



DIGITALISASI PENDIDIKAN

Upaya Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di Tengah Fenomena

Artificial Intelligence

Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd. | Dr. Halimatus Sa'diyah, M.Pd.I. | Lilla Puji Lestari, S.Pd., M.Si.
Dr. Posma Sariguna Johnson Kennedy | Nurul Asqia, M.Pd. | Dr. Fiema Saadatul Ummah, M.Pd.
Yoyon Efendi, M.Kom. | Dimas Adika, S.Pd., M.Hum. | Dr. Hj. Siti Yurnah, M.Pd.I.
Aria Indah Susanti, M.Pd. | Dr. Suryaningsih. | Dr. Inawati Teddywono.

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

**PASAL 113
KETENTUAN PIDANA
SANKSI PELANGGARAN**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd. | Dr. Halimatus Sa'diyah, M.Pd.I
Lilla Puji Lestari, S.Pd., M.Si | **Dr. Posma SarigunaJohnson Kennedy**
Nurul Asqia, M.Pd | Dr. Fiena Saadatul Ummah, M.Pd
Yoyon Efendi, M.Kom | Dimas Adika S.Pd., M.Hum
Dr.. Hj. Siti Yumnah, M.Pd.I | Aria Indah Susanti, M.Pd
Dr. Suryaningsih | Dr. Innawati Teddywono

DIGITALISASI PENDIDIKAN

Upaya Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di Tengah Fenomena Artificial Intelligence



Digitalisasi Pendidikan

Upaya Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di Tengah
Fenomena Artificial Intelligence

ISBN: 978-623-462-596-7

ix + 150 hal; 15,5 x 23 cm
Cetakan Pertama, Mei 2024

copyright © Mei 2024 Global Aksara Pers

Penulis

Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd. Dr. Halimatus Sa'diyah, M.Pd.I
Lilla Puji Lestari, S.Pd., M.Si Dr. Posma Sariguna Johnson Kennedy
Nurul Asqia, M.Pd Dr. Fiena Saadatul Ummah, M.Pd
Yoyon Efendi, M.Kom Dimas Adika S.Pd., M.Hum
Dr. Hj. Siti Yumnah, M.Pd.I Aria Indah Susanti, M.Pd
Dr. Suryaningsih Dr. Innawati Teddywono

Editor : Dr. Alaika M. Bagus Kurnia PS

Desain Sampul : Hamim Thohari M

Layouter : Ilil N. Maghfiroh

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan bentuk dan cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

Diterbitkan oleh:



CV. Global Aksara Pers
Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021,
No. 282/JTI/2021
Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya
+628977416123/+628573269334
globalaksarapers@gmail.com

Prakata Penulis

Puji syukur kami haturkan kepada Allah Swt, Tuhan semesta alam yang telah memberikan kita semua kemudahan dan kelancaran sehingga proses penyusunan buku ini bisa berjalan dengan baik serta terselesaikan dengan lancar. Digitalisasi pendidikan merupakan konsekuensi logis dari adanya perkembangan pesat teknologi abad ini. Perkembangan serta kemajuan teknologi yang super cepat ini menjadikan semua aspek kehidupan termasuk pendidikan berbenah, berubah dan beradaptasi sehingga proses pembelajaran tidak seperti zaman dulu, sekarang kebanyakan berbasis digital mulai absensi, mengajar, memberi soal, menjawab; mengirim soal, kemudian adanya sumber belajar online dan sejenisnya.

Buku ini hadir sebagai sumber bacaan masyarakat secara luas mengenai transformasi pendidikan Indonesia ke arah digital. Pembelajaran saat ini sudah tidak asing lagi menggunakan media berbasis teknologi (*e-learning*), pembelajaran jarak jauh (*by online; zoom meeting*), atau model *hybrid blended learning* yang memang tujuannya untuk membangun sistem pembelajaran yang fleksibel, dinamis, dan menyenangkan. Hal tersebut ditambah dengan fenomena kecerdasan buatan (AI) yang akhir-akhir ini menjadi sesuatu yang terus didiskusikan baik di lingkungan akademik, industri maupun pemerintahan.

Digitalisasi pendidikan sebagai terobosan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran sehingga anak didik atau mahasiswa bisa belajar sesuai kebutuhan dan tantangan zaman yang ada, tentu tidak hanya media atau fasilitas pembelajaran yang diutamakan, juga kompetensi, skill, dan prestasi mereka. Oleh sebab itu, digitalisasi pendidikan harus

diikat dengan paradigma pendidikan yang berhaluan konstruktivistik yang mengarahkan mahasiswa; peserta didik untuk bisa menjawab tantangan VUCA (*volatility, uncertainty, complexity, dan ambiguity*) yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, inovatif, kolaboratif dan *problem solving*. Dari sinilah digitalisasi pendidikan dengan paradigma konstruktivistik diharapkan mampu melahirkan lulusan yang memiliki kemampuan tersebut.

Kritik dan saran sangat kami harapkan demi kesempurnaan naskah ini selanjutnya. Semoga bermanfaat dan selamat membaca.

Penulis

Daftar Isi

Prakata Penulis	v
Daftar Isi	vii
BAB I	
DIGITALISASI PENDIDIKAN: Paradigma dan Arah Tujuan..	1
A. Paradigma Digitalisasi Pendidikan.....	1
B. Arah Tujuan Digitalisasi Pendidikan	3
BAB II	
Tantangan Digitalisasi Pendidikan Di Abad 21	6
A. Tantangan Digitalisasi Pendidikan	6
B. Kontribusi Digitalisasi Pendidikan	10
BAB III	
Pengembangan Materi Digital Dengan LMS Online.....	14
A. LMS Online Sebagai Sumber Belajar	14
B. Pengembangan Materi Digital : Variasi Sumber Belajar	21
BAB IV	
Model Strategi Pembelajaran Case Method Teaching Learning.....	23
A. Konsep Dasar <i>Case Method Teaching Learning</i>	25
B. Pendekatan <i>Case Method Teaching and Learning</i> (CMTL).....	28
C. Langkah <i>Merancang Case Method Teaching Learning</i>	33
BAB V	
Pengembangan Media Pembelajaran Digital.....	42
A. Mengenal Media Tiktok.....	42
B. Mengenal Media Canva.....	51
BAB VI	
Variasi Pembelajaran Digital Dengan <i>Zoom Meeting</i> Dan <i>Google Meet</i>	59

A. Pembelajaran Digital Di Sekolah: Penggunaan Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Dan <i>Google Meet</i>	59
B. Paradigma Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> dan <i>Google Meet</i> dalam Pembelajaran di Sekolah	60
C. Kekurangan dan Kelebihan Penggunaan Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> dan <i>Google Meet</i> dalam Pembelajaran	64
BAB VII	
Variasi Pembelajaran Digital Dengan <i>Google Classroom</i> Dan <i>Live Youtube</i>.....	
A. <i>Google Classroom</i>	72
B. <i>Live Youtube</i>	76
BAB VIII	
Pengembangan Model Pembelajaran Digital Dengan Pembelajaran Berbasis <i>E-Learning</i>	
A. Komponen Penyusun <i>E-Learning</i>	81
B. Metode Penyampaian <i>e-Learning</i>	82
C. Tantangan dan Dampak Model pembelajaran berbasis e-learning	87
BAB IX	
Pengembangan Model Pembelajaran Digital	
Dengan Model Strategi Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	
A. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	91
B. Kriteria Masalah <i>Problem Based Learning</i> Di Era Digitalisasi	92
C. Tujuan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	93
D. Karakteristik Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .	94
E. Prinsip-Prinsip Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	96
F. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	96
BAB X	
Dampak Positif Dan Negatif Digitalisasi Pendidikan	
A. Digitalisasi Pendidikan.....	101
B. Dampak Positif Digitalisasi Pendidikan	102
C. Dampak Negatif Digitalisasi Pendidikan	105

BAB XI

Dampak Positif Dan Negatif Kecerdasan Buatan 108

- A. Pengertian Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) 109
- B. Mengapa Artificial Intellegence Penting ? 111
- C. Dampak Positif (Kelebihan) Artificial Intelligence 113
- D. Dampak Negatif (Kekurangan) 114

BAB XII

Pendidikan Karakter Di Tengah Tantangan Digitalisasi

Pendidikan..... 119

- A. Lima Pilar Pendidikan..... 121
- B. Pendidikan Karakter di Lingkup Media dan Masyarakat 123
- C. Pendidikan Karakter di Lingkup Sekolah..... 125
- D. Pendidikan Karakter di Lingkup Keluarga 127
- E. Pendidikan Karakter di Lingkup Tempat Ibadah 128

Daftar Pustaka..... 133

BAB IV

Model Strategi Pembelajaran Case Method Teaching Learning

Studi kasus adalah cerita yang digunakan sebagai alat pengajaran untuk menunjukkan penerapan teori atau konsep pada situasi nyata. Bergantung pada tujuan yang ingin dicapai, kasus-kasus dapat didasarkan pada fakta dan deduktif di mana ada jawaban yang benar, atau dapat berdasarkan konteks di mana terdapat beberapa solusi yang mungkin. Berbagai disiplin ilmu telah menggunakan studi kasus, termasuk humaniora, ilmu sosial, ilmu pengetahuan, rekayasa, hukum, bisnis, dan kedokteran.

Contoh penerapan dalam kehidupan nyata adalah misalnya ketika belajar tentang teori ekonomi dalam kelas. Alih-alih hanya membaca teori-teori yang abstrak, Anda diberikan sebuah kasus nyata tentang bagaimana seorang pengusaha menghadapi tantangan ekonomi dalam mengelola bisnisnya. Anda dan teman-teman sekelas Anda kemudian menganalisis situasi tersebut, menerapkan konsep ekonomi yang telah dipelajari, dan mencari solusi untuk masalah yang dihadapi oleh pengusaha tersebut. Ini membantu untuk mengerti bagaimana teori ekonomi dapat diaplikasikan dalam situasi dunia nyata dan melatih keterampilan pemecahan masalah serta analisis Anda.

Strategi pembelajaran *Case Method Teaching and Learning* (CMTL) adalah pendekatan yang aktif dan partisipatif

dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kelas. Metode ini fokus pada penggunaan studi kasus (case study) sebagai bahan ajar utama untuk memahami dan menganalisis situasi kehidupan nyata yang kompleks dalam berbagai bidang, seperti bisnis, manajemen, ilmu sosial, kedokteran, dan lain sebagainya.

Manfaat dari strategi pembelajaran CMTL adalah: 1) Meningkatkan keterampilan analisis, pemecahan masalah, dan kritis mahasiswa; 2) Memfasilitasi partisipasi aktif dan diskusi antara mahasiswa; 3) Menerapkan pengetahuan teoritis dalam situasi nyata; 4) Mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam mencari solusi; dan 5) Memotivasi belajar karena mahasiswa berperan aktif dalam memahami materi.

Namun, strategi pembelajaran CMTL juga memiliki beberapa tantangan, seperti membutuhkan waktu dan persiapan yang intensif bagi dosen dalam memilih kasus dan memfasilitasi diskusi. Selain itu, beberapa mahasiswa mungkin merasa kurang nyaman berbicara di depan kelas atau menghadapi kasus yang kompleks. Oleh karena itu, pendekatan ini harus diterapkan dengan bijaksana dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik kelas yang berbeda.

Dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran CMTL dengan baik, dosen dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menantang, dan relevan dengan dunia nyata. Mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman mendalam tentang situasi yang kompleks dan belajar bagaimana mengatasi masalah dengan pemikiran kritis dan kolaboratif. CMTL juga menciptakan lingkungan yang merangsang diskusi dan pemikiran kritis di kelas, membantu mahasiswa untuk menjadi pemecah masalah yang lebih efektif. Dengan demikian mahasiswa akan mengalami pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan bermakna, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan profesional mereka di masa depan.

Tujuan dari sub bab ini adalah untuk menjelaskan pentingnya studi kasus sebagai alat pengajaran yang digunakan untuk menerapkan teori atau konsep pada situasi nyata, apalagi khusus di Indonesia, dimana Program Merdeka Belajar sedang dijalankan (Kennedy, et al., 2022).

A. Konsep Dasar *Case Method Teaching Learning*

Konsep Dasar (Columbia Univ., 2022; Illinois edu)

Kasus adalah cerita, situasi, contoh data yang dipilih, atau pernyataan yang menyajikan isu-isu, situasi, atau pertanyaan yang belum terselesaikan dan menimbulkan keraguan. Metode pengajaran dengan pendekatan kasus (*Case Method Teaching and Learning*) adalah bentuk aktif dari instruksi yang berfokus pada sebuah kasus dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan cara berpraktik. Kasus-kasus ini bisa berupa kisah nyata atau rekaan yang mencakup "pesan pendidikan" atau menceritakan peristiwa, masalah, dilema, atau isu teoritis atau konseptual yang memerlukan analisis dan/atau pengambilan keputusan. (Golic, 2000; Herreid, 2007; Davis, 2009)

Metode pengajaran berbasis kasus mensimulasikan situasi dunia nyata dan meminta siswa untuk aktif berhadapan dengan masalah-masalah kompleks. Dengan metode ini, siswa dihadapkan dengan masalah-masalah nyata yang relevan dengan konteks kehidupan nyata, sehingga mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman mendalam. Diskusi kelompok atau kelas yang aktif mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara kreatif, sementara juga mengembangkan keterampilan analitis dan pengambilan keputusan yang kuat. (Andersen, & Schiano, 2014; Lundberg, 2011)

Selain dari definisi di atas, metode pengajaran (atau pembelajaran) berbasis kasus (Illinois edu):

- 1) Kemitraan antara Siswa dan Guru/dosen serta di Antara Siswa. Metode kasus melibatkan kerja sama antara siswa

dan guru, serta antara siswa satu sama lain. Ini artinya, dalam metode ini, belajar tidak hanya berpusat pada guru yang mengajar, tetapi juga pada partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi dan berkolaborasi.

- 2) Mendorong Pembelajaran Kontekstual yang Lebih Efektif dan Penyimpanan Jangka Panjang. Metode kasus membantu siswa untuk belajar dengan lebih kontekstual, artinya mereka berlatih memahami dan menerapkan konsep dalam situasi nyata. Hasilnya, pengetahuan yang diperoleh cenderung lebih baik disimpan dalam ingatan jangka panjang.
- 3) Mengandung Kepercayaan Bahwa Siswa akan Menemukan Jawaban. Dalam metode kasus, ada keyakinan bahwa siswa memiliki kapasitas untuk menemukan jawaban atas masalah atau pertanyaan yang diajukan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan mencari pemahaman sendiri.
- 4) Menjawab Pertanyaan Tidak Hanya "Bagaimana" tapi "Mengapa". Metode kasus tidak hanya fokus pada bagaimana sesuatu dilakukan, tetapi juga mengapa sesuatu dilakukan. Ini membantu siswa memahami lebih mendalam konsep dan prinsip di balik suatu situasi.
- 5) Memberikan Siswa Peluang untuk "Mengelilingi Masalah" dan Melihat Berbagai Perspektif. Dalam metode kasus, siswa diajak untuk melihat situasi dari berbagai sudut pandang dan mencari solusi yang mungkin berbeda-beda. Ini mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan menerima sudut pandang yang beragam.

Metode pengajaran berbasis kasus banyak digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, seperti hukum, bisnis, kedokteran, dan lain-lain. Ini digunakan untuk mendorong pembelajaran yang lebih efektif dan berfokus pada penerapan konsep dan teori dalam situasi kehidupan nyata.

Ada beberapa jenis kasus dan pembelajaran yang didukung oleh masing-masing jenis kasus tersebut. Beberapa contoh jenis kasus dan pembelajaran yang dipromosikan oleh

masing-masing jenisnya adalah sebagai berikut (Columbia Univ., 2022):

- Kasus Berarah (*directed case*). Menyajikan skenario yang diikuti oleh diskusi menggunakan sejumlah pertanyaan "berarah" yang dapat dijawab dari materi kursus. Meningkatkan pemahaman tentang konsep, prinsip, dan fakta-fakta fundamental.
- Kasus Dilema atau Keputusan (*dilemma or decision case*). Menyajikan individu, institusi, atau komunitas yang dihadapkan pada masalah yang harus dipecahkan. Mahasiswa mungkin diberikan hasil sejarah nyata setelah mereka menyelesaikan kasus tersebut. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. (Heath, 2015)
- Kasus Terputus (*interrupted case*). Menyajikan masalah yang harus dipecahkan oleh siswa dalam format pengungkapan progresif. Siswa diberikan kasus secara bertahap dan membuat keputusan sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.
- Kasus Analisis atau Isu (*analysis or issue case*). Kasus Analisis atau Isu: Berfokus pada menjawab pertanyaan dan menganalisis situasi yang disajikan. Ini bisa termasuk kasus "retrospektif" yang menceritakan sebuah kisah dan hasilnya serta membuat siswa menganalisis apa yang terjadi dan mengapa solusi alternatif tidak diambil.

Dengan metode pengajaran berbasis kasus, siswa dihadapkan pada masalah-masalah nyata yang relevan dengan konteks kehidupan nyata, sehingga mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman mendalam. Diskusi kelompok atau kelas yang aktif mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara kreatif, sementara juga mengembangkan keterampilan analitis dan pengambilan keputusan yang kuat.

Mengapa menggunakan Case Method Teaching and Learning (Columbia Univ., 2022)

Penggunaan metode pengajaran berbasis kasus telah terbukti meningkatkan pembelajaran siswa, meningkatkan persepsi siswa tentang peningkatan pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dosen telah mencatat manfaat instruksional dari kasus-kasus ini, termasuk keterlibatan siswa yang lebih besar dalam pembelajaran mereka, pemahaman siswa yang lebih mendalam tentang konsep, keterampilan berpikir kritis yang lebih kuat, dan kemampuan untuk membuat hubungan antar konten dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang. (Bonney, 2015; Krain, 2016; Thistlethwaite et al., 2012, Yadav et al., 2007).

Melalui pembelajaran berbasis kasus, siswa menjadi aktif dalam mengajukan pertanyaan tentang kasus, melakukan pemecahan masalah, berinteraksi dengan dan belajar dari teman-teman sekelas, menganalisis kasus, dan merangkum kasus tersebut. Mereka belajar bagaimana bekerja dengan informasi terbatas dan ambigu, berpikir dengan cara profesional atau disipliner, dan bertanya pada diri mereka sendiri "apa yang akan saya lakukan jika saya berada dalam situasi khusus ini?"

Metode pengajaran berbasis kasus menghubungkan teori dengan praktik, dan mendorong pengembangan keterampilan seperti: komunikasi, mendengarkan aktif, berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan keterampilan metakognitif, karena siswa menerapkan pengetahuan konten kursus, merenungkan apa yang mereka ketahui dan pendekatan mereka dalam menganalisis, serta memahami kasus dengan lebih baik. (Popil, 2011)

B. Pendekatan Case Method Teaching and Learning (CMTL)

(Columbia Univ., 2022)

Metode pengajaran berbasis kasus memiliki akar sejarah sebagai pendekatan yang berpusat pada instruktur yang

menggunakan *dialog Socratic* dan *cold-calling*, namun metode ini juga bisa diubah menjadi pendekatan yang lebih berpusat pada pembelajar di mana siswa mengambil peran dan tugas yang biasanya ditinggalkan untuk instruktur.

Kasus-kasus sering digunakan sebagai "alat untuk diskusi di kelas". Siswa sebaiknya didorong untuk memiliki tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka dari sebuah kasus. Pendekatan berbasis diskusi melibatkan siswa untuk berpikir dan berkomunikasi tentang sebuah kasus. Instruktur dapat menyiapkan kegiatan kasus di mana siswa yang melakukan pekerjaan seperti "mengajukan pertanyaan, merangkum konten, menghasilkan hipotesis, mengajukan teori, atau memberikan analisis kritis". (Lundberg, 2011; Weimer, 2013)

Peran instruktur adalah untuk membagikan sebuah kasus atau meminta siswa untuk membagikan atau membuat sebuah kasus yang akan digunakan dalam kelas, menetapkan harapan, memberikan petunjuk, dan menugaskan peran siswa dalam diskusi. Peran siswa dalam diskusi kasus dapat mencakup:

- 1) "Starter" diskusi, yang memulai percakapan dengan bertanya atau menyajikan pertanyaan dari rekan-rekannya.
- 2) Fasilitator yang mendengarkan dengan aktif, mengakui kontribusi rekan-rekan, mengajukan pertanyaan lanjutan, menyusun hubungan, dan memusatkan kembali percakapan sesuai kebutuhan.
- 3) Pencatat, yang mencatat poin-poin utama dari diskusi, mencatatnya di papan tulis, mengunggahnya ke CourseWorks, atau mengetik dan memproyeksikannya di layar.
- 4) "Wrapper" diskusi yang memimpin ringkasan poin-poin utama dari diskusi.

Sebelum diskusi kasus, instruktur dapat mencontohkan analisis kasus dan jenis pertanyaan yang harus diajukan siswa, bersama-sama menciptakan pedoman diskusi dengan siswa, dan meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan diskusi. Selama diskusi, instruktur dapat mengatur waktu, mengintervensi jika diperlukan (namun seharusnya siswa yang

berbicara), dan menghentikan diskusi untuk menyimpulkan dan meminta siswa merenungkan apa yang dipelajari dari kegiatan kasus.

Diskusi kasus dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi. Diskusi langsung dapat dilakukan melalui video konferensi (misalnya, menggunakan Zoom) atau diskusi asinkron dapat dilakukan menggunakan alat Diskusi *di CourseWorks* (Canvas).

Terlepas dari pendekatan yang dipilih, penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dimana siswa merasa nyaman berpartisipasi dalam kegiatan kasus dan belajar satu sama lain. Lihat di bawah ini untuk tips tentang bagaimana melibatkan siswa dalam belajar dari sebuah kasus dalam bagian "memulai" dan bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung (Columbia Univ., 2022):

- 1) Debat atau persidangan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mendorong siswa untuk mempertanyakan asumsi yang sudah ada. Membuat struktur (dengan pedoman) dan memfasilitasi debat antara dua pandangan yang bertentangan. Mengatur waktu dan meminta siswa merenungkan pengalaman mereka. Siap untuk berargumentasi dari kedua sisi. Bekerja dalam tim untuk mengembangkan dan menyajikan argumen, dan membahas debat tersebut. Bekerja dalam tim dan menyusun argumen untuk sisi yang bertentangan dari suatu isu.
- 2) Bermain peran atau dengar pendapat publik memahami beragam sudut pandang, mempromosikan pemikiran kreatif, dan mengembangkan empati. Mengatur permainan peran dan memfasilitasi pembahasan akhir. Setelah kegiatan selesai, meminta siswa merenungkan apa yang mereka pelajari. Memainkan peran yang ditemukan dalam sebuah kasus, memahami sudut pandang pemangku kepentingan yang terlibat. Menggambarkan sudut pandang setiap pemangku kepentingan yang terlibat.
- 3) Jigsaw mempromosikan pembelajaran sebaya, dan membuat siswa memiliki tanggung jawab terhadap

pembelajaran mereka. Membentuk kelompok siswa, menugaskan setiap kelompok bagian kasus untuk dipelajari. Membentuk kelompok baru dengan "ahli" untuk setiap kelompok sebelumnya. Memfasilitasi pembahasan akhir. Bertanggung jawab untuk mempelajari dan kemudian mengajarkan materi kasus kepada teman sekelompok. Mengembangkan keahlian untuk bagian dari masalah. Memfasilitasi materi kasus untuk teman sekelompoknya.

- 4) *Clicker case* atau Sistem Respon Audiens (ARS) adalah suatu metode untuk mengukur pemahaman siswa, melibatkan semua siswa untuk merespons pertanyaan, dan memulai atau meningkatkan diskusi kasus. Dalam metode ini, instruktur menyajikan sebuah kasus secara bertahap, diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan menggunakan platform Poll Everywhere yang dijawab oleh siswa melalui perangkat mobile. Dalam metode ini, siswa diminta untuk merespons pertanyaan-pertanyaan menggunakan perangkat mobile mereka. Setelah itu, mereka diminta untuk merenungkan mengapa mereka memberikan jawaban seperti itu dan mendiskusikannya dengan teman sekelas yang duduk di sebelah mereka. Tujuannya adalah agar siswa dapat dengan jelas mengungkapkan pemahaman mereka tentang komponen-komponen dari kasus yang disajikan.

Contoh penerapan "*clicker case*" dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Seorang instruktur presentasi menggunakan perangkat Poll Everywhere untuk menyajikan kasus kesehatan kepada siswa. Saat presentasi berlangsung, instruktur menyelingi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kasus tersebut. Setiap siswa diminta untuk merespons pertanyaan-pertanyaan tersebut melalui perangkat mobile mereka. Misalnya, pertanyaan bisa berupa "Apa penyebab dari kondisi kesehatan yang dialami oleh pasien dalam kasus ini?" atau "Apa tindakan yang seharusnya diambil oleh tim medis dalam menghadapi situasi tersebut?". Setelah siswa merespons pertanyaan,

mereka diminta untuk merenungkan mengapa mereka memilih jawaban tersebut dan berdiskusi dengan teman sekelas mereka untuk saling berbagi pemahaman. Melalui metode "*clicker case*" ini, siswa secara aktif terlibat dalam belajar dan berpikir kritis tentang kasus yang disajikan. Mereka juga memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya, sehingga memperdalam pemahaman mereka tentang kasus tersebut. Selain itu, instruktur dapat mengukur pemahaman siswa dan mengetahui sejauh mana siswa memahami komponen-komponen dari kasus tersebut. (Herreid, 2006)

Pendekatan mengajar kasus harus didasarkan pada tujuan pembelajaran kursus dan dapat disesuaikan untuk kelas kecil, besar, gabungan, dan online. Teknologi instruksional dapat digunakan dengan berbagai cara untuk menyampaikan, memfasilitasi, dan menilai metode kasus. Misalnya, modul online dapat dibuat di *CourseWorks* (Canvas) untuk menyusun pengiriman kasus, memungkinkan siswa untuk bekerja dengan kecepatan mereka sendiri, melibatkan semua pembelajar, bahkan mereka yang enggan berbicara di kelas, dan menilai pemahaman kasus dan pembelajaran siswa. Modul dapat mencakup teks, media tersemat (misalnya menggunakan Panopto atau Mediathread) yang disusun oleh instruktur, diskusi online, dan penilaian. Siswa dapat diminta untuk membaca kasus dan/atau menonton video singkat, menjawab pertanyaan kuis dan menerima umpan balik segera, mengirimkan pertanyaan ke dalam diskusi, dan berbagi sumber daya.

Untuk memastikan bahwa siswa belajar dari pendekatan kasus, mintalah mereka untuk berhenti sejenak dan merenungkan apa yang mereka pelajari dari kasus tersebut. Waktu untuk merenungkan membangun metakognisi siswa Anda, dan ketika refleksi-refleksi ini dikumpulkan, mereka memberikan Anda wawasan tentang efektivitas pendekatan Anda dalam mempromosikan pembelajaran siswa.

C. Langkah *Merancang Case Method Teaching Learning*

Bagaimana Memulainya (Columbia Univ., 2022)

Untuk memulai pengajaran dengan metode studi kasus (*case method*), perlu merancang pengalaman pembelajaran berbasis kasus yang terencana dengan baik. Pengalaman pembelajaran ini harus: 1) memotivasi keterlibatan siswa, 2) melibatkan siswa dalam proses belajar, 3) membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, dan 4) membuat siswa belajar dari satu sama lain.

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti dalam merancang pengalaman pembelajaran berbasis kasus (Columbia Univ., 2022):

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran dan Antisipasi Tantangan
 - Pertimbangkan alasan mengapa Anda ingin menggunakan metode kasus dalam kursus Anda dan bagaimana metode ini akan meningkatkan pembelajaran siswa.
 - Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui metode kasus ini. Pikirkan tentang pengetahuan dan keterampilan apa yang harus dikuasai oleh siswa.
 - Tentukan cakupan kasus, apakah hanya sebagai aktivitas singkat dalam satu sesi kelas atau sebagai kasus yang digunakan dalam seluruh semester. Jika Anda baru pertama kali menggunakan metode kasus, mulailah dengan kasus yang sederhana dan singkat.
 - Perhatikan tantangan yang mungkin timbul, seperti kesiapan siswa dalam menghadapi pembelajaran berbasis kasus, kenyamanan dalam berdiskusi, pembelajaran dari teman sebaya, dan manajemen diskusi. Rencanakan bagaimana mengatasi tantangan-tantangan tersebut dalam desain pembelajaran Anda.
 - Jika Anda ingin siswa menggunakan keterampilan yang dapat dipindahkan ke metode kasus (seperti kerja sama tim, literasi digital), jadikan hal tersebut eksplisit.

-
2. Tetapkan Bagaimana Anda Akan Menilai Pencapaian Tujuan Pembelajaran dan Rencanakan Evaluasi Efektivitas Metode Kasus
 - Tentukan penilaian dan kriteria yang akan Anda gunakan untuk mengevaluasi karya siswa atau partisipasi dalam diskusi kasus.
 - Rencanakan bagaimana Anda akan mengevaluasi efektivitas metode kasus. Kumpulkan umpan balik dari siswa terkait metode yang Anda gunakan.
 - Pikirkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk tujuan penilaian. Misalnya, Anda dapat memberikan kuis online sebelum kelas, menerima pengumpulan tugas secara online, atau menggunakan sistem respon audiens (seperti *PollEverywhere*) untuk penilaian formatif.
 3. Pilih Kasus yang Tepat dan Persiapkan Pengirimannya
 - Tentukan di mana metode kasus akan diterapkan dalam urutan pembelajaran kursus.
 - Pastikan bahwa kasus yang dipilih memiliki tingkat kompleksitas yang sesuai. Pastikan juga kasus tersebut inklusif, relevan secara budaya, dan dapat dimengerti oleh siswa.
 - Persiapkan materi dan bahan yang diperlukan untuk menyajikan kasus kepada siswa, seperti bacaan, materi audiovisual, atau modul di platform CourseWorks (Canvas).
 4. Rencanakan Diskusi Kasus dan Peran Aktif untuk Siswa
 - Tentukan peran Anda sebagai fasilitator pembelajaran berbasis kasus. Bagaimana Anda akan memodelkan analisis kasus untuk siswa? Anda bisa menyajikan sebuah kasus singkat dan mendemonstrasikan pendekatan Anda dan proses pembelajaran dari kasus tersebut.
 - Gunakan pedoman diskusi yang melibatkan masukan dari siswa Anda.

- Dorong siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, merangkum pekerjaan mereka, mencatat, dan mengevaluasi kasus.
- Jika siswa akan bekerja dalam kelompok, tentukan bagaimana kelompok akan terbentuk, ukuran kelompok, instruksi yang akan diberikan, bagaimana memastikan partisipasi semua siswa, dan apa yang harus mereka serahkan. Coba pertimbangkan apakah teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang ini.
- Pertimbangkan siswa dengan kemampuan kognitif dan fisik yang beragam dan bagaimana mereka bisa berpartisipasi dalam kegiatan/diskusi, termasuk yang melibatkan teknologi.

5. Persiapan dan Harapan Siswa

- Komunikasikan tentang metode kasus kepada siswa Anda. Jelaskan tujuan pembelajaran berbasis kasus dan harapan partisipasi siswa.
- Tentukan persiapan dan/atau tugas siswa yang harus diselesaikan untuk belajar dari kasus. Misalnya, siswa dapat diminta untuk membaca kasus sebelum kelas, menonton video kasus sebelum kelas, berpartisipasi dalam diskusi di CourseWorks, mengirimkan memo singkat, menyelesaikan tugas menulis singkat untuk memeriksa pemahaman mereka tentang kasus, mengambil peran khusus, atau mempersiapkan presentasi kritik selama diskusi di kelas.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, kita dapat merancang pengalaman pembelajaran berbasis kasus yang efektif dan mendorong partisipasi aktif serta pemahaman mendalam dari siswa. Berikut adalah beberapa contoh penerapan strategi pembelajaran *Case Method Teaching and Learning* (CMTL) dalam berbagai konteks pendidikan:

- 1) Studi Kasus Bisnis. Dalam program studi bisnis, dosen menyajikan sebuah kasus bisnis yang melibatkan perusahaan nyata dengan tantangan bisnis yang kompleks. Mahasiswa diminta untuk menganalisis situasi perusahaan, mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi, dan

-
- mengusulkan solusi yang memungkinkan. Diskusi kelas berfokus pada pemecahan masalah dan pengambilan keputusan strategis. Mahasiswa juga berperan sebagai tim konsultan yang berkolaborasi untuk memberikan rekomendasi kepada perusahaan tersebut.
- 2) Studi Kasus Hukum. Dalam program studi hukum, dosen menyajikan kasus hukum yang menggambarkan situasi kehidupan nyata yang melibatkan konflik hukum. Mahasiswa harus menganalisis fakta-fakta kasus, mengidentifikasi isu hukum yang relevan, dan memberikan argumentasi hukum yang kuat untuk mendukung pandangan mereka. Diskusi kelas berfokus pada penalaran hukum dan interpretasi undang-undang yang berlaku.
 - 3) Studi Kasus Kedokteran. Dalam program studi kedokteran, dosen menyajikan kasus medis yang kompleks dan memerlukan diagnosis dan pengobatan yang tepat. Mahasiswa harus menganalisis gejala, mencari tahu penyebab penyakit, dan merancang rencana perawatan. Diskusi kelas berfokus pada pengetahuan medis, etika, dan pengambilan keputusan klinis.
 - 4) Studi Kasus Pendidikan. Dalam program studi pendidikan, dosen menyajikan kasus-kasus pendidikan yang mencakup situasi nyata dalam kelas atau sekolah. Mahasiswa harus menganalisis tantangan pembelajaran dan pengajaran, mengidentifikasi strategi yang efektif, dan merencanakan intervensi pendidikan yang tepat. Diskusi kelas berfokus pada metode pengajaran dan pembelajaran yang inovatif.
 - 5) Studi Kasus Sosial. Dalam program studi sosial, dosen menyajikan kasus sosial yang melibatkan masalah sosial kontemporer, seperti kemiskinan, kekerasan, atau kesenjangan sosial. Mahasiswa harus menganalisis akar masalah, mengidentifikasi dampaknya, dan merumuskan rekomendasi kebijakan sosial. Diskusi kelas berfokus pada solusi sosial yang berkelanjutan.
 - 6) Studi Kasus Lingkungan. Dalam program studi lingkungan, dosen menyajikan kasus lingkungan yang melibatkan masalah lingkungan yang kompleks, seperti perubahan
-

iklim, degradasi habitat, atau polusi. Mahasiswa harus menganalisis dampak lingkungan, mengidentifikasi aktor dan kepentingan yang terlibat, dan merumuskan strategi pengelolaan lingkungan yang berkelanjutan. Diskusi kelas berfokus pada keberlanjutan lingkungan dan tanggung jawab sosial.

- 7) Studi Kasus Teknologi. Dalam program studi teknologi, dosen menyajikan kasus yang melibatkan pengembangan dan implementasi teknologi yang kompleks, seperti kecerdasan buatan, *Internet of Things* (IoT), atau teknologi blockchain. Mahasiswa harus menganalisis implikasi teknologi, mengidentifikasi potensi manfaat dan risiko, dan merumuskan strategi penerapan teknologi yang tepat. Diskusi kelas berfokus pada inovasi teknologi dan dampaknya pada masyarakat.
- 8) Studi Kasus Komunitas. Dalam program studi kajian masyarakat atau sosial, dosen menyajikan kasus-kasus yang melibatkan tantangan dan potensi dalam sebuah komunitas tertentu, seperti komunitas adat, komunitas imigran, atau komunitas marginal. Mahasiswa harus menganalisis dinamika sosial, budaya, dan ekonomi komunitas, mengidentifikasi potensi solusi partisipatif, dan merumuskan strategi pemberdayaan komunitas. Diskusi kelas berfokus pada pemahaman mendalam tentang realitas komunitas dan kerangka kerja untuk pembangunan berkelanjutan.
- 9) Studi Kasus Internasional. Dalam program studi hubungan internasional atau diplomasi, dosen menyajikan kasus-kasus yang melibatkan konflik atau kerjasama antar negara. Mahasiswa harus menganalisis faktor-faktor politik, ekonomi, dan sosial yang mempengaruhi hubungan internasional, mengidentifikasi pilihan kebijakan, dan merumuskan strategi diplomasi. Diskusi kelas berfokus pada isu-isu global dan upaya kolaboratif untuk mencapai perdamaian dan keamanan.

Berikut ini beberapa contoh kasus yang dapat digunakan untuk merancang pengalaman pembelajaran berbasis metode studi kasus (*case method*):

1) Kasus Dilema Etika di Bidang Kesehatan

Deskripsi Kasus: Seorang dokter dihadapkan pada dilema etika ketika seorang pasien yang menderita penyakit serius meminta untuk mengakhiri hidupnya dengan bantuan medis. Pasien tersebut berpendapat bahwa hidupnya telah sangat menderita dan tidak ada harapan penyembuhan. Namun, sebagai seorang dokter, dia juga dihadapkan pada sumpah dokter dan etika medis untuk menyelamatkan nyawa pasien. Tujuan Pembelajaran: Memahami dilema etika di bidang kesehatan, mengembangkan kemampuan analisis, dan mengambil keputusan berdasarkan prinsip etika dan profesionalisme.

2) Kasus Perencanaan Bisnis

Deskripsi Kasus: Seorang pengusaha berencana untuk membuka bisnis baru di bidang makanan dan minuman. Dia harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti lokasi, target pasar, persaingan, strategi pemasaran, dan keuangan. Namun, dia memiliki anggaran yang terbatas dan harus membuat keputusan bijaksana untuk memastikan kesuksesan bisnisnya. Tujuan Pembelajaran: Mengajarkan siswa tentang perencanaan bisnis, analisis pasar, dan pengambilan keputusan yang tepat dalam kondisi yang terbatas.

3) Kasus Konflik Tim di Tempat Kerja

Deskripsi Kasus: Sebuah tim proyek di perusahaan mengalami konflik internal antara anggota tim. Setiap anggota memiliki pendekatan dan pandangan yang berbeda dalam menyelesaikan proyek. Konflik ini mempengaruhi produktivitas tim dan kualitas hasil pekerjaan. Tujuan Pembelajaran: Memahami dinamika konflik tim, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan mengatasi masalah kolaboratif dalam lingkungan kerja.

4) Kasus Penyelesaian Sengketa Hukum

Deskripsi Kasus: Dua pihak terlibat dalam sengketa hukum yang kompleks terkait hak cipta. Mereka memiliki argumen yang berbeda mengenai kepemilikan intelektual atas sebuah inovasi teknologi. Kasus ini harus diselesaikan dengan cara yang adil dan sesuai dengan undang-undang hak cipta. Tujuan Pembelajaran: Mengajarkan siswa tentang hukum hak cipta, menganalisis argumen dan bukti hukum, dan memahami proses penyelesaian sengketa.

Untuk persiapan kelas, mintalah siswa untuk berpikir tentang pertanyaan-pertanyaan seperti: Apa masalahnya atau keputusannya? Siapa pembuat keputusan utama? Siapa orang lain yang terlibat? Apa yang menyebabkan masalah ini? Apa beberapa asumsi atau tujuan yang mendasarinya? Keputusan apa yang harus diambil? Apakah ada respons alternatif? (Illinois edu)

Contoh-contoh kasus di atas dapat diadaptasi dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran atau kursus tertentu. Dengan menggunakan metode studi kasus, siswa akan terlibat secara aktif dalam memahami dan mencari solusi atas situasi yang kompleks, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Penerapan strategi pembelajaran *Case Method Teaching and Learning* (CMTL) menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam, interaktif, dan kontekstual bagi mahasiswa. Diskusi kelompok atau kelas yang aktif mendorong partisipasi mahasiswa, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah yang kreatif. Dengan merangkul situasi nyata dan konteks kehidupan nyata, CMTL membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan analitis, kemampuan berpikir kritis, dan perspektif yang lebih luas dalam menghadapi tantangan dunia nyata.

Kesimpulan

Metode pengajaran berbasis kasus (*Case Method Teaching and Learning* atau CMTL) merupakan pendekatan aktif yang mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran

melalui analisis dan pemecahan masalah pada situasi nyata. Metode ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep dan teori dalam konteks kehidupan nyata, mengembangkan keterampilan analitis, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan yang kuat. Terdapat beberapa jenis kasus, seperti kasus berarah, dilema, terputus, dan analisis, yang masing-masing mendukung pembelajaran spesifik.

Penerapan metode ini sangat luas dan dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, seperti bisnis, hukum, kedokteran, dan banyak lagi. Jenis kasus yang berbeda, seperti kasus berarah, dilema, atau analisis, dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berbeda. Pendekatan CMTL juga dapat disesuaikan dengan ukuran kelas, lingkungan pembelajaran, dan teknologi instruksional yang tersedia.

Dalam memulai pengajaran dengan metode studi kasus, penting untuk merancang pengalaman pembelajaran yang baik dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, memilih kasus yang sesuai, menyiapkan diskusi, dan memastikan partisipasi aktif serta refleksi siswa. Penggunaan metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah, sambil mengaitkan teori dengan praktik dalam konteks kehidupan nyata. Dengan memadukan elemen-elemen ini, pendekatan CMTL dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan mendalam bagi siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan pemahaman dan keterampilan yang kuat.

Langkah-langkah dalam merancang pengalaman pembelajaran berbasis kasus melibatkan pemilihan kasus yang sesuai, merencanakan diskusi dan peran siswa, serta mempersiapkan siswa dengan tugas-tugas yang relevan sebelumnya. Penting untuk membangun lingkungan yang mendukung partisipasi aktif siswa dan merenungkan hasil dari metode kasus yang digunakan, guna terus memperbaiki pendekatan tersebut. Dengan cara ini, pendekatan CMTL dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan membantu

siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam dunia nyata.

Penggunaan metode ini telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memfasilitasi penerapan konsep dalam situasi kehidupan nyata. Pendekatan pendidikan kasus dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kursus, baik dalam kelas kecil, besar, gabungan, atau online. Teknologi instruksional dapat digunakan untuk memfasilitasi, menyampaikan, dan menilai metode kasus, termasuk melalui diskusi online dan penggunaan alat-alat interaktif seperti platform respon audiens.

Daftar Nama Penulis Buku Antologi (Book Chapter) Lintas Perguruan Tinggi

1. Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd.-**Universitas Dinamika Surabaya**-(Digitalisasi Pendidikan: Paradigma Dan Arah Tujuan)
2. Dr. Halimatus Sa'diyah, M.Pd.I.-**IAIN Madura**-(Tantangan Digitalisasi Pendidikan Di Abad 21)
3. Lilla Puji Lestari, S.Pd., M.Si- **Universitas Maarif Hasyim Latif Sidoarjo** (Pengembangan Materi Digital dengan LMS Online)
4. Dr. Posma Sariguna Johnson Kennedy, ST., SE., MSi., MSE.- **Universitas Kristen Indonesia Jakarta**- (Model Strategi Pembelajaran *Case Method Teaching Learning*)
5. Nurul Asqia, M.Pd.-**IAIN Parepare**-(Pengembangan Media Pembelajaran Digital)
6. Dr. Fiena Saadatul Ummah, M.Pd.- **Universitas Negeri Surabaya**-(Variasi Pembelajaran Digital dengan *Zoom Meeting* dan *Google Meet*)
7. Yoyon Efendi, M.Kom.- **Universitas Sains Teknologi Indonesia**- (Variasi Pembelajaran Digital dengan *Google Classroom* dan *Live Youtube*)
8. Dimas Adika, S.Pd., M.Hum.- **Universitas Sebelas Maret**-(Pengembangan Model Pembelajaran Digital dengan *E-Learning*)
9. Dr. Hj. Siti Yumnah, M.Pd.I. -**IAI NU Bangil Pasuruan**-(Pengembangan Model Pembelajaran Digital dengan PBL)
10. Aria Indah Susanti, M.Pd.- **IAIN Madura**-(Dampak Positif Dan Negatif Digitalisasi Pendidikan)
11. Dr.Suryaningsih- **STT Excelsius, Surabaya dan STT Anak Bangsa, Surabaya**- (Dampak Positif dan Negatif Kecerdasan Buatan)
12. Dr. Innawati Teddywono-**Sekolah Tinggi Agama Kristen Anak Bangsa Surabaya**- (Pendidikan Karakter Di Tengah Tantangan Digitalisasi Pendidikan)



DIGITALISASI PENDIDIKAN

Upaya Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di Tengah Fenomena

Artificial Intelligence

Buku ini hadir sebagai sumber bacaan masyarakat secara luas mengenai transformasi pendidikan Indonesia ke arah digital. Pembelajaran saat ini sudah tidak asing lagi menggunakan media berbasis teknologi (*e-learning*), pembelajaran jarak jauh (*by online; zoom meeting*), atau model *hybrid blended learning* yang memang tujuannya untuk membangun sistem pembelajaran yang fleksibel, dinamis, dan menyenangkan. Hal tersebut ditambah dengan fenomena kecerdasan buatan (AI) yang akhir-akhir ini menjadi sesuatu yang terus didiskusikan baik di lingkungan akademik, industri maupun pemerintahan. Digitalisasi pendidikan sebagai terobosan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran sehingga anak didik atau mahasiswa bisa belajar sesuai kebutuhan dan tantangan zaman yang ada, tentu tidak hanya media atau fasilitas pembelajaran yang diutamakan, juga kompetensi, *skill*, dan prestasi mereka. Oleh sebab itu, digitalisasi pendidikan harus diikat dengan paradigma pendidikan yang berhaluan konstruktivistik yang mengarahkan mahasiswa; peserta didik untuk bisa menjawab tantangan VUCA (*volatility, uncertainty, complexity, dan ambiguity*) yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, inovatif, kolaboratif dan *problem solving*. Dari sinilah digitalisasi pendidikan dengan paradigma konstruktivistik diharapkan mampu melahirkan lulusan yang memiliki kemampuan tersebut. Selamat membaca dan semoga bermanfaat!



CV. Global Aksara Pers
Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021,
No. 282/JTI/2021

📍 : Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya
📞 : +628977416123/+628573269334
🌐 : www.globalaksarapers.com

ISBN 978-623-462-596-7



9 786234 625967

