yang masuk akal, tetapi setiap alternatif harus diuji berdasarkan konsep, data, kriteria, dan konsekuensi. Kolb (1984) menjelaskan bahwa pengalaman akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna ketika diikuti refleksi, konseptualisasi, dan percobaan aktif; CBL mengoperasionalkan siklus tersebut melalui pengalaman vikarius yang dikonstruksi dalam kasus.

CBL beririsan dengan *problem-based learning* (PBL), tetapi keduanya tidak sepenuhnya identik. PBL umumnya dimulai dari persoalan yang mendorong mahasiswa menentukan kebutuhan belajarnya, sedangkan CBL cenderung menggunakan kasus yang dirancang untuk mengaplikasikan dan mengintegrasikan pengetahuan dalam keputusan tertentu. Yu dan Zin (2023) menunjukkan bahwa adaptasi PBL yang berorientasi pada berpikir kritis efektif ketika aktivitas analisis, refleksi, kolaborasi, dan *scaffolding* dirancang secara eksplisit. Meta-analisis Liu dan Pásztor (2022) juga menemukan efek positif PBL terhadap keterampilan dan disposisi berpikir kritis. Temuan tersebut relevan bagi CBL karena keduanya menempatkan masalah kontekstual sebagai kendaraan untuk melatih penalaran, bukan sekadar hiasan setelah penyampaian teori.

Berpikir kritis dalam CBL tidak identik dengan mencari kesalahan. Mahasiswa harus mampu membangun keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan: memahami persoalan, memilah informasi relevan, membedakan fakta dan asumsi, membandingkan perspektif, menilai kualitas bukti, mengantisipasi konsekuensi, serta menyatakan batas keyakinan. Andreucci-Annunziata et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan *critical thinking* di perguruan tinggi lebih efektif ketika keterampilan tersebut diposisikan sebagai tujuan pembelajaran yang eksplisit dan terintegrasi dengan disiplin ilmu. Oleh karena itu, kasus harus dirancang agar mahasiswa tidak sekadar berdiskusi, tetapi melakukan operasi berpikir yang dapat diamati dan dinilai.

Daftar Pustaka

- Alfiandra, Yusuf, S., & Barlian, I. (2022). Improving students' critical thinking skills through case based *learning* oriented textbook. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 440–449. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.56179>
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How learning works: Seven research-based principles for smart teaching*. Jossey-Bass.
- Andayani, E. (2022). *Case method*: Mengoptimalkan critical thinking, creativity communication skills dan collaboratively mahasiswa sesuai MBKM di era abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 16(1), 52–60. <https://doi.org/10.21067/jppi.v16i1.6973>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Andreucci-Annunziata, P., Riedemann, A., Cortés, S., Mellado, A., del Río, M. T., & Vega-Muñoz, A. (2023). Conceptualizations and instructional strategies on critical thinking in higher education: A systematic review of systematic reviews. *Frontiers in Education*, 8, 1141686. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1141686>
- Barkley, E. F., & Major, C. H. (2020). *Student engagement techniques: A handbook for college faculty* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Brookfield, S. D. (2012). *Teaching for critical thinking: Tools and techniques to help students question their assumptions*. Jossey-Bass.
- Cen, X.-Y., Hua, Y., Niu, S., & Yu, T. (2021). Application of case-based *learning* in medical student education: A meta-analysis. *European Review for Medical and Pharmacological Sciences*, 25(8), 3173–3181. https://doi.org/10.26355/eurrev_202104_25726
- Christensen, C. R., & Hansen, A. J. (1987). *Teaching and the case method: Text, cases, and readings*. Harvard Business School.
- Christensen, C. R., Garvin, D. A., & Sweet, A. (Eds.). (1991). *Education for judgment: The artistry of discussion leadership*. Harvard Business School Press.
- Das, S., Ponnusamy, K. A., Tripathi, A., Jaison, J., & Rathinam, B. A. D. (2022).

- Case-based *learning*: A 'case' for restructuring anatomy education in Indian nursing curriculum. *Journal of Education and Health Promotion*, 11, Article 258. https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_710_21
- Dong, H., Guo, C., Zhou, L., Zhao, J., Wu, X., Zhang, X., & Zhang, X. (2022). Effectiveness of case-based *learning* in Chinese dental education: A systematic review and meta-analysis. *BMJ Open*, 12(2), e048497. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2020-048497>
- Fauzi, A., Ermiana, I., Rosyidah, A. N. K., & Sobri, M. (2023). The effectiveness of *case method learning* in view of students' critical thinking ability. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15–33. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1544>
- Halpern, D. F. (2014). *Thought and knowledge: An introduction to critical thinking* (5th ed.). Psychology Press.
- Herreid, C. F. (2007). *Start with a story: The case study method of teaching college science*. NSTA Press.
- Hodijah, S., Hastuti, D., & Zevaya, F. (2022). Implementasi model *case method* dalam meningkatkan inovasi pembelajaran mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah teknik perdagangan internasional. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 17(2), 477–484. <https://doi.org/10.22437/jpe.v17i2.20895>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lim, J. J., & Veasuvalingam, B. (2025). Does online case-based *learning* foster clinical reasoning skills? A mixed-methods study. *Future Healthcare Journal*, 12(1), 100210. <https://doi.org/10.1016/j.fhj.2024.100210>
- Lim, J.-H. (2022). Effect of *flipped learning* based on case-based *learning* on nursing process competency, critical thinking disposition, self-directed *learning* ability and self-efficacy. *Journal of The Korean Data Analysis Society*, 24(4), 1499–1514. <https://doi.org/10.37727/jkdas.2022.24.4.1499>
- Liu, Y., & Pásztor, A. (2022). Effects of *problem-based learning* instructional intervention on critical thinking in higher education: A meta-analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 45, 101069. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101069>
- Liu, Y., He, L., Huang, M., Lu, Y., & Xiao, H. (2025). Impacts of *platform-based CBL* on undergraduate nursing students' academic performance, self-

- efficacy, clinical decision-making and critical thinking abilities: A cluster randomized controlled trial. *Nurse Education in Practice*, 82, 104236. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.104236>
- Ma, C., & Zhou, W. (2022). Effects of unfolding case-based *learning* on academic achievement, critical thinking, and self-confidence in undergraduate nursing students *learning* health assessment skills. *Nurse Education in Practice*, 60, 103321. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2022.103321>
- Maia, D., Andrade, R., Afonso, J., Costa, P., Valente, C., & Espregueira-Mendes, J. (2023). Academic performance and perceptions of undergraduate medical students in case-based *learning* compared to other teaching strategies: A systematic review with meta-analysis. *Education Sciences*, 13(3), 238. <https://doi.org/10.3390/educsci13030238>
- Nilson, L. B. (2016). *Teaching at its best: A research-based resource for college instructors* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Nova, M., & Chaerunnisah, I. U. (2025). Enhancing students' critical thinking character through case-based *learning* with online news. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 16(2). <https://doi.org/10.21831/jpka.v16i2.85726>
- Obeagu, G. U., & Muhammad, T. (2025). Impact of case-based *learning* on critical thinking in clinical decision-making among student nurses of Kampala International University, Uganda. *Advances in Medical Education and Practice*, 16, 1861–1868. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S547292>
- Orhan, A. (2024). Online or in-class problem based *learning*: Which one is more effective in enhancing *learning* outcomes and critical thinking in higher education EFL classroom? *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(5), 2351–2368. <https://doi.org/10.1111/jcal.13033>
- Rossouw, M., & Steenkamp, G. (2025). Developing the critical thinking skills of first year accounting students with an active *learning* intervention. *The International Journal of Management Education*, 23(1), 101086. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.101086>
- Safitri, Y. A., Pamuti, Amelia, R. N., & Salam, R. (2023). Kemampuan berpikir kritis mahasiswa pendidikan geografi pada implementasi case based *learning* dalam mata kuliah geomorfologi dasar. *Spatial: Wahana Komunikasi dan Informasi Geografi*, 23(1), 1–9. <https://doi.org/10.21009/spatial.231.6>
- Sofia, N., Heri Sandi, H., Yusra, I., & Ritonga, M. (2023). Efektivitas penggunaan e-modul berbasis *case method* terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal*

- Ecogen*, 6(4), 587–595. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i4.15400>
- Sujarwo, S., Safitri, D., & Ibrahim, N. (2022). Developing 21st century skills: Critical thinking skills in case-based *learning* in social studies. *Edukasi IPS*, 6(2), 14–23. <https://doi.org/10.21009/EIPS.006.02.02>
- Sunaryo, Y., Solihah, S., & Yulisma, L. (2024). Mathematical critical thinking skills through case-based *learning* with scaffolding in cross-study program classes. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 247–258. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v13i1.1991>
- Syafruddin, M. A., & Anwar, N. I. A. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui pembelajaran *case method* dalam mata kuliah belajar dan perkembangan motorik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 11(2), 147–157. <https://doi.org/10.46368/jpkr.v11i2.2470>
- Tsekhmister, Y. (2023). Effectiveness of case-based *learning* in medical and pharmacy education: A meta-analysis. *Electronic Journal of General Medicine*, 20(5), em515. <https://doi.org/10.29333/ejgm/13315>
- Weddakarti, E., Ekasari, S. R., Kusuma, A. C., & Prasetyo, H. (2023). Validitas modul ajar kemampuan berfikir kritis melalui case based *learning* untuk mahasiswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3), 763–769. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1166>
- Xiang, Y., Liu, D., Liu, L., Liu, I.-C., Wu, L., & Fan, H. (2025). Impact of case-based *learning* on critical thinking dispositions in Chinese nursing education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Medicine*, 12, 1452051. <https://doi.org/10.3389/fmed.2025.1452051>
- Yang, W., Zhang, X., Chen, X., Lu, J., & Tian, F. (2024). Based case based *learning* and *flipped classroom* as a means to improve international students' active *learning* and critical thinking ability. *BMC Medical Education*, 24, 759. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05758-8>
- Yao, J., Zhang, X., Xue, H., Zhu, M., Wang, J., Wang, Q., Chen, Z., & Yuan, H. (2022). The experiences of nursing master's students with dialogic case-based *learning* in an evidence-based nursing course: A qualitative study. *Nurse Education Today*, 114, 105395. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105395>
- Yu, L., & Zin, Z. M. (2023). The critical thinking-oriented adaptations of *problem-based learning* models: A systematic review. *Frontiers in Education*, 8, 1139987. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1139987>

PROFIL PENULIS



Endah Kurtianti, M.Pd.

Penulis merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Doktor Nugroho Magetan. Bidang kajian yang menjadi fokus akademiknya meliputi pengajaran keterampilan menulis (*writing*), *English for Specific Purposes* (ESP), dan *Teaching English for Young Learners* (TEYL). Ketertarikan tersebut berkembang melalui pengalaman profesional sebagai pengajar Bahasa Inggris di sekolah dasar serta dosen Bahasa Inggris pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Pengalaman mengajar pada jenjang, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran yang beragam memperkaya perspektif penulis dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang kontekstual, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan pembelajar.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta dan pendidikan Magister (S2) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Sebagai akademisi, penulis secara aktif mengembangkan kompetensi profesional melalui webinar, lokakarya, seminar, konferensi nasional dan internasional, serta berbagai pelatihan dalam bidang pengajaran bahasa Inggris, penelitian, dan publikasi ilmiah. Penulis juga melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Berbagai pengalaman akademik tersebut menjadi landasan bagi penulis untuk terus mengembangkan wawasan keilmuan, memperluas jejaring akademik, serta menghasilkan karya yang relevan bagi pengembangan pendidikan. Melalui kegiatan penelitian, pengajaran, pengabdian, dan penulisan buku, penulis berkomitmen memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Penulis dapat dihubungi untuk diskusi dan kolaborasi akademik melalui email: endahkurtianti@gmail.com.

BAB 14
PEMANFAATAN
TEKNOLOGI DIGITAL
DAN EKOSISTEM
LEARNING MANAGEMENT
SYSTEM (LMS)

Dr. Ernawati S.T., M.PSDA
Institut Teknologi Bandung



Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah berbagai sektor kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, sosial, budaya, hingga pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM). Tonggak perubahan transformasi digital terjadi sejak terjadinya pandemi COVID-19. Sejak itu, perkembangan teknologi informasi, komputasi awan (*cloud computing*), kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), dan *Internet of Things* (IoT) semuanya mengalami perubahan. Termasuk dalam hal pembelajaran, terjadi perubahan juga dari pembelajaran model konvensional menjadi pembelajaran digital yang fleksibel, adaptif, dan berpusat terutama pada peserta didik. Apa pun keadaannya dan kondisinya, pendidikan tetap menjadi “kebutuhan wajib” yang sangat dibutuhkan bagi manusia untuk kelangsungan hidupnya selain kebutuhan sandang, pangan dan papan (E, Ernawati. Rusdiana, 2020; Ernawati, 2024; Sisca Septiani, 2024) di sepanjang hayatnya. Karena pendidikan penting (Presiden Republik Indonesia, 2003) di sepanjang hayatnya manusia, dan manusia sebagai pelaku dalam segala hal dalam menjalani kehidupan (Ernawati *et al.*, 2021), menjadikan pendidikan tersebut akan menjadi bekal persiapan untuk kehidupan manusia itu sendiri (Sodirjonov, 2000) dalam apa pun keadaan yang terjadi termasuk dalam kondisi transformasi digital, manusia harus mampu beradaptasi (Ernawati, 2025).

Menurut UNESCO, dengan transformasi digital, teknologi digital berperan penting dalam memperluas akses pendidikan, meningkatkan kualitas pembelajaran, mendukung pembelajaran sepanjang hayat, serta memperkuat sistem manajemen pendidikan dan pembelajaran.

Learning management system (LMS) menjadi salah satu komponen utama yang memungkinkan penyelenggaraan pembelajaran digital secara terintegrasi. LMS berfungsi sebagai *platform* yang mendukung pengelolaan materi, interaksi pembelajaran, evaluasi, monitoring, hingga dokumentasi capaian belajar secara sistematis. Dengan konsep teknologi digital dalam pembelajaran, peran LMS sebagai pusat ekosistem pembelajaran digital, yang dapat menjadi strategi dalam pengembangan ekosistem LMS untuk mendukung peningkatan kompetensi SDM secara berkelanjutan

Pemanfaatan Teknologi Digital

Saat ini, perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan yang sangat signifikan dan membawa perubahan dalam sistem pendidikan dan pelatihan. Jika sebelumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan keterbatasan ruang dan waktu, saat ini peserta didik dapat

mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun melalui berbagai perangkat digital, yang waktu itu tidak seperti itu.

Menurut UNESCO, pemanfaatan teknologi digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat elektronik saja, tetapi juga mencakup transformasi sistem pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan berkelanjutan. Teknologi digital memungkinkan peningkatan akses, kualitas, pemerataan, dan efisiensi pendidikan.

Transformasi digital terutama dalam hal pembelajaran, memiliki beberapa karakteristik utama yaitu :

1. Fleksibilitas pembelajaran (*anytime, anywhere learning*).
2. Personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta.
3. Kolaborasi digital antarpeserta dan pengajar.
4. Pembelajaran berbasis data (*data-driven learning*).
5. Evaluasi dan monitoring otomatis melalui sistem digital

Di mana pendekatan ini sangat relevan dalam mendukung konsep pembelajaran sepanjang hayat, yang menjadi kebutuhan penting di era revolusi industri 4.0 di mana pendidikan dilaksanakan menggunakan berbagai perlengkapan digital seperti :

1. Zoom
2. Google Classroom
3. Google Meet
4. Microsoft Teams
5. WhatsApp
6. Dan lain-lain

Dan tentunya, manusia (peserta didik, guru dan dosen) dipaksa mau dan harus bisa dan dapat beradaptasi dengan teknologi (Munaf and Ernawati, 2014). Pembelajaran dengan memanfaatkan perlengkapan teknologi ini menjadi solusi dalam pelaksanaan pendidikan (Nugroho *et al.*, 2020; Nabilah *et al.*, 2021; Ernawati *et al.*, 2022; Ernawati, Indira Putri and Tabina Azzahra, 2023) setelah pandemi COVID (E, Ernawati. Rusdiana, 2020) dan menjadi pembelajaran dalam jangka waktu yang panjang dengan tetap menjaga kesehatan, kebersihan diri dan lingkungan (Nugroho *et al.*, 2020; Nabilah *et al.*, 2021). Hal ini terus berlanjut di era saat ini, di era masyarakat 5.0. dan tergantung juga dari model pendidikan pembelajaran dari masing-masing negara yang tentunya berbeda satu sama lain (Suhandoko, 2023).

Konsep *Learning Management System* (LMS)

Berdasarkan Wikipedia dan dokumen *Moodle, Learning Management System* (LMS) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola, mendokumentasikan, melacak, melaporkan, mengotomatisasi, dan menyampaikan proses pembelajaran atau pelatihan secara digital. LMS adalah sistem terpadu yang memungkinkan pendidik, administrator, dan peserta didik menciptakan lingkungan belajar yang aman, kuat, dan terintegrasi.

Fungsi utama LMS meliputi:

1. Manajemen Konten Pembelajaran

LMS memungkinkan penyimpanan dan distribusi materi pembelajaran dalam berbagai format, seperti:

- a. Dokumen digital
- b. Presentasi
- c. Video pembelajaran
- d. Podcast
- e. Modul interaktif
- f. E-book

2. Manajemen Peserta

LMS memungkinkan pengelolaan data peserta secara sistematis, termasuk:

- a. Registrasi peserta
- b. Pengelompokan kelas
- c. Monitoring kehadiran
- d. Rekam jejak aktivitas belajar

3. Evaluasi Pembelajaran

Fitur evaluasi meliputi:

- a. Kuis online
- b. Tugas
- c. Ujian berbasis komputer
- d. Penilaian otomatis
- e. Analisis hasil belajar

4. Kolaborasi dan Komunikasi

Fasilitas ini memungkinkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik melalui:

- a. Forum diskusi
- b. *Video conference*
- c. Chat
- d. Webinar

Daftar Pustaka

- BPS-Statistik Indonesia (2024) *Statistik Indonesia Dalam Infografis*.
- Bush, T. (2007) 'Educational leadership and management: theory, policy, and practice', *South African Journal of Education*, 27(3), pp. 391–406.
- E, Ernawati. Rusdiana, R. (2020) 'Kontribusi Sosial Bidang Teknik Sipil Saat Pandemi COVID - 19', *Jurnal Komposit: Jurnal Ilmu-ilmu Teknik Sipil*. Universitas Ibn Khaldun Bogor, Vol 4, No, pp. 51–53.
- Ernawati (2025) 'KEPEMIMPINAN DIGITAL', in *Manajemen Perusahaan Berbasis Digital*. CV. Duta Sains Indonesia, pp. 114–126.
- Ernawati, E. *et al.* (2021) 'Aspek Sumber Daya Manusia yang Kompeten Sebagai Pendukung Utama Urban Farming', *Jurnal Keteknikan Pertanian Tropis dan Biosistem*, 9(1), pp. 1–7. doi: 10.21776/ub.jkptb.2021.009.01.01.
- Ernawati, E. *et al.* (2022) 'Digital Humanities in Online Learning on the Mental Health of ITB Students Ernawati', in *Proceedings of the Conference on Digital Humanities 2022 (CODH 2022)*. Atlantis Press SARL, pp. 111–119. doi: 10.2991/978-2-494069-69-5.
- Ernawati, E. (2024) 'Pengembangan keterampilan teknis dan non teknis', *Manajemen Pelatihan dan Pengembangan Karyawan*, (Desember), pp. 184–195.
- Ernawati, E. (2025a) 'Kepemimpinan Digital', in *Manajemen Perusahaan Berbasis Digital*. CV. Duta Sains Indonesia, pp. 114–126.
- Ernawati, E. (2025b) 'Tantangan Kepemimpinan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0', in *Kepemimpinan Pendidikan: Teori dan Praktik di Sekolah*. Banten, pp. 371–383.
- Ernawati, E., Indira Putri, S. and Tabina Azzahra, T. (2023) 'Analysis of the Impact of Digital Payment Platforms on Financial Management During the Covid-19 Pandemic (Case Study of ITB Students)', *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 6(1), pp. 50–55. doi: 10.23960/e3j/v6i1.50-55.
- Galih, N. (2025) 'Jaringan 5G: Cara Kerja, Regulasi, dan Masa Depannya di Indonesia', *Narmadi*, pp. 1–23.
- Khodziah, S. and Afriansyah, H. (2023) 'Artikel kepemimpinan pendidikan', *INA-Rxiv Paper*, (December), pp. 1–11.
- Kusumawati, E. (2023) 'Kepemimpinan Digital dalam Pendidikan: Sebuah Analisis Bibliometrik', *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(2), pp.

252–260. doi: 10.51454/jet.v4i2.254.

Munaf, D. and Ernawati (2014) *EVOLUSI & IDEOLOGI SAINS DAN TEKNOLOGI*.

Nabilah, A. P. et al. (2021) *Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa, Populika*. doi: 10.37631/populika.v9i2.388.

Nugroho, M. M. et al. (2020) 'ANALISIS KESIAPAN PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA DI INDONESIA PADA TAHUN 2021', *Journal Publicuho*. Universitas Halu Oleo - Jurusan Ilmu Administrasi Publik, 3(4), p. 523. doi: 10.35817/jpu.v3i4.15522.

OECD (2023) *Country Digital Education Ecosystems and Governance*.

Presiden Republik Indonesia (2003) *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.

Sisca Septiani, subhi munir: E. et al (2024) *Manajemen Pelatihan dan Pengembangan Karyawan*. Sada Kurnia Pustaka.

Sodirjonov, M. (2000) 'EDUCATION AS THE MOST IMPORTANT FACTOR OF HUMAN CAPITAL DEVELOPMENT Abstract', (June). doi: 10.15863/TAS.

Suhandoko (2023) 'Model Pendidikan Terbaik di Dunia sebagai Inspirasi bagi Perubahan Pendidikan Global', *Wisata Viva*.

PROFIL PENULIS



Dr. Ernawati, S.T., M. PSDA

Ketertarikan penulis terhadap manajemen dimulai pada tahun 2018 sejak mengambil kuliah S3. Penulis menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA PGRI 1 Bandung dan berhasil lulus pada tahun 1991. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan berhasil menyelesaikan studi S1 di prodi Teknik Sipil di ST. INTEN Bandung pada tahun 1997. Penulis berhasil menyelesaikan S2 Teknik Sipil

Jurusan Pengelolaan Sumber Daya Air di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2009. Dan menyelesaikan S3 di Teknik Sipil, Jurusan Rekayasa Pengelolaan Sumber Daya Air di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2025. Penulis adalah dosen S2 Teknokultur SPITM, Fakultas Seni Rupa dan Desain, KK Ilmu Kemanusiaan Institut Teknologi Bandung (ITB). Penulis memiliki kepakaran di bidang Social Humanities dan multidisiplin. Untuk menunjang karier sebagai dosen, penulis aktif sebagai peneliti. Penelitian yang telah dilakukan didanai oleh internal perguruan tinggi, Kemendikbudristek, dan lintas perguruan tinggi.

Email Penulis: erna_ernawati73@yahoo.co.id

BAB 15
GAMIFICATION,
VIRTUAL REALITY (VR),
DAN AUGMENTED
REALITY (AR) DALAM
PEMBELAJARAN
KAMPUS

Erry Ersani, M.Pd



Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pengetahuan diperoleh, diproses, dan digunakan dalam kehidupan akademik. Perguruan tinggi tidak lagi hanya berhadapan dengan kebutuhan untuk menyediakan sumber belajar digital, tetapi juga dituntut untuk merancang pengalaman belajar yang mampu melibatkan mahasiswa secara aktif, kontekstual, dan bermakna. Perubahan tersebut semakin penting karena pembelajaran di perguruan tinggi tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kolaborasi, dan keterampilan praktis. Dalam konteks tersebut, teknologi digital memberikan peluang untuk memperluas bentuk pengalaman belajar yang sebelumnya sulit diwujudkan melalui pembelajaran konvensional.

Salah satu perkembangan yang semakin mendapat perhatian dalam pendidikan adalah pemanfaatan *gamification*, *virtual reality* (VR), dan *augmented reality* (AR). Ketiga pendekatan tersebut sama-sama memanfaatkan teknologi digital, tetapi memiliki karakteristik dan fungsi pedagogis yang berbeda. *Gamification* memanfaatkan elemen dan mekanisme permainan untuk membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan mahasiswa. VR memungkinkan mahasiswa mengalami lingkungan virtual yang dirancang secara digital sehingga dapat digunakan untuk simulasi, eksplorasi, dan latihan dalam situasi tertentu. Sementara itu, AR menggabungkan lingkungan nyata dengan objek atau informasi digital sehingga mahasiswa dapat memperoleh informasi tambahan tanpa sepenuhnya meninggalkan lingkungan fisik. Perbedaan karakteristik tersebut membuat pemilihan teknologi perlu disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran, bukan semata-mata berdasarkan tingkat kecanggihan teknologi.

Pemanfaatan *gamification* memiliki dukungan empiris dari berbagai penelitian. Study dari Sailer & Homner (2020) menunjukkan bahwa *gamification* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku. Analisis tersebut melaporkan efek positif pada outcome kognitif, motivasional, dan *behavioral*, meskipun besarnya pengaruh berbeda pada setiap jenis *outcome*. Temuan ini memperlihatkan bahwa elemen permainan dapat memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran apabila dirancang secara tepat. Namun, temuan tersebut sekaligus mengingatkan bahwa *gamification* tidak cukup dipahami sebagai penambahan poin, lencana, atau papan peringkat, melainkan sebagai bagian dari desain pengalaman belajar.

Dalam konteks pendidikan tinggi, *virtual reality* menawarkan kemungkinan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang sulit diperoleh melalui lingkungan pembelajaran biasa. VR dapat digunakan untuk menghadirkan lingkungan virtual yang memungkinkan mahasiswa melakukan eksplorasi, simulasi, dan latihan tanpa harus berada di lokasi atau situasi yang sebenarnya. Kajian Radianti et al., (2020) terhadap aplikasi immersive VR di pendidikan tinggi menunjukkan bahwa penelitian VR telah mencakup berbagai bidang dan menggunakan perangkat dengan tingkat kompleksitas yang beragam, termasuk perangkat *head-mounted display* dengan biaya relatif tinggi maupun perangkat yang lebih terjangkau. Kajian tersebut juga menekankan pentingnya elemen desain dalam pengembangan pengalaman belajar berbasis VR.

Potensi VR semakin berkembang ketika teknologi tersebut dikombinasikan dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Kajian Lampropoulos & Kinshuk, (2024) terhadap 112 artikel menunjukkan bahwa integrasi VR dan *gamification* dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa lingkungan VR yang diberi elemen *gamification* berpotensi mendukung keterlibatan, pengalaman imersif, pembelajaran kolaboratif, serta peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kekuatan VR tidak hanya terletak pada kemampuan menghadirkan lingkungan virtual, tetapi juga pada bagaimana pengalaman tersebut dirancang dan dipadukan dengan mekanisme pembelajaran.

Augmented reality memiliki karakteristik yang berbeda dari VR karena AR mempertahankan keberadaan lingkungan nyata sambil menambahkan elemen digital di dalamnya. Karakteristik ini memberikan peluang untuk menghubungkan objek pembelajaran yang berada di dunia nyata dengan informasi digital, seperti gambar tiga dimensi, animasi, video, teks, atau informasi tambahan lainnya. Dalam pendidikan tinggi, AR telah digunakan dalam berbagai bidang pembelajaran. Studi yang dilakukan Li et al., (2025) terhadap penelitian AR pada pendidikan tinggi periode 2000–2023 menunjukkan bahwa AR telah menjadi salah satu teknologi yang berkembang dalam konteks perguruan tinggi dan telah diteliti dalam berbagai konteks pembelajaran.

Perbedaan antara *gamification*, VR, dan AR dapat dipahami melalui fungsi utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran. *Gamification* terutama dapat digunakan ketika dosen ingin meningkatkan keterlibatan, motivasi, partisipasi, atau keberlanjutan mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas belajar. VR lebih sesuai ketika pengalaman belajar membutuhkan simulasi

Daftar Pustaka

- Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with *augmented reality* for education: A systematic review of the literature. *Educational Research Review*, 20, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002>
- Geleto Wariyo, L., Abame, A., Lolamo, A., Bekene, T., & Bekele, J. (2026). Emerging Technologies in Higher Education Course Development: A Systematic Review of Design Frameworks, *Learning Outcomes*, and Pedagogical Integration. *F1000Research*, 15, 716. <https://doi.org/10.12688/f1000research.179684.2>
- Ifenthaler, D., & Yau, J. Y.-K. (2020). Utilising *learning* analytics to support study success in higher education: a systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1961–1990. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09788-z>
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). *Virtual reality* and *gamification* in education: a systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 1691–1785. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>
- Li, G., Luo, H., Chen, D., Wang, P., Yin, X., & Zhang, J. (2025). *Augmented reality in Higher Education: A Systematic Review and Meta-Analysis of the Literature from 2000 to 2023*.
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive *virtual reality* applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The *Gamification of Learning*: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., & Liang, J.-C. (2013). Current status, opportunities and challenges of *augmented reality* in education. *Computers & Education*, 62, 41–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>
- Xu, W., Xu, G.-R., & Xing, Q.-W. (2025). The impact of different combinations of game elements for gamified *learning* in higher education on student *learning* outcomes: a multilevel meta-analysis. *Studies in Higher Education*, 50(11), 2376–2403.

PROFIL PENULIS



Erry Ersani, M.Pd.

Ketertarikan penulis terhadap geografi dan pendidikan dimulai pada tahun 2013 silam ketika masih duduk di bangku sekolah menengah atas. Hal tersebut membuat penulis pada jenjang berikutnya mengambil jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Yogyakarta dan berhasil menyelesaikan studi pada tahun 2018. Satu tahun kemudian, penulis melanjutkan studi S2 di Prodi

Magister Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis memiliki ketertarikan pada geografi, terutama pada konsentrasi geografi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran geografi. Beberapa pengembangan media pembelajaran telah didaftarkan dan memiliki sertifikat HKI. Penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan. Hal ini merupakan wujud turut serta dalam upaya mewujudkan salah satu tujuan negara Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Email Penulis: erry_ersani@staf.undana.ac.id



BAB 16

STRATEGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI ERA DISRUPSI

Dwi Agung Prasetyo, M.Pd.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Perguruan tinggi berada pada fase perubahan yang tidak lagi bersifat tambahan, melainkan struktural. Perubahan teknologi digital, kecerdasan buatan, pola komunikasi berbasis *platform*, tuntutan kompetensi kerja yang cepat berubah, serta karakter mahasiswa yang semakin heterogen membuat praktik pembelajaran konvensional sulit dipertahankan sebagai satu-satunya pola. Era disrupsi tidak semata-mata ditandai oleh hadirnya teknologi baru, tetapi oleh perubahan cara pengetahuan diproduksi, diakses, divalidasi, dan digunakan. Dalam konteks ini, dosen tidak cukup hanya memindahkan materi ke ruang digital. Tantangan utama justru terletak pada bagaimana merancang pengalaman belajar yang tetap bermakna, interaktif, terukur, inklusif, dan berorientasi pada capaian pembelajaran ketika sumber informasi tersedia melimpah dan mahasiswa dapat memperoleh jawaban dalam hitungan detik.

Transformasi tersebut semakin nyata sejak pembelajaran daring menjadi praktik luas di perguruan tinggi. Pengalaman pascapandemi menunjukkan bahwa fleksibilitas digital dapat menjaga keberlanjutan proses akademik, tetapi mutu pembelajaran tetap bergantung pada desain interaksi, kualitas umpan balik, kesiapan dosen, akses teknologi, dan kemampuan mahasiswa mengelola belajar secara mandiri. Müller dan Mildemberger (2021) menunjukkan bahwa *blended learning* di pendidikan tinggi memberi peluang fleksibilitas yang kuat ketika penggantian waktu tatap muka dirancang secara pedagogis, bukan sekadar memindahkan materi ke *platform* daring. Salas-Pilco, Yang, dan Zhang (2022) juga menekankan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring bersifat multidimensional, meliputi aspek perilaku, kognitif, dan afektif. Karena itu, inovasi perlu ditempatkan sebagai upaya sistematis untuk memperbaiki pengalaman belajar, bukan sebagai respons sesaat terhadap teknologi baru.

Literatur mutakhir menunjukkan bahwa strategi seperti *blended learning*, *flipped classroom*, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek, *microlearning*, pemanfaatan analitik pembelajaran, dan integrasi kecerdasan buatan dapat memperluas fleksibilitas sekaligus meningkatkan keterlibatan. Namun, efektivitasnya tidak otomatis. Meta-analisis *flipped learning* di perguruan tinggi menemukan keuntungan pada sejumlah hasil akademik dan nonakademik, tetapi efeknya bervariasi menurut konteks, disiplin, dan desain implementasi (Bredow et al., 2021). Demikian pula, *systematic review* tentang *blended learning* menunjukkan bahwa pengurangan waktu tatap muka dapat tetap menghasilkan capaian yang setara apabila komponen daring dan luring dirancang secara koheren (Müller & Mildemberger, 2021). Artinya, teknologi adalah infrastruktur; kualitas pedagogis tetap menjadi faktor penentu.

Bab ini membahas strategi dan inovasi pembelajaran di perguruan tinggi dalam menghadapi era disrupsi dengan fokus pada tiga hal: perubahan karakter lingkungan belajar, kebutuhan mahasiswa Generasi Z, dan integrasi teknologi yang tetap berpusat pada tujuan pembelajaran. Pembahasan diarahkan pada prinsip desain, ragam strategi, pemanfaatan kecerdasan buatan, transformasi asesmen, kompetensi dosen, risiko etis, serta kerangka implementasi yang dapat digunakan sebagai panduan praktis. Dengan demikian, inovasi ditempatkan sebagai proses pedagogis yang terencana, bukan sekadar adopsi teknologi terbaru.

Era Disrupsi dan Perubahan Lanskap Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Disrupsi dalam pendidikan tinggi terjadi ketika pola lama tidak lagi sepenuhnya menjawab kebutuhan belajar, pola kerja, dan ekosistem pengetahuan yang berubah cepat. Mahasiswa dapat mengakses jurnal, video, kursus terbuka, simulasi, komunitas profesional, dan alat berbasis kecerdasan buatan di luar kelas. Kondisi ini mengubah posisi ruang kuliah: kelas bukan lagi satu-satunya tempat memperoleh pengetahuan, melainkan ruang untuk menafsirkan, menguji, mendiskusikan, menerapkan, dan mengevaluasi pengetahuan. Pergeseran tersebut menuntut perubahan dari *teaching-centered* menuju *learning-centered education*, yaitu desain pembelajaran yang memulai perencanaan dari capaian, aktivitas belajar, kebutuhan peserta didik, serta bukti ketercapaian kompetensi.

Selain fleksibilitas, lingkungan belajar digital menuntut keterlibatan yang lebih sengaja. Salas-Pilco, Yang, dan Zhang (2022) memetakan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada dimensi perilaku, kognitif, dan afektif. Keterlibatan tidak cukup diukur dari kehadiran pada konferensi video atau jumlah klik pada LMS. Mahasiswa perlu menunjukkan partisipasi bermakna, investasi kognitif pada tugas, regulasi diri, serta rasa memiliki terhadap proses pembelajaran. Karena itu, inovasi yang baik harus menghasilkan aktivitas yang meminta mahasiswa melakukan sesuatu dengan pengetahuan: menjelaskan, membandingkan, memecahkan, membuat, merevisi, dan merefleksikan.

Karakteristik Generasi Z dan Implikasinya bagi Desain Pembelajaran

Mahasiswa yang saat ini mendominasi program sarjana banyak berasal dari Generasi Z. Label generasi tidak boleh dipakai untuk menganggap semua

Daftar Pustaka

- Baig, M. I., & Yadegaridehkordi, E. (2024). ChatGPT in the higher education: A systematic literature review and research challenges. *International Journal of Educational Research*, 127, 102411. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102411>
- Basilotta-Gómez-Pablos, V., Matarranz, M., Casado-Aranda, L.-A., & Otto, A. (2022). Teachers' digital competencies in higher education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19, 8. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00312-8>
- Bredow, C. A., Roehling, P. V., Knorp, A. J., & Sweet, A. M. (2021). To flip or not to flip? A meta-analysis of the efficacy of *flipped learning* in higher education. *Review of Educational Research*, 91(6), 878-918. <https://doi.org/10.3102/00346543211019122>
- Divjak, B., Rienties, B., Iniesto, F., Vondra, P., & Žižak, M. (2022). *Flipped classrooms* in higher education during the COVID-19 pandemic: Findings and future research recommendations. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19, 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00316-4>
- Guzmán-Valenzuela, C., Gómez-González, C., Rojas-Murphy Tagle, A., & Lorca-Vyhmeister, A. (2021). *Learning* analytics in higher education: A preponderance of analytics but very little *learning*? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 23. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00258-x>
- Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education Sciences*, 13(4), 410. <https://doi.org/10.3390/educsci13040410>
- Müller, C., & Mildemberger, T. (2021). Facilitating flexible *learning* by replacing *classroom* time with an online *learning* environment: A systematic review of *blended learning* in higher education. *Educational Research Review*, 34, 100394. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100394>
- Peters, M., Elasri-Ejjaberi, A., Martínez-Argüelles, M. J., & Fàbregues, S. (2022). Teacher digital competence development in higher education: Overview of systematic reviews. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(3), 122-139. <https://doi.org/10.14742/ajet.7543>
- Prasetyo, D. A. (2025). Civic education *learning* based on environmental issues to strengthen civic responsibility of PGSD students. *PREMIERE*:

- Journal of Islamic Elementary Education, 7(2), 50–60.
<https://doi.org/10.51675/jp.v7i2.1375>
- Prasetyo, D. A., & Yulianti, E. (2025). Inovasi pembelajaran PPKn berbasis teknologi digital untuk membangun literasi etika dan tanggung jawab digital siswa SD di era media sosial. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 237–249. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9673>
- Prasetyo, D. A., & Yulianti, E. (2026). Playful civic *learning* for Pancasila education in the early grades of elementary school. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 11(1), 230–247. <https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.58195>
- Rini, H. M., & Nabhan, S. (2023). Exploring critical digital literacy in a higher education EFL *classroom*: Teachers' views and practices. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 12(3), 216–228. <https://doi.org/10.15294/elt.v12i3.69160>
- Salas-Pilco, S. Z., Yang, Y., & Zhang, Z. (2022). Student engagement in online *learning* in Latin American higher education during the COVID-19 pandemic: A systematic review. *British Journal of Educational Technology*, 53(3), 593–619. <https://doi.org/10.1111/bjet.13190>
- Sari, P. A., & Oktavia, F. Z. F. (2021). Sumber belajar alternatif mata kuliah akuntansi bagi mahasiswa Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 11–26. <https://doi.org/10.21831/jpai.v19i1.37083>
- Sophonhiranrak, S. (2021). Features, barriers, and influencing factors of mobile *learning* in higher education: A systematic review. *Heliyon*, 7(4), e06696. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06696>
- Susanto, A. M., Epriliyana, N. N., & Utama, H. H. (2024). Implementation of *learning* innovations in Society 5.0 to stimulate creative thinking skills at higher education. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 25–36. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8282>
- Susarno, L. H., Dewi, U., Khotimah, K., Sumarno, A., Kristanto, A., Pramana, A., & Pradana, H. D. (2024). *E-learning* innovation for Generation Z in higher education. *Journal of Education Technology*, 8(2), 232–239. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.70759>
- Sánchez-Altamirano, F. R., & Rodríguez-Rodríguez, E. M. (2025). *Learning* preferences in Generation Z college students. *Revista Electrónica Educare*, 29(2). <https://doi.org/10.15359/ree.29-2.19996>
- Utomo, D. T. P., & Ahsanah, F. (2022). The implementation of bichronous

online *learning*: EFL students' perceptions and challenges. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 11(2), 134–147. <https://doi.org/10.15294/elt.v11i2.54273>

Xia, Q., Weng, X., Ouyang, F., Lin, T. J., & Chiu, T. K. F. (2024). A scoping review on how generative *artificial intelligence* transforms assessment in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, 40. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00468-z>

Yusuf, A., Pervin, N., Román-González, M., & Noor, N. M. (2024). Generative AI in education and research: A systematic mapping review. *Review of Education*, 12, e3489. <https://doi.org/10.1002/rev3.3489>

PROFIL PENULIS



Dwi Agung Prasetyo, M.Pd.

Penulis merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Doktor Nugroho Magetan. Ketertarikan penulis terhadap bidang pendidikan membuat penulis memilih melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi. Penulis berhasil menyelesaikan studi S1 dengan meraih gelar sarjana di program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Kemudian, penulis menyelesaikan studi S2 dengan meraih gelar magister pendidikan di program studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Sebelas Maret. Saat Ini penulis sedang menempuh studi S3 Pendidikan Dasar dengan konsentrasi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar di Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis sebagai seorang akademisi, ia aktif melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan mengajar, meneliti dan melakukan pengabdian kepada masyarakat. Ia juga terlibat dalam berbagai forum akademik dan publikasi ilmiah yang berfokus pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar, strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, isu lingkungan dan *ecological citizenship*.

Email Penulis: agprasetyo.id@gmail.com

BAB 17

**PERANCANGAN DAN
PENGEMBANGAN
KURIKULUM
PEMBELAJARAN
INOVATIF**

Dr. Eko Pujiyanto, M.Pd.
Universitas Doktor Nugroho Magetan



Pendahuluan

Perubahan yang berlangsung dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan kehidupan sosial telah membawa konsekuensi terhadap penyelenggaraan pendidikan. Perkembangan tersebut menyebabkan kebutuhan peserta didik mengalami pergeseran, sehingga kurikulum sebagai fondasi utama pembelajaran perlu terus dikaji dan dikembangkan. Kurikulum pada era modern tidak lagi hanya ditempatkan sebagai dokumen yang memuat daftar tujuan, materi, dan prosedur evaluasi, tetapi dipahami sebagai rancangan pengalaman belajar yang mengarahkan peserta didik untuk membangun kompetensi secara menyeluruh. Melalui kurikulum yang adaptif, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan berkolaborasi, serta kesiapan menghadapi perubahan lingkungan sosial dan teknologi (UNESCO, 2021).

Transformasi digital dalam pendidikan menjadi salah satu faktor yang mendorong perlunya inovasi dalam perancangan kurikulum. Perubahan cara manusia memperoleh informasi, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah menuntut lembaga pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan responsif. Kurikulum inovatif hadir sebagai pendekatan yang berupaya mengintegrasikan perkembangan teknologi dengan strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Ahmad et al. (2023) menjelaskan bahwa konsep *Education 5.0* menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan individu. Oleh karena itu, penggunaan teknologi seperti kecerdasan buatan, *platform* pembelajaran digital, dan berbagai media interaktif perlu diarahkan untuk memperkuat kualitas interaksi belajar, bukan sekadar menggantikan metode pembelajaran konvensional.

Pengembangan kurikulum pembelajaran inovatif membutuhkan kajian yang komprehensif terhadap berbagai unsur yang memengaruhi proses pendidikan. Aspek yang perlu diperhatikan tidak hanya berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar, tetapi juga mencakup karakteristik peserta didik, kebutuhan masyarakat, perkembangan teknologi, serta kompetensi yang diperlukan pada masa mendatang. Kurikulum yang dikembangkan perlu memberikan keseimbangan antara penguasaan pengetahuan akademik dan kemampuan praktis seperti literasi, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Hal tersebut sejalan dengan arah implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang bagi satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran sesuai konteks peserta didik dan lingkungan belajar masing-masing (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Salah satu karakteristik utama kurikulum inovatif adalah kemampuannya menghubungkan konsep akademik dengan pengalaman nyata peserta didik. Pembelajaran tidak hanya diarahkan agar peserta didik memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam menghadapi persoalan kehidupan sehari-hari. Pendekatan berbasis pengalaman, proyek, dan pemecahan masalah menjadi strategi penting karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi, bekerja sama, dan menghasilkan solusi terhadap suatu permasalahan. Suriswo dan Razak (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran terpadu dalam implementasi Kurikulum Merdeka menekankan aktivitas belajar yang mengembangkan keterampilan melalui proses kolaboratif, reflektif, dan kontekstual.

Selain mempertimbangkan perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran, pengembangan kurikulum inovatif juga perlu memperhatikan keberagaman peserta didik. Setiap individu memiliki kemampuan awal, minat, kebutuhan, serta karakteristik belajar yang berbeda. Kondisi tersebut mengharuskan kurikulum memberikan fleksibilitas agar guru dapat mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan keberagaman peserta didik. Pembelajaran berdiferensiasi menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menyesuaikan strategi, sumber belajar, dan aktivitas pembelajaran berdasarkan kondisi peserta didik. Menurut Jamilah dan Astuti (2025), pembelajaran adaptif memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan proses belajar yang lebih inklusif karena mempertimbangkan kebutuhan perkembangan setiap peserta didik.

Meskipun demikian, implementasi kurikulum pembelajaran inovatif masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa kendala yang sering muncul meliputi kesiapan kompetensi guru, ketersediaan infrastruktur teknologi, perubahan budaya belajar, serta kemampuan lembaga pendidikan dalam mengelola perubahan. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum inovatif perlu dilakukan melalui kerja sama berbagai pihak, termasuk pendidik, peserta didik, institusi pendidikan, masyarakat, dan pemangku kebijakan. Basri dan Abdullah (2024) menegaskan bahwa keberhasilan pengembangan kurikulum membutuhkan keselarasan antara tujuan pendidikan, kebutuhan peserta didik, serta konteks sosial budaya agar pembelajaran yang dihasilkan benar-benar relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, perancangan dan pengembangan kurikulum pembelajaran inovatif merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Esensi inovasi kurikulum tidak hanya terletak pada perubahan struktur atau isi pembelajaran, tetapi juga pada

Daftar Pustaka

- Alvunger, D. (2020). Curriculum making and educational reform: Teachers' experiences of curriculum change. *Journal of Curriculum Studies*, 52(6), 841–857. <https://doi.org/10.1080/00220272.2020.1757485>
- Ahmad, S., Umirzakova, S., Mujtaba, G., Amin, M. S., & Whangbo, T. (2023). Education 5.0: Requirements, enabling technologies, and future directions. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.15867>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, Article 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of *learning* and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Harris, A., & Jones, M. (2021). Exploring the leadership dynamics of educational change and improvement. *School Leadership & Management*, 41(1–2), 1–6. <https://doi.org/10.1080/13632434.2020.1861411>
- Hattie, J. (2023). *Visible learning: The sequel: A synthesis of over 2,100 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Jamilah, & Astuti, Y. P. (2025). Science *learning* in primary schools: A comprehensive analysis of Curriculum Merdeka implementation. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(2), 269–281.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Kurikulum Merdeka sebagai opsi satuan pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2021). A systematic review of *Project-Based learning* in education. *International Journal of Educational Research*, 105, Article 101715. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101715>

- Mishra, P. (2022). Making a case for rethinking teacher education in the age of digital transformation. *Teachers College Record*, 124(3), 7–15.
- OECD. (2021a). *Future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. OECD Publishing.
- OECD. (2021b). *OECD digital education outlook 2021: Pushing the frontiers with artificial intelligence, blockchain and robots*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/589b283f-en>
- Ornstein, A. C., & Hunkins, F. P. (2021). *Curriculum: Foundations, principles, and issues* (8th ed.). Pearson.
- Redecker, C. (2021). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Richards, J. C. (2022). *Curriculum development in language teaching*. Cambridge University Press.
- Schmidt, H. G., Rotgans, J. I., & Yew, E. H. J. (2021). The process of *problem-based learning*: What works and why. *Medical Education*, 55(1), 16–25. <https://doi.org/10.1111/medu.14324>
- Suriswo, S., & Razak, A. (2025). Integrated *learning* management in the implementation of the Independent Curriculum at SDN Kagok 01 Tegal Regency. *EduBase: Journal of Basic Education*, 6(1), 195–203.
- Tomlinson, C. A. (2022). *So each may soar: The principles and practices of learner-centered classrooms*. ASCD.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Trust, T., Carpenter, J. P., Krutka, D. G., & Kimmons, R. (2021). Renewal and innovation in educational technology: The role of teachers in digital transformation. *Educational Technology Research and Development*, 69, 2331–2348.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2021). *Understanding by design framework*. ASCD.

PROFIL PENULIS



Dr. Eko Pujiyanto, M.Pd.

Ketertarikan penulis terhadap bidang pendidikan, khususnya pendidikan matematika, dimulai pada tahun 2008 saat masuk ke jenjang perguruan tinggi. Penulis berhasil menyelesaikan studi S1 dengan meraih gelar sarjana di Program Studi Pendidikan Matematika UNNES. Penulis kemudian melanjutkan studi S2 dan meraih gelar magister pendidikan di Program Studi Magister Pendidikan Matematika UNNES dan lulus pada tahun 2016. Penulis

kemudian melanjutkan studi S3 Pendidikan Dasar Konsentrasi Matematika di UNY dan lulus pada tahun 2025. Penulis memiliki kepakaran di bidang evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Dan untuk mewujudkan karier sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti di bidang kepakarannya tersebut. Selain sebagai peneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara yang sangat tercinta ini. Penulis juga aktif dalam publikasi ilmiah yang berfokus pada evaluasi pendidikan SD dan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Email Penulis: ekopujiyanto@udn.ac.id

BAB 18

**INOVASI MANAJEMEN
KELAS: MENCIPTAKAN
LINGKUNGAN BELAJAR
KONDUSIF DAN
INKLUSIF**

Dr. Reina A. Hadikusumo, S.E., M.M., M.Kom.
Universitas Surabaya



Pendahuluan

Ruang kelas di perguruan tinggi mempertemukan mahasiswa dengan latar belakang, karakter, kemampuan akademik, pengalaman belajar, serta cara berkomunikasi yang berbeda. Ada mahasiswa yang mudah menyampaikan pendapat, tetapi ada pula yang membutuhkan waktu lebih lama sebelum berani berbicara. Sebagian cepat memahami penjelasan verbal, sementara yang lain lebih terbantu melalui contoh, visualisasi, atau praktik. Perbedaan tersebut membuat pengelolaan kelas tidak dapat dipahami hanya sebagai upaya menjaga mahasiswa agar tertib selama perkuliahan.

Manajemen kelas pada pendidikan tinggi memiliki cakupan yang lebih luas. Dosen perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan mahasiswa merasa aman untuk belajar, memahami aturan yang berlaku, memperoleh kesempatan berpartisipasi, serta mengetahui apa yang diharapkan dari mereka. Kajian sistematis Albayrak dan Ateskan (2022) memperlihatkan bahwa manajemen kelas di pendidikan tinggi berkaitan dengan berbagai aspek, termasuk pengelolaan perilaku, interaksi, lingkungan belajar, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa. Kelas yang terkelola dengan baik tidak cukup diukur dari suasana yang tenang, tetapi dari kualitas proses belajar yang berlangsung di dalamnya.

Perubahan karakter mahasiswa dan perkembangan teknologi membuat tugas tersebut semakin kompleks. Mahasiswa sekarang terbiasa memperoleh informasi dengan cepat dan berkomunikasi melalui berbagai saluran digital. Pada saat yang sama, dosen dapat menghadapi kelas besar, perbedaan kemampuan akademik, mahasiswa yang pasif, penggunaan telepon genggam selama perkuliahan, keterlambatan, percakapan yang mengganggu, hingga penggunaan *artificial intelligence* dalam menyelesaikan tugas. Strategi manajemen kelas yang hanya mengandalkan larangan dan hukuman menjadi semakin sulit dipertahankan.

Kelas yang terlalu ketat mungkin terlihat tertib, tetapi belum tentu membuat mahasiswa nyaman untuk bertanya atau menyampaikan pendapat. Sebaliknya, kelas yang terlalu longgar dapat kehilangan arah. Tantangannya adalah menemukan keseimbangan antara struktur dan fleksibilitas. Perilaku yang mengganggu hubungan interpersonal di lingkungan pembelajaran juga dapat berkaitan dengan keterlibatan belajar mahasiswa (Cahyadi et al., 2021). Pengelolaan kelas kemudian perlu memberi perhatian bukan hanya pada aturan, tetapi juga pada kualitas hubungan antarmanusia.

Inovasi manajemen kelas berangkat dari cara pandang tersebut. Dosen tidak hanya bertindak ketika masalah muncul, tetapi juga merancang lingkungan agar banyak masalah dapat dicegah sejak awal. Aturan dibuat

jas, komunikasi dibangun secara terbuka, aktivitas dirancang agar mahasiswa terlibat, teknologi digunakan secara proporsional, dan perbedaan mahasiswa diperlakukan sebagai bagian normal dari kehidupan kelas. Tujuan akhirnya bukan menciptakan kelas yang sekadar tenang, melainkan lingkungan belajar yang kondusif, inklusif, aman, dan memberi ruang bagi setiap mahasiswa untuk berkembang.

Memahami Manajemen Kelas, Lingkungan Belajar Kondusif, dan Kelas Inklusif

Manajemen kelas sering dikaitkan dengan disiplin, padahal keduanya tidak sepenuhnya sama. Disiplin merupakan salah satu bagian dari pengelolaan kelas, sedangkan manajemen kelas mencakup proses yang lebih luas: merancang aturan, mengelola waktu, membangun interaksi, mengatur aktivitas, menangani perilaku yang mengganggu, dan menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran. Purwanti dan Vania (2021) menempatkan strategi manajemen kelas sebagai unsur penting dalam mendukung pengajaran yang efektif. Dalam konteks perguruan tinggi, pengelolaan pembelajaran juga perlu memberi ruang bagi keterlibatan aktif mahasiswa dan menggunakan strategi pengajaran yang sesuai dengan cara mahasiswa belajar (Zakrajsek & Nilson, 2023). Pengelolaan yang tepat membantu dosen menjaga fokus pembelajaran tanpa harus mengubah kelas menjadi ruang yang kaku.

Pengertian tersebut berkembang ketika keberagaman mahasiswa semakin mendapat perhatian. Martin (2021) mengkritisi pandangan manajemen kelas yang terlalu menekankan kepatuhan dan menawarkan pendekatan yang lebih memperhatikan budaya, komunikasi, dan komunitas. Kelas tidak hanya membutuhkan aturan, tetapi juga rasa saling menghargai. Pendekatan seperti ini penting karena perilaku mahasiswa tidak selalu dapat dipahami hanya melalui ukuran “patuh” dan “tidak patuh”. Cara berkomunikasi, keberanian berbicara, maupun kebiasaan berdiskusi dapat dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan budaya.

Lingkungan belajar kondusif dapat dipahami sebagai kondisi yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan terarah sekaligus nyaman. Kondusif tidak identik dengan sunyi. Kelas yang ramai karena mahasiswa sedang berdiskusi dapat jauh lebih kondusif daripada kelas yang diam, tetapi sebagian besar mahasiswa tidak mengikuti pembelajaran. Ukurannya terletak pada apakah aktivitas yang terjadi mendukung tujuan belajar.

Daftar Pustaka

- Albayrak, D., & Ateskan, A. (2022). *Classroom management in higher education: A systematic literature review. Journal of Further and Higher Education, 46*(7), 1006–1022. doi:10.1080/0309877X.2022.2038099.
- Cahyadi, A., Hendryadi, H., & Mappadang, A. (2021). Workplace and *classroom* incivility and *learning* engagement: The moderating role of locus of control. *International Journal for Educational Integrity, 17, 4*. doi:10.1007/s40979-021-00071-z.
- Cumming, T. M., & Rose, M. C. (2022). Exploring universal design for *learning* as an accessibility tool in higher education: A review of the current literature. *The Australian Educational Researcher, 49*, 1025–1043. doi:10.1007/s13384-021-00471-7.
- De Leersnyder, J., Gündemir, S., & Ağirdağ, O. (2022). Diversity approaches matter in international *classrooms*: How a multicultural approach buffers against cultural misunderstandings and encourages inclusion and psychological safety. *Studies in Higher Education, 47*(9), 1903–1920. doi:10.1080/03075079.2021.1983534.
- Gunderson, J. L., & Cumming, T. M. (2023). Podcasting in higher education as a component of Universal Design for *Learning*: A systematic review of the literature. *Innovations in Education and Teaching International, 60*(4), 591–601. doi:10.1080/14703297.2022.2075430.
- Güner Yıldız, N., Köse, H., & Akın, E. (2022). *Classroom management: Significance in inclusive education, current problems and proposed solutions. Ankara University Faculty of Educational Sciences Journal of Special Education, 23*(3), 699–720. doi:10.21565/ozelegitimdergisi.856085.
- Kirby, L. A. J., & Thomas, C. L. (2022). High-impact teaching practices foster a greater sense of belonging in the college *classroom. Journal of Further and Higher Education, 46*(3), 368–381. doi:10.1080/0309877X.2021.1950659.
- Martin, L. D. (2021). Reconceptualizing *classroom* management in the ensemble: Considering culture, communication, and community. *Music Educators Journal, 107*(4), 21–27. doi:10.1177/00274321211015180.
- Perrmann-Graham, J., Liu, J., Cangioni, C., & Spataro, S. E. (2022). Fostering psychological safety: Using improvisation as a team building tool in management education. *The International Journal of Management Education, 20*(2), 100617. doi:10.1016/j.ijme.2022.100617.

- Purwanti, E., & Vania, G. (2021). *Classroom management: Applying appropriate strategies to enhance effective teaching. Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 6(1), 78–93. doi:10.18196/ftl.v6i1.10638.
- Seufert, C., Oberdörfer, S., Roth, A., Grafe, S., Lugin, J. L., & Latoschik, M. E. (2022). *Classroom management competency enhancement for student teachers using a fully immersive virtual classroom. Computers & Education*, 179, 104410. doi:10.1016/j.compedu.2021.104410.
- Theobald, E. J., Hill, M. J., Tran, E., Agrawal, S., Arroyo, E. N., Behling, S., Chambwe, N., Cintrón, D. L., Cooper, J. D., Dunster, G., Grummer, J. A., Hennessey, K., Hsiao, J., Iranon, N., Jones, L., Jordt, H., Keller, M., Lacey, M. E., Littlefield, C. E., Lowe, A., Newman, S., Okolo, V., Olroyd, S., Peacock, B. R., Pickett, S. B., Slager, D. L., Caviedes-Solis, I. W., Stanchak, K. E., Sundaravandan, V., Valdebenito, C., Williams, C. R., Zinsli, K., & Freeman, S. (2020). Active learning narrows achievement gaps for underrepresented students in undergraduate science, technology, engineering, and math. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(12), 6476–6483. doi:10.1073/pnas.1916903117.
- Tigert, J. M., Peercy, M. M., Fredricks, D., & Kidwell, T. (2022). Humanizing classroom management as a core practice for teachers of multilingual students. *TESOL Quarterly*, 56(4), 1087–1111. doi:10.1002/tesq.3093.
- Toland, M. D., Lingat, J. E. M., & Dueber, D. M. (2022). The Brief Course Belonging Scale: Developing a measure of postsecondary students' course-level sense of belonging across online and face-to-face modalities. *Journal of School and Educational Psychology*, 2(2), 78–91. doi:10.47602/josep.v2i2.18.
- Zakrajsek, T. D., & Nilson, L. B. (2023). *Teaching at its best: A research-based resource for college instructors* (5th ed.). Jossey-Bass.
- Zhao, Y., Pinto Llorente, A. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2021). Digital competence in higher education research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 168, 104212. doi:10.1016/j.compedu.2021.104212.

PROFIL PENULIS



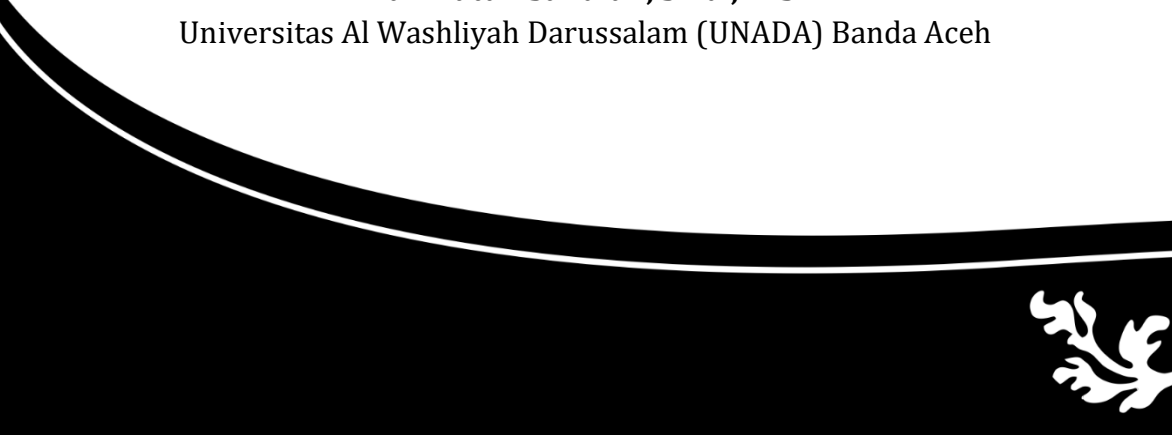
**Dr. Reina A. Hadikusumo, S.E., M.M.,
M.Kom.**

Penulis lahir di kota Jakarta. Saat usianya baru 8 bulan, orang tuanya pindah ke Surabaya dan Reina tumbuh hingga dewasa di kota tersebut. Saat ini Reina bekerja sebagai dosen di Universitas Surabaya, guru piano, guru vokal, dan trainer musik. Cita-cita sebagai dosen diinginkan Reina sejak kecil, mengikuti jejak ibunda tercinta, yaitu Ibu Cherry L. Hadikusumo. Reina giat mengikuti banyak sertifikasi agar dapat bekerja lebih maksimal. Reina aktif menulis cerita pendek (cerpen) sejak kecil dan memenangkan beberapa penghargaan. Saat ini, beberapa karya tulis telah dihasilkan Reina dengan tema seputar pendidikan, motivasi, dan musik. Selain menulis, Reina gemar bernyanyi sambil bermain piano ataupun gitar. Bakat bermain musik didapat Reina dari sang ayah, Bapak Suryo Hadikusumo, yang menguasai berbagai macam alat musik. Saat berumur tujuh tahun, Reina belajar piano klasik, kemudian belajar pula piano pop dan jazz. Kegemaran bermain musik membuat Reina menghasilkan beberapa karya lagu, di antaranya untuk universitas tempatnya bekerja, yaitu Himne Ika Ubaya, Mars Ika Ubaya, Himne Politeknik Ubaya, Mars ADI Politeknik Ubaya, dan Ubaya Satu. Reina juga dipercaya menciptakan Himne Pelita dan Mars Pelita (Perkumpulan Politeknik Swasta Indonesia). Reina memiliki motto hidup “Belajar dan Berkarya Sepanjang Masa”. Reina memiliki channel YouTube dan akun LinkedIn dengan nama dirinya sendiri, yaitu Reina A. Hadikusumo. Reina dapat dihubungi di alamat e-mail reina_hadikusumo@yahoo.com.

BAB 19

**MANAJEMEN INOVASI
PEMBELAJARAN DAN
KEPEMIMPINAN
AKADEMIK DI
PERGURUAN TINGGI**

Halimatun Sakdiah, S.Pd., M.Si
Universitas Al Washliyah Darussalam (UNADA) Banda Aceh



Pendahuluan

Perguruan tinggi pada abad ke-21 dihadapkan pada tuntutan perubahan yang datang secara bersamaan dari berbagai arah: percepatan teknologi digital, pergeseran kebutuhan dunia kerja, kebijakan pendidikan tinggi yang terus diperbarui, serta ekspektasi masyarakat terhadap lulusan yang adaptif dan berdaya saing. Dalam situasi seperti ini, kemampuan sebuah institusi pendidikan tinggi untuk terus melakukan pembaruan proses pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan strategis, melainkan menjadi syarat mutlak bagi keberlangsungan dan relevansinya (Fullan, 2007). Pembaruan tersebut tidak dapat berjalan dengan sendirinya; ia memerlukan pengelolaan yang sistematis, terarah, dan berkelanjutan, yang lazim disebut sebagai manajemen inovasi pembelajaran.

Namun demikian, inovasi pembelajaran yang dirancang dengan baik sekalipun akan sulit terwujud tanpa dukungan kepemimpinan yang mampu menggerakkan seluruh sivitas akademika untuk menerima, mengadopsi, dan melembagakan perubahan tersebut. Kepemimpinan akademik (baik pada level rektor, dekan, ketua program studi, maupun pada level dosen sebagai pemimpin pembelajaran di kelas) memainkan peran sentral dalam menentukan apakah sebuah gagasan inovatif akan tumbuh menjadi praktik baru yang mengakar, atau justru layu sebelum sempat diimplementasikan secara menyeluruh (Spillane, 2005). Berbagai kajian kepemimpinan pendidikan secara konsisten menunjukkan bahwa pemimpin merupakan salah satu faktor paling menentukan keberhasilan perubahan pada level organisasi pendidikan.

Bab ini membahas keterkaitan keduanya secara konseptual sekaligus kontekstual: dimulai dari konsep dasar manajemen inovasi pembelajaran, model-model kepemimpinan akademik yang relevan, keterkaitan keduanya dalam praktik, konteks kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM), penguatan budaya mutu, tantangan transformasi digital dan kecerdasan buatan generatif, temuan empiris di perguruan tinggi Indonesia, hingga strategi penguatan bagi pemimpin perguruan tinggi.

Konsep Dasar Manajemen Inovasi Pembelajaran

1. Pengertian Inovasi dan Manajemen Inovasi Pembelajaran

Inovasi dalam konteks pendidikan dapat dipahami sebagai gagasan, praktik, metode, atau produk yang dipersepsikan baru oleh individu atau kelompok yang mengadopsinya, meskipun gagasan tersebut mungkin sudah lama dikenal di tempat lain (Rogers, 2003). Manajemen inovasi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai keseluruhan proses

perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian terhadap gagasan baru dalam proses belajar-mengajar, agar dapat diterapkan secara efektif, berkelanjutan, dan berdampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Kesiapan dosen menggunakan teknologi pembelajaran kerap menjadi titik kritis keberhasilan metode kolaboratif dan berbasis proyek, sehingga pengembangan profesional dosen menjadi kebutuhan mendesak. Kurikulum yang kaku dan minimnya fasilitas seperti laboratorium dan *platform* digital kerap menjadi kendala struktural yang harus diatasi melalui manajemen yang terencana.

2. Teori Difusi Inovasi sebagai Kerangka Analisis

Salah satu kerangka teori klasik yang relevan digunakan untuk menganalisis proses penyebaran dan penerimaan inovasi pembelajaran di perguruan tinggi adalah Teori Difusi Inovasi yang dikembangkan oleh Everett M. Rogers. Teori ini menjelaskan bagaimana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran-saluran tertentu, dalam rentang waktu tertentu, kepada anggota suatu sistem sosial (Rogers, 2003). Rogers mengidentifikasi lima tahapan yang dilalui individu dalam proses adopsi inovasi, yaitu tahap pengetahuan (*knowledge*), persuasi (*persuasion*), keputusan (*decision*), implementasi (*implementation*), dan konfirmasi (*confirmation*).

Selain kelima tahap tersebut, Rogers juga merumuskan lima atribut yang menentukan cepat atau lambat suatu inovasi diterima, yaitu keunggulan relatif (*relative advantage*), kesesuaian dengan nilai dan kebutuhan yang ada (*compatibility*), tingkat kerumitan (*complexity*), kemungkinan untuk diujicobakan (*trialability*), dan kemudahan untuk diamati hasilnya (*observability*). Semakin tinggi keunggulan relatif dan kesesuaian suatu inovasi pembelajaran, serta semakin rendah tingkat kerumitannya, semakin besar peluang inovasi tersebut diadopsi secara luas oleh dosen dan mahasiswa. Rogers juga mengelompokkan anggota sistem sosial berdasarkan kecepatan mengadopsi inovasi ke dalam lima kategori, yakni inovator, pengadopsi awal (*early adopters*), mayoritas awal (*early majority*), mayoritas akhir (*late majority*), dan kelompok yang paling lambat menerima perubahan (*laggards*). Penerapan teori ini memberi implikasi penting: pemimpin akademik perlu mengidentifikasi kelompok pengadopsi awal di antara dosen sebagai agen penggerak, merancang strategi komunikasi sesuai karakteristik masing-masing kelompok adopter, serta memastikan inovasi yang diperkenalkan kompatibel dengan budaya akademik dan kebutuhan riil di lapangan.

Daftar Pustaka

- Anggoro, S., Nurdin, D., & Sururi, S. (2023). Leading Managing Transformation to Digital University in Indonesian Context. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(3), 729. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i3.8031>
- Avolio, B. J., Bass, B. M., & Jung, D. I. (1999). Re-examining the components of transformational and transactional leadership using the Multifactor Leadership Questionnaire Suggestions for modification arose when a. Dalam *Journal of Occupational and Organizational Psychology* (Vol. 72). Yuku.
- Bass, B. M. (1999). Two Decades of Research and Development in Transformational Leadership. Dalam *EUROPEAN JOURNAL OF WORK AND ORGANIZATIONAL PSYCHOLOGY* (Vol. 8, Nomor 1).
- Burns, J. M. (1978). *Leadership*. Harper & Row.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4 ed.). Teachers College Press.
- Hallinger, P., & Murphy, J. (1985). Assessing the Instructional Management Behavior of Principals. Dalam *Source: The Elementary School Journal* (Vol. 86, Nomor 2).
- Haryanto, B., Wiyono, B. B., & Supriyanto, A. (2024). Mapping the Path of Digital Transformation: The Role of Leadership in Building Adaptive Organizational Culture. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8, 929–941. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v8i3.8817>
- Herminingsih, A. (2020). Peningkatan kinerja pengajaran dosen melalui kepemimpinan transformasional dan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar dengan mediasi motivasi kerja. *Majalah Ilmiah Solusi*.
- Juliandi, B., Munadi, K., Haris, A., Nizam, Kusumawardani, S. S., Wulandari, D., Pannen, P., Ekadiyanto, F. A., Wiryana, I. M., Purwarianti, A., & Alfarozi, S. A. I. (2024). *Panduan Penggunaan Generative Artificial intelligence (GenAI) pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. (1 ed.).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan*

Tinggi. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Kotter, J. P. (2012). *Leading change*. Boston: Harvard Business Review Press.
- Nuraini, S. (2025). Digital Leadership and Organizational Transformation: A Literature Review. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.85286>
- Ramdana, A. D., Wahyudin, A., Wibisono, Y., & Rasim. (2025). *Reimagining Academic Management in Higher Education: A Systematic Review on Data-Driven Digital Transformation*. 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v11i1>
- Republik Indonesia. (2012). *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Rogers, E. M. (2003). Diffusion of innovations. Dalam *The Turkish Online Journal of Educational Technology* (5 ed.). Free Press.
- Rosyad, R., Wahyudin, D., Norman, E., Karim, A., Dewi, M., & Ropitasari, A. (2025). Digitalization of Private Islamic Universities in West Java: A Case Study of Leadership and Transformation. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 161–176. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1408>
- Senge, P. M. (1990). The fifth discipline: The art and practice of the *learning* organization. Dalam *Management Learning* (Nomor 5). Doubleday. <https://doi.org/10.1177/1350507611431212>
- Spillane, J. P. (2005). Distributed leadership. *Educational Forum*, 69(2), 143–150. <https://doi.org/10.1080/00131720508984678>
- Susanto, P. C., Sawitri, N. N., Ali, H., & Rony, Z. T. (2023). *Urgensi Gaya Kepemimpinan Dalam Mengelola Institusi Pendidikan Tinggi*. 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.38035/jpkn.v1i2>
- Yusuf, A., Wagiran, Arifin, Z., Ismara, K. I., Sutiman, Fadlullah, Y. A., Maulana, M. R., & Wulida, S. N. (2026). Bibliometric Analysis and Systematic Literature Review: Digital Leadership Transformation in Higher Education (2019-2025). *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(6), 1399–1410. <https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2357>

PROFIL PENULIS



Halimatun Sakdiah, S.Pd., M.Si

Penulis merupakan akademisi dan dosen yang memiliki minat dalam bidang pendidikan, geografi, serta pengembangan pengetahuan dan pembelajaran. Penulis menyelesaikan pendidikan menengah di MAN 3 Banda Aceh dan lulus pada tahun 2009. Pendidikan sarjana ditempuh pada Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, dan diselesaikan pada tahun 2013.

Semangat untuk terus mengembangkan wawasan dan keilmuan mendorong penulis melanjutkan pendidikan Magister di Universitas Syiah Kuala pada bidang Ilmu Kebencanaan, yang diselesaikan pada tahun 2014. Sejak tahun 2016, penulis mengabdikan diri sebagai dosen pada Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Al Washliyah Darussalam Banda Aceh. Dalam perjalanan akademiknya, penulis aktif dalam kegiatan pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Selain menjalankan tugas sebagai pendidik, penulis juga memiliki ketertarikan terhadap kegiatan menulis sebagai sarana berbagi pengetahuan, gagasan, dan pengalaman. Melalui karya-karya yang dihasilkan, penulis berharap dapat memberikan manfaat, memperluas wawasan, serta menjadi bagian dari upaya membangun budaya literasi dan pembelajaran yang berkelanjutan. Email Penulis: halimatunsakdiah16@gmail.com



BAB 20

EVALUASI

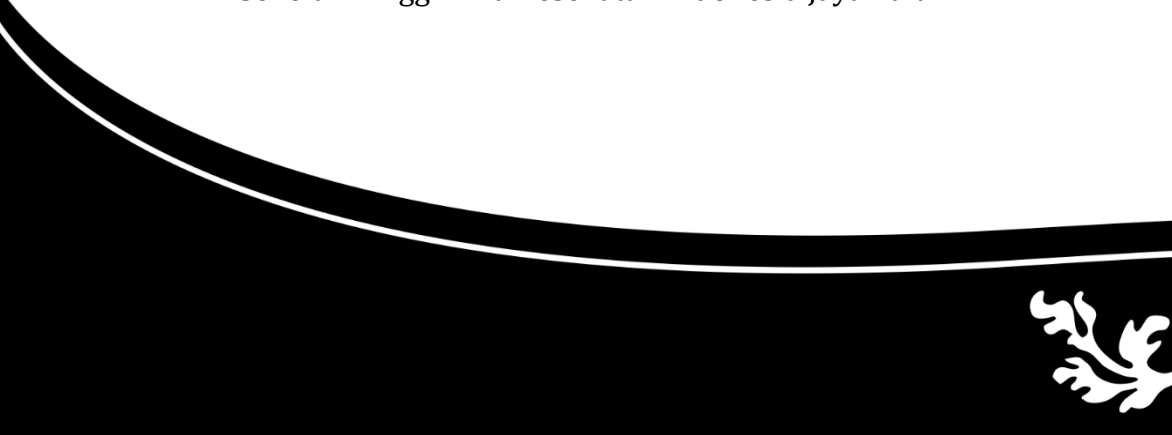
PEMBELAJARAN

INOVATIF DAN ASESMEN

BERBASIS CAPAIAN

PEMBELAJARAN

Agustinus Talindong M.Pd., M.Th
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Jaya Palu



Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tuntutan kompetensi abad ke-21 telah mendorong perubahan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi dan penguasaan pengetahuan, tetapi diarahkan pada kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan, memecahkan masalah, berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, serta menghasilkan solusi secara kreatif. Perubahan tersebut menuntut adanya inovasi tidak hanya dalam strategi dan metode pembelajaran, tetapi juga dalam proses evaluasi dan asesmen. Evaluasi pembelajaran perlu dikembangkan secara lebih komprehensif agar mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai perkembangan dan kompetensi peserta didik.

Evaluasi pembelajaran pada dasarnya merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi mengenai proses dan hasil belajar sebagai dasar dalam menentukan kualitas serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran inovatif, evaluasi tidak cukup dilakukan melalui tes tertulis yang hanya mengukur kemampuan mengingat dan memahami materi. Evaluasi perlu diarahkan pada pengukuran kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan pada situasi yang nyata. Oleh karena itu, berbagai bentuk asesmen seperti asesmen autentik, asesmen berbasis proyek, asesmen kinerja, portofolio, penilaian diri, dan penilaian teman sejawat menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk memperoleh bukti capaian belajar yang lebih bermakna.

Sejalan dengan perubahan paradigma pembelajaran tersebut, asesmen berbasis capaian pembelajaran menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa proses pendidikan benar-benar menghasilkan kompetensi yang diharapkan. Capaian pembelajaran menjadi acuan dalam menentukan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, terdapat keterkaitan yang erat antara capaian pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan metode asesmen. Instrumen asesmen harus dirancang berdasarkan capaian pembelajaran sehingga hasil penilaian dapat menunjukkan sejauh mana kompetensi yang ditargetkan telah dicapai oleh peserta didik.

Evaluasi pembelajaran inovatif dan asesmen berbasis capaian pembelajaran juga menempatkan hasil penilaian bukan sekadar sebagai angka atau nilai akhir, melainkan sebagai informasi untuk memberikan umpan balik dan melakukan perbaikan pembelajaran. Hasil asesmen dapat digunakan oleh pendidik untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, menentukan tindak lanjut pembelajaran, serta memperbaiki

strategi dan metode yang digunakan. Dengan demikian, evaluasi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, pembahasan mengenai evaluasi pembelajaran inovatif dan asesmen berbasis capaian pembelajaran menjadi penting dalam upaya menciptakan proses pendidikan yang lebih relevan, bermakna, dan berorientasi pada kompetensi. Penerapan evaluasi dan asesmen yang tepat diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai ketercapaian kompetensi peserta didik sekaligus mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Konsep Evaluasi Pembelajaran Inovatif

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang berfungsi untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan, proses, dan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran inovatif, evaluasi tidak lagi dipahami hanya sebagai kegiatan mengukur hasil belajar melalui tes pada akhir pembelajaran, tetapi sebagai proses sistematis untuk memperoleh bukti yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Black dan Wiliam (1998) melalui kajiannya *Assessment and Classroom Learning* menegaskan bahwa asesmen yang dilakukan secara formatif dan disertai umpan balik dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan pembelajaran peserta didik. Mereka memandang asesmen sebagai bagian dari interaksi pembelajaran yang memungkinkan pendidik memperoleh informasi tentang kebutuhan belajar peserta didik dan menyesuaikan proses pembelajaran berdasarkan informasi tersebut. (American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education, 2014).

Konsep tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran inovatif memiliki orientasi yang lebih luas daripada sekadar menghasilkan nilai. Evaluasi harus mampu memberikan informasi yang bermakna mengenai apa yang telah dipelajari peserta didik, kesulitan yang dihadapi, serta langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Ambrose et al. (2010) dalam *How Learning Works* menjelaskan pentingnya keterkaitan antara praktik yang diarahkan pada tujuan dan umpan balik yang terarah dalam mendukung proses belajar. Dengan demikian, evaluasi yang inovatif seharusnya menghasilkan umpan balik yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memperbaiki kinerjanya dan oleh pendidik untuk memperbaiki strategi pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, konsep evaluasi dan asesmen juga diarahkan untuk menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses

Daftar Pustaka

- American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education. (2014). *Standards for Educational and Psychological Testing*.
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How Learning Works: Seven Research-Based Principles for Smart Teaching*. Jossey-Bass.
- Anggraena, Y., Ginanto, D. E., Kesuma, A. T., & Setiyowati, D. (2025). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah: Edisi Revisi Tahun 2025*. BSKAP, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Panduan Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Edisi Revisi Tahun 2025*.
- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. The Clearing House, 83(2), 39–43.
- Biggs, J. (1996). Enhancing teaching through constructive alignment. *Higher Education*, 32, 347–364.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and *classroom learning*. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74.
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21, 5–31.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*. ASCD.
- Gulikers, J. T. M., Bastiaens, T. J., & Kirschner, P. A. (2004). A five-dimensional framework for authentic assessment. *Educational Technology Research and Development*, 52(3), 67–86.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of *Feedback*. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-based Learning: What and How Do Students Learn?* *Educational Psychology Review*, 16, 235–266.
- Jonsson, A., & Svingby, G. (2007). The use of scoring rubrics: Reliability,

- validity and educational consequences. *Educational Research Review*, 2(2), 130–144.
- Kennedy, D. (2007). *Writing and Using Learning Outcomes: A Practical Guide*. University College Cork.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2014). *Educational Assessment of Students* (7th ed.). Pearson.
- OECD. (2013). *Synergies for Better Learning: An International Perspective on Evaluation and Assessment*. OECD Publishing.
- Panadero, E., Brown, G. T. L., & Strijbos, J. W. (2016). The future of student self-assessment: A review of known unknowns and potential directions. *Educational Psychology Review*, 28, 803–830.
- Pastore, S., & Andrade, H. L. (2019). Teacher assessment literacy: A three-dimensional model. *Teaching and Teacher Education*, 84, 128–138.
- Paulson, F. L., Paulson, P. R., & Meyer, C. A. (1991). What makes a portfolio a portfolio? *Educational Leadership*, 48(5), 60–63.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Redecker, C., & Johannessen, (2013). Changing Assessment—Towards a New Assessment Paradigm Using ICT. *European Journal of Education*, 48(1), 79–96.
- Sadler, D. R. (1989). Formative Assessment and the Design of Instructional Systems. *Instructional Science*, 18, 119–144.
- Shepard, L. A., Penuel, W. R., & Pellegrino, J. W. (2018). Using *Learning* and Motivation Theories to Coherently Link Formative Assessment, Grading Practices, and Large-Scale Assessment. *Educational Measurement: Issues and Practice*, 37(1), 21–34.
- Topping, K. (1998). Peer Assessment Between Students in Colleges and Universities. *Review of Educational Research*, 68(3), 249–276.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*.
- UNESCO Institute for Statistics. (2012). *International Standard Classification of Education: ISCED 2011*. UNESCO.

- Widiastuti, I. A. M. S., et al. (2020). The development of beliefs and practices of language assessment literacy: Does a professional *learning* community help? *Journal of Education for Teaching*, 46(3).
- Wiggins, G. (1990). The case for authentic assessment. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 2(2).
- Wiggins, G. (1998). *Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance*. Jossey-Bass.

PROFIL PENULIS



Agustinus Talindong M.Pd., M.Th

Lahir di Tunggaling 1 Agustus 1983 Penulis memulai karir sebagai dosen pada Tahun 2012 di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Jaya Palu pada Prodi Keperawatan dan aktif mengajar pada Prodi Kesehatan Masyarakat, dan Farmasi dengan Mata Kuliah Pendidikan Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, Filsafat dan Logika, Etika dan Kode Etik Kesehatan, Etika dan Hukum Kesehatan, Sosiologi dan Antropologi Kesehatan, penulis

menempu Pendidikan Diploma Teologi di STTH Wera Palu dan melanjutkan ke jenjang sarjana pada STTH Wera Palu di bidang Teologi berikutnya melanjutkan Pendidikan Magister di STTI IKAT Jakarta dengan jurusan Pendidikan Agama kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Magister Teologi di STTH Wera Palu. Penulis aktif melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi dalam penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang kesehatan serta menulis buku. Selain sebagai dosen, penulis mendapatkan tugas tambahan di bidang sarana dan prasarana sebagai koordinator di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Jaya Palu dari tahun 2004 sampai dengan sekarang.

Penulis aktif Pada Pengurus Provinsi Persatuan Sepak Takraw Indonesia (PSTI) Sulawesi Tengah sampai dengan sekarang dalam jabatan di Bidang Pertandingan dan sebagai Wasit Nasional, dan aktif dalam persatuan Olahraga Teqball Indonesia Provinsi Sulawesi Tengah dalam bidang pengembangan dan penelitian selain itu penulis aktif pada Persekutuan Mahasiswa Lentera sebagai ketua dan Kerukunan Pomenggonan sebagai wakil sekertaris dan Koordinator pengembangan SDM sampai dengan sekarang, dalam penulisan dan pembahasan bab tersebut masih jauh dari kesempurnaan olehnya itu penulis selalu mengharapkan masukan dan sarannya melalui Email yang tertera di bawa ini. Besar harapan dalam pengabdian sebagai dosen yang menjunjung tinggi Tidarma Perguruan Tinggi serta mengabdikan pada bangsa dan negara dan memberikan yang terbaik bagi mahasiswa. Email Penulis : agustinustalindong@gmail.com



BAB 21

TANTANGAN INKLUSIVITAS, AKSESIBILITAS, DAN KESETARAAN DALAM INOVASI PEMBELAJARAN

Hendriano Meggy, S.Pd., M.Pd.
Universitas Pendidikan Indonesia



Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah cara perguruan tinggi merancang, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran. *Learning management system*, kelas hibrida, analitik pembelajaran, kecerdasan buatan, simulasi imersif, serta berbagai aplikasi kolaboratif semakin terintegrasi ke dalam pengalaman akademik. Namun, perubahan teknologi tidak otomatis menghasilkan perubahan pedagogis yang inklusif. Reich (2020) menunjukkan bahwa inovasi pendidikan dapat gagal menghasilkan perubahan struktural apabila teknologi ditempatkan sebagai pusat solusi sementara faktor sosial, kelembagaan, dan pedagogis kurang diperhatikan. Dalam konteks pendidikan khusus dan pendidikan inklusif, persoalan tersebut menjadi semakin penting karena mahasiswa tidak hadir dengan kondisi, pengalaman, kemampuan sensorik, motorik, kognitif, komunikasi, sosial, ekonomi, dan geografis yang seragam. Oleh sebab itu, inovasi pembelajaran perlu dibaca sebagai perubahan ekosistem, bukan sekadar pergantian media atau perangkat.

Inovasi pembelajaran juga perlu dipahami sebagai proses perubahan yang mencakup tujuan pembelajaran, desain kurikulum, strategi pedagogis, asesmen, sumber belajar, interaksi, dukungan kelembagaan, dan evaluasi dampak. Kim dan Maloney (2020) menempatkan inovasi sebagai perubahan ekosistem pembelajaran yang membutuhkan keterhubungan antara teknologi, desain pembelajaran, kapasitas pendidik, dan kebijakan institusi. Perspektif tersebut membantu menghindari kecenderungan menyamakan inovasi dengan penggunaan aplikasi terbaru. Sebuah kelas dapat menggunakan teknologi mutakhir tetapi tetap eksklusif apabila materi tidak dapat dibaca oleh pembaca layar, video tidak memiliki teks, tugas hanya menerima satu bentuk ekspresi, atau mahasiswa harus menyediakan perangkat dan koneksi sendiri. Dengan demikian, pertanyaan utama bukan lagi apakah suatu teknologi baru, melainkan apakah perubahan tersebut mengurangi hambatan belajar dan memperluas kesempatan berpartisipasi.

Kritik terhadap determinisme teknologi semakin relevan ketika kecerdasan buatan mulai digunakan untuk menghasilkan materi, memberi umpan balik, melakukan personalisasi, dan membantu pengambilan keputusan akademik. Selwyn (2019) mengingatkan bahwa teknologi pendidikan selalu berada dalam konteks sosial dan kelembagaan tertentu sehingga manfaatnya tidak dapat dipisahkan dari relasi kuasa, kepentingan, dan keputusan manusia yang menyertainya. Bagi mahasiswa penyandang disabilitas, teknologi dapat menjadi alat bantu yang memperluas akses, tetapi

dapat pula menjadi sumber hambatan baru apabila desainnya tidak mempertimbangkan kebutuhan pengguna.

Dalam perspektif pendidikan inklusif, tujuan akhirnya bukan sekadar membuat mahasiswa dapat masuk ke dalam sistem, tetapi memastikan mereka dapat berpartisipasi, belajar, memperoleh dukungan yang sesuai, dan menunjukkan capaian melalui cara yang bermakna. Kelly dkk. (2023) menekankan bahwa universitas untuk semua membutuhkan perubahan pada struktur, kebijakan, kurikulum, layanan, dan budaya, bukan hanya penyesuaian individual ketika masalah telah muncul. Prinsip ini memiliki konsekuensi penting bagi desain inovasi: kebutuhan keberagaman harus dipertimbangkan sejak tahap identifikasi masalah, bukan ditambahkan setelah produk selesai.

Inklusivitas, Aksesibilitas, Partisipasi, dan Kesenjangan: Kerangka Konseptual

Inklusivitas merujuk pada kemampuan sistem pendidikan untuk menerima keberagaman sebagai kondisi normal, bukan pengecualian. Aksesibilitas lebih spesifik pada kemampuan lingkungan, materi, layanan, dan teknologi untuk digunakan oleh individu dengan beragam kemampuan. Partisipasi menunjukkan apakah mahasiswa benar-benar terlibat dalam kegiatan belajar dan pengambilan keputusan yang memengaruhi pengalaman mereka. Kesenjangan berkaitan dengan distribusi kesempatan dan dukungan yang mempertimbangkan perbedaan kondisi. Keempat istilah tersebut dapat dipahami sebagai rangkaian yang saling menguatkan. Inklusivitas memberikan orientasi kelembagaan; aksesibilitas menghilangkan hambatan; partisipasi memastikan keterlibatan; dan kesenjangan memastikan sumber daya serta dukungan diberikan secara proporsional. Dalam praktik pendidikan tinggi, keberhasilan inovasi perlu dilihat melalui rangkaian tersebut, bukan melalui satu indikator tunggal seperti jumlah pengguna *platform* atau jumlah mata kuliah yang sudah daring.

Aksesibilitas digital merupakan bagian penting dari inklusivitas karena sebagian besar inovasi pembelajaran kontemporer bergantung pada dokumen, *platform*, video, aplikasi, dan sistem komunikasi digital. Rice dan Dunn (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang inklusif membutuhkan perhatian pada desain materi, navigasi, komunikasi, asesmen, dan dukungan yang diberikan kepada peserta didik dengan disabilitas. Hambatan dapat muncul dalam bentuk file yang tidak terstruktur, gambar tanpa deskripsi, video tanpa teks, warna yang menjadi satu-satunya penanda informasi, atau aktivitas yang hanya dapat dilakukan menggunakan mouse.

Daftar Pustaka

- Almeqdad, Q. I., Alodat, A. M., Alquraan, M. F., Mohaidat, M. A., & Al-Makhzoomy, A. K. (2023). The effectiveness of universal design for learning: A systematic review of the literature and meta-analysis. *Cogent Education*, 10(1), Article 2218191. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2218191>
- Assefa, Y., Gebremeskel, M. M., Moges, B. T., Tilwani, S. A., & Azmera, Y. A. (2025). Rethinking the digital divide and associated educational in(equity) in higher education in the context of developing countries: The social justice perspective. *International Journal of Information and Learning Technology*, 42(1), 15–32. <https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2024-0058>
- Campos, D. G., & Scherer, R. (2024). Digital gender gaps in students' knowledge, attitudes and skills: An integrative data analysis across 32 countries. *Education and Information Technologies*, 29(1), 655–693. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12272-9>
- Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: The state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), Article 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>
- Fernández-Batanero, J. M., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & García-Martínez, I. (2022). Assistive technology for the inclusion of students with disabilities: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 1911–1930. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10127-7>
- International Telecommunication Union. (2024). *Measuring digital development: Facts and figures 2024*. ITU Publications. <https://www.itu.int/hub/publication/d-ind-ict mdd-2024-4/>
- Kelly, A. M., Padden, L., & Fleming, B. (Eds.). (2023). *Making inclusive higher education a reality: Creating a university for all*. Routledge.
- Kim, J., & Maloney, E. J. (2020). *Learning innovation and the future of higher education*. Johns Hopkins University Press.
- Lama, D., & Kafer, A. (2024). *Intersectionality and disability in higher education research*. National Disability Center for Student Success, The University of Texas at Austin.
- Mangal, M., & Pardos, Z. A. (2024). Implementing equitable and

- intersectionality-aware ML in education: A practical guide. *British Journal of Educational Technology*, 55(5), 2003–2038. <https://doi.org/10.1111/bjet.13484>
- Mavrou, K., Theodorou, E., Mouka, M., & Liasidou, A. (2025). Accessibility and universal design in higher education curricula: Implications for inclusion/exclusion. *Teaching in Higher Education*, 30(8), 1909–1929. <https://doi.org/10.1080/13562517.2025.2507244>
- Nieminen, J. H., Moríña, A., & Biagiotti, G. (2024). Assessment as a matter of inclusion: A meta-ethnographic review of the assessment experiences of students with disabilities in higher education. *Educational Research Review*, 42, Article 100582. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100582>
- Reich, J. (2020). *Failure to disrupt: Why technology alone can't transform education*. Harvard University Press.
- Resch, K. (2023). Student voice in higher education diversity policies: A systematic review. *Frontiers in Education*, 8, Article 1039578. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1039578>
- Rice, M. F., & Dunn, M. (Eds.). (2024). *Inclusive online and distance education for learners with dis/abilities: Promoting accessibility and equity*. Routledge.
- Selwyn, N. (2019). *Should robots replace teachers? AI and the future of education*. Polity.
- Timuş, N., Bartlett, M. E., Bartlett, J. E., Ehrlich, S., & Babutsidze, Z. (2024). Fostering inclusive higher education through universal design for learning and inclusive pedagogy—EU and US faculty perceptions. *Higher Education Research & Development*, 43(2), 473–487. <https://doi.org/10.1080/07294360.2023.2234314>
- Veytia Bucheli, M. G., Gómez-Galán, J., Cáceres Mesa, M. L., & López Catalán, L. (2024). Digital technologies as enablers of universal design for learning: Higher education students' perceptions in the context of SDG4. *Discover Sustainability*, 5, Article 473. <https://doi.org/10.1007/s43621-024-00699-0>

PROFIL PENULIS



Hendriano Meggy, S.Pd., M.Pd.

Ketertarikan penulis terhadap dunia pendidikan khusus bermula dari kepedulian mendalam terhadap keberagaman peserta didik dan tantangan yang mereka hadapi, khususnya anak dengan hambatan emosi dan perilaku. Minat tersebut semakin menguat ketika penulis menempuh pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Khusus di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dan berhasil lulus pada tahun 2018. Keinginan untuk memperdalam kompetensi mendorong penulis melanjutkan studi S2 di program yang sama dan menyelesaikannya pada tahun 2022. Saat ini, penulis masih melanjutkan pendidikan S3 di Program Doktor Pendidikan Khusus UPI sebagai bentuk komitmen dalam mengembangkan keilmuan secara berkelanjutan.

Penulis mengabdikan sebagai dosen pada Program Studi Pendidikan Khusus UPI dengan bidang kepakaran utama pada pendidikan anak dengan hambatan emosi dan perilaku. Dalam menjalankan peran akademik, penulis aktif melakukan penelitian, publikasi ilmiah, serta pengembangan model pembelajaran dan intervensi bagi anak yang membutuhkan layanan khusus tersebut. Selain itu, penulis juga terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai upaya memperluas manfaat ilmu yang dimiliki. Melalui karya tulis dan aktivitas akademik lainnya, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas layanan pendidikan khusus di Indonesia. Email Penulis: hendrianomeggy@upi.edu



INOVASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Strategi, Teknologi, dan Adaptasi Generasi Z

Perguruan tinggi hari ini berada di persimpangan zaman. Di satu sisi, ia dituntut untuk tetap menjaga tradisi keilmuan, kedalaman berpikir, dan integritas akademik. Di sisi lain, ia harus beradaptasi dengan realitas yang bergerak cepat: ledakan teknologi digital, perubahan perilaku belajar mahasiswa, tuntutan dunia kerja yang semakin fleksibel, serta hadirnya Generasi Z yang tumbuh bersama internet, media sosial, dan perangkat pintar. Generasi ini bukan sekadar "mahasiswa yang berbeda"; mereka membawa cara pandang, gaya belajar, dan ekspektasi yang fundamentally berbeda terhadap pendidikan tinggi. Buku ini lahir dari kegelisahan akademik tersebut. Ia berangkat dari sebuah pertanyaan sederhana namun mendasar: *Bagaimana perguruan tinggi dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya relevan secara keilmuan, tetapi juga bermakna dan menarik bagi Generasi Z? Untuk menjawabnya, buku ini menawarkan tiga fokus utama: strategi pembelajaran, pemanfaatan teknologi, dan adaptasi terhadap karakteristik Generasi Z.*

Bagian pertama buku ini membahas berbagai strategi inovatif dalam pembelajaran di perguruan tinggi mulai dari *active learning*, *problem-based learning*, *project-based learning*, *flipped classroom*, hingga *experiential learning*. Strategi-strategi ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi, tetapi juga pada pembentukan karakter, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Bagian kedua mengupas peran teknologi dalam transformasi pembelajaran: dari *learning management system* (LMS), *artificial intelligence* (AI), *virtual reality* (VR), gamifikasi, hingga *microlearning* dan *mobile learning*. Teknologi tidak diposisikan sebagai tujuan, melainkan sebagai alat untuk memperkaya pengalaman belajar dan memperluas akses. Sementara itu, bagian ketiga menyoroti karakteristik Generasi Z yang cenderung digital-native, visual, kolaboratif, namun juga rentan terhadap distraksi, kecemasan, dan tekanan mental serta bagaimana perguruan tinggi dapat merespons kebutuhan mereka secara pedagogis dan humanis.

Kami menyadari bahwa inovasi pembelajaran bukanlah proyek sekali jadi. Ia adalah proses berkelanjutan yang menuntut keberanian untuk bereksperimen, kemauan untuk belajar dari kegagalan, dan komitmen untuk terus mendengarkan suara mahasiswa. Buku ini tidak dimaksudkan sebagai resep instan, melainkan sebagai kumpulan gagasan, pengalaman, dan refleksi yang dapat diadaptasi sesuai konteks masing-masing institusi.