

## Merancang Masa Depan Pendidikan: Inovasi dalam Desain Pembelajaran untuk Generasi Z dan Alfa

Tri Eka Santi

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\*Email: [triekasanti29@gmail.com](mailto:triekasanti29@gmail.com)

### Abstrak

Dalam era perubahan sosial dan teknologi yang cepat, kebutuhan akan desain pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap karakteristik unik Generasi Z dan Generasi Alfa menjadi semakin mendesak. Artikel ini secara mendalam mengeksplorasi bagaimana desain pembelajaran dapat direformasi untuk lebih relevan dengan kebiasaan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh kedua generasi ini. Dibahas pula pentingnya integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, pembelajaran virtual, dan gamifikasi dalam proses belajar mengajar, yang tidak hanya melibatkan siswa secara aktif tetapi juga mempromosikan pembelajaran yang bermakna dan aplikatif. Artikel ini mengkritik pendekatan pendidikan tradisional yang kaku dan linear, memberi contoh praktik pembelajaran yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berpusat pada siswa yang dapat mendorong motivasi internal dan kreativitas. Selain itu, ditekankan juga perlunya kurikulum yang adaptif yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, serta metode evaluasi yang lebih inklusif dan reflektif yang menilai kemajuan siswa lebih holistik. Kesimpulannya, artikel ini mengusulkan sebuah blueprint untuk masa depan pendidikan yang tidak hanya siap menghadapi tantangan global yang berubah dengan cepat tetapi juga mampu membekali generasi mendatang dengan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka.

**Kata kunci:** Desain Pembelajaran Inovatif, Generasi Z, Generasi Alfa, Integrasi Teknologi dalam Pendidikan, Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran, Gamifikasi, Pembelajaran Virtual, Kurikulum Adaptif, Evaluasi Holistik, Pendidikan Masa Depan, Keterampilan Abad ke-21, Motivasi Belajar, Kreativitas Siswa, Pendekatan Kolaboratif.

*Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4*

### PENDAHULUAN

Dalam dekade terakhir, dunia pendidikan telah menyaksikan perubahan signifikan dalam metode pembelajaran yang disebabkan oleh majunya teknologi dan perubahan paradigma sosial. Generasi Z dan Alfa, yang kini dominan mengisi bangku sekolah, memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda dari generasi sebelumnya, membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, riset oleh Hamid dan Hadi (2020) menunjukkan keefektifan design pembelajaran flipped learning

terhadap model pembelajaran abad ke-21, menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap teknologi dan pandangan dunia generasi baru. Sementara itu, Oktapiani dan Hamdu (2020) mengeksplorasi desain pembelajaran STEM yang mendukung pengembangan kemampuan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C) di sekolah dasar, menekankan pentingnya integrasi kemampuan ini dalam pendidikan dasar.

Kendati banyak penelitian menunjukkan perkembangan strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan generasi baru, masih terdapat kesenjangan signifikan dalam aplikasi teori ini secara luas, terutama dalam mendukung keterampilan, pengalaman belajar yang inklusif dan context-aware untuk kedua generasi. Hampir sebagian besar kajian fokus pada adopsi teknologi atau perkembangan kurikulum tanpa menyeluruh mempertimbangkan kontekstualisasi pembelajaran yang menyentuh aspek-aspek kemaritiman, bagaimana keterlibatan aktif siswa dapat ditingkatkan secara online dan offline atau bagaimana mendesain pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan sosial ekonomi lingkungan siswa (Arwan, J. F., Dewi, L., & Hernawan, 2023). Hal ini menunjukkan celah dalam literature yang menandai perlunya eksplorasi lebih dalam mengenai desain pembelajaran yang holistik dan responsif secara kontekstual.

Problem utama yang muncul adalah bagaimana pendidikan dapat merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif, up-to-date dan responsif terhadap kebutuhan serta karakteristik unik dari Generasi Z dan Alfa, ditunjang dengan kontekstualisasi pembelajaran yang kaya dan inklusif. Pendekatan yang dapat diadopsi meliputi pengembangan dan penyesuaian kurikulum yang fleksibel, pemanfaatan teknologi pendidikan yang inovatif, serta integrasi pembelajaran berbasis proyek yang mempromosikan keterlibatan aktif dan pembelajaran mandiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu model desain pembelajaran inovatif yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan generasi Z dan Alfa tetapi juga mampu mengintegrasikan aspek kontekstual dan kurikulum yang inklusif dan responsif terhadap lingkungan sosial ekonomi serta budaya lokal. Solusi yang diusulkan akan fokus pada pengembangan kerangka kerja konseptual dan metodologis untuk desain pembelajaran yang menyediakan panduan bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya, dinamis, dan yang paling penting, relevan dengan latar belakang dan aspirasi siswa masa kini.

## **METODE**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dalam bentuk studi literatur, dengan fokus pada merancang inovasi dalam desain pembelajaran untuk Generasi Z dan Alfa. Metode penelitian ini dirancang melalui tinjauan sistematis terhadap 20 jurnal referensi dari tujuh tahun terakhir, yang bersumber dari database jurnal terakreditasi nasional (peringkat 1-4) dan internasional yang terindeks. Tahapan penelitian ini meliputi identifikasi materi, seleksi literatur, dan ekstraksi data, diikuti dengan analisis tematik untuk menggali pemahaman mendalam seputar praktik terbaik dan inovasi dalam pendidikan bagi generasi yang dimaksud. Instrumen penelitian adalah format matriks analisis untuk memastikan bahwa setiap artikel di-review sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan sebelumnya, serta untuk memfasilitasi validasi temuan oleh peneliti independen. Teknik analisis data dilakukan melalui triangulasi data, memungkinkan korelasi antar temuan dari berbagai sumber untuk mengkonfirmasi validitas interpretasi. Kriteria pemilihan literatur didasarkan pada relevansi tematik, kebaruan penelitian, dan kontribusi signifikan terhadap pemahaman desain pembelajaran untuk Generasi Z dan Alfa, dengan pertimbangan khusus

pada inovasi pedagogis dan teknologi pendidikan. Penelitian secara operasional melibatkan proses pencarian, review, dan sintesis literatur yang terstruktur untuk menghasilkan wawasan yang dapat diaplikasikan dalam pengembangan desain pembelajaran yang efektif untuk generasi yang bersangkutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Evolusi Metode Pembelajaran**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa metode pengajaran telah berkembang secara signifikan guna memenuhi kebutuhan belajar Generasi Z dan Alfa. Dengan integrasi teknologi dan multimedia, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, suatu langkah yang dianggap penting dalam meningkatkan motivasi belajar pada generasi terbaru (Hamid, A., & Hadi, 2020). Keberhasilan model flipped learning menegaskan pentingnya adaptasi metode mengajar yang lebih fleksibel dan self-directed.

Temuan kami menunjukkan bahwa generasi muda saat ini mengharapkan lebih dari sekadar transmisi pengetahuan. Mereka cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berorientasi proyek (Pratama, U. N., & Surahman, 2023). Ini mencerminkan pergeseran dari pembelajaran tradisional ke paradigma yang lebih konstruktivistik, di mana siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Meskipun banyak kelebihan dari metode pengajaran baru ini, sebuah tantangan yang muncul adalah kesenjangan kemampuan digital antar pelajar yang berpotensi memperlebar kesenjangan pembelajaran (Subekti, A. S., & Kurniawati, 2020). Keterlibatan orang tua dan peningkatan fasilitas sekolah menjadi kunci untuk mengatasi hambatan ini, menandakan pentingnya infrastruktur yang memadai dan dukungan sosial dalam penerapan metode pembelajaran inovatif.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan pentingnya pelatihan guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran modern ini. Penelitian oleh (Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, 2023) menekankan bahwa kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif masih menjadi tantangan yang perlu diatasi, agar bisa mencapai implementasi kurikulum yang sukses.

Implikasi dari hasil penelitian ini sangat signifikan bagi desain kurikulum masa depan dan pengembangan profesional guru. Transformasi ini mengindikasikan perluasan cakupan keahlian guru dari sekadar transmisi ilmu menjadi fasilitator pembelajaran yang mampu menyediakan pengalaman belajar yang kaya dan diversifikasi untuk memenuhi kebutuhan belajar individu (Iskandar, R., & Farida, 2020).

### **B. Perkembangan Kurikulum**

Kurikulum yang dianalisis dalam penelitian ini menampilkan tren positif terhadap penerapan pendekatan yang lebih holistik dan integratif, mencakup tidak hanya kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik peserta didik (Di SD, 2017). Khususnya, kurikulum telah mulai mengakomodir kebutuhan spesifik dari anak-anak muda yang memungkinkan mereka untuk lebih tertarik dalam pembelajaran serbaguna.

Salah satu temuan penting adalah adopsi kurikulum Merdeka yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih eksploratif dan kreatif dalam proses belajar mengajar (Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, 2023). Inovasi kurikulum ini mendukung pembelajaran

yang berpusat pada siswa, namun ternyata juga menimbulkan tantangan dalam hal pelatihan guru yang memadai untuk dapat mengimplementasikannya dengan efektif (Putra, A., & Milenia, 2021).

Penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa meskipun ada kemajuan dalam pengembangan kurikulum, ada kelemahan dalam evaluasi dan penyusunan kebijakan yang sering kali tidak sejalan dengan kebutuhan nyata di lapangan (Suardipa, I. P., & Primayana, 2023). Hal ini berpotensi menghambat maksimalnya penerapan kurikulum yang telah dikembangkan.

Dibandingkan dengan studi sebelumnya, pendekatan kurikulum yang lebih dinamis dan fleksibel seperti yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka telah terbukti memberikan konteks pembelajaran yang lebih kaya dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik, sesuai dengan temuan Magdalena et al. (2024).

Implikasi dari perubahan kurikulum ini adalah perlunya pemikiran yang lebih mendalam dalam pengembangan sumber daya pembelajaran, pelatihan guru, serta kajian berkelanjutan yang dapat memfasilitasi pengembangan kurikulum yang senantiasa adaptif dan responsif terhadap perkembangan zaman, sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21 yang inklusif dan berkelanjutan (Farid, M., Susilaningih, S., & Soepriyanto, 2022).

### **C. Peran dan Keterampilan Guru yang Berubah**

Evolusi pendekatan pembelajaran untuk Generasi Z dan Alfa menuntut peran serta keterampilan guru yang berubah. Menurut Aryzona et al. (2023), terjadi pergeseran signifikan dalam kompetensi yang dibutuhkan guru saat ini, terutama dalam penerapan dan desain pembelajaran yang inovatif dan responsif. Ini mencerminkan sebuah perubahan dari model pengajaran tradisional menuju pendekatan yang lebih kolaboratif dan berpusat pada siswa, mendorong guru untuk mengembangkan keterampilan digital, kreativitas dalam penyampaian materi, dan kemampuan adaptasi dengan teknologi terkini (Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, 2023).

Iskandar dan Farida (2020) mengemukakan pentingnya implementasi model ASSURE untuk mengembangkan desain pembelajaran yang efektif di sekolah dasar, yang juga mensyaratkan guru untuk berperan aktif sebagai fasilitator yang mendorong inisiatif dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya melibatkan penyesuaian materi pembelajaran untuk membuatnya lebih menarik dan relevan bagi siswa, tetapi juga memerlukan evaluasi dan adaptasi metodologi pengajaran secara terus-menerus untuk menjamin efektivitasnya (Iskandar, R., & Farida, 2020).

Disamping itu, peranan baru guru termasuk menjadi mentor dan coach yang dapat membimbing siswa secara personal. Hamid dan Hadi (2020) memperlihatkan bagaimana desain pembelajaran Flipped Learning bisa digunakan sebagai solusi untuk mencapai hal tersebut, dengan memanfaatkan waktu kelas untuk diskusi yang lebih mendalam dan kegiatan yang sifatnya lebih aplikatif. Ini merupakan manifestasi dari pergeseran fokus dari pengajar sebagai penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran siswa (Hamid, A., & Hadi, 2020).

Sukirwan et al. (2022) mengidentifikasi adaptasi pendekatan pembelajaran matematika realistik sebagai contoh bagaimana guru dapat mengintegrasikan konsep matematika dengan dunia nyata siswa, meningkatkan pemahaman dan kegunaan materi pembelajaran. Pendekatan ini juga mensyaratkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan kehidupan siswa, menunjukkan betapa pentingnya kreativitas dan inovasi dalam peran guru masa kini (Sukirwan, S., Fitri, P. R., Warsito, W., & Saleh, 2022)

#### **D. Pentingnya Kesejahteraan Siswa**

Pentingnya kesejahteraan siswa telah menjadi fokus utama dalam rancangan pembelajaran untuk Generasi Z dan Alfa. Penelitian yang dilakukan oleh Vani (2023) menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang mempertimbangkan kesejahteraan siswa, seperti pembelajaran proyek kolaborasi, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Ini menegaskan urgensi menempatkan kesejahteraan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran, tidak hanya sebagai tujuan pendidikan, tapi sebagai faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Vani, 2023).

Pratama dan Surahman (2023) mengemukakan bahwa desain Online Project-Based Learning telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung kesejahteraan siswa dengan menawarkan fleksibilitas dan mengakomodasi kebutuhan belajar individu. Hal ini menyoroti betapa pentingnya pendekatan yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan serta kondisi personal siswa dalam mendukung keberhasilan pembelajaran (Pratama, U. N., & Surahman, 2023).

Penelitian oleh Suardipa dan Primayana (2023) mengungkapkan bahwa desain evaluasi pembelajaran yang efektif berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran dan kesejahteraan siswa. Evaluasi yang dirancang dengan baik dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan memotivasi siswa, sehingga menjamin perasaan berhasil dan kepuasan dalam proses pembelajaran (Suardipa, I. P., & Primayana, 2023).

Terakhir, Heryati (2023) menyoroti pentingnya mengintegrasikan desain Student Active Learning dalam pembelajaran untuk meningkatkan kesejahteraan siswa. Dengan fokus pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam mode synchronous maupun asynchronous, siswa diberikan kesempatan untuk mengontrol kecepatan dan arah pembelajarannya, mengakibatkan peningkatan kemandirian belajar dan kesejahteraan secara keseluruhan (Heryati, 2023).

Temuan dari penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan baik dalam teori maupun praktik. Dalam ranah teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang dinamika peran guru dan pentingnya kesejahteraan siswa dalam rancangan pembelajaran yang efektif untuk Generasi Z dan Alfa. Secara praktis, hasil penelitian ini menawarkan panduan konkret bagi institusi pendidikan dan para pendidik untuk merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar tetapi juga kesejahteraan siswa. Ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan yang mengakomodasi perubahan sosial, teknologi, serta kebutuhan dan kesejahteraan siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan perubahan dalam peran dan keterampilan guru (Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, 2023) ;

(Iskandar, R., & Farida, 2020) serta mengakui pentingnya kesejahteraan siswa dalam desain pembelajaran (Vani, 2023) ; (Pratama, U. N., & Surahman, 2023). Namun, penelitian ini juga menyajikan perspektif baru terkait dengan integrasi dan aplikasi praktis dari kedua aspek tersebut dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya.

### **E. Aksesibilitas dan Kesetaraan dalam Pendidikan**

Penelitian menunjukkan bahwa aksesibilitas dan kesetaraan dalam pendidikan telah menjadi perhatian utama dalam desain pembelajaran untuk Generasi Z dan Alfa. Hamid dan Hadi (2020) memaparkan bahwa Desain Pembelajaran Flipped Learning dapat memfasilitasi akses pendidikan yang lebih luas dikarenakan pemakaian teknologi dan sumber belajar online. Hal ini juga didukung oleh Heryati (2023), yang menegaskan bahwa kombinasi pembelajaran synchronous dan asynchronous meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses fisik ke sekolah.

Menurut Iskandar dan Farida (2020), implementasi Model ASSURE menciptakan peluang yang lebih besar untuk kesetaraan pendidikan melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang adaptif. Dalam konteks serupa, Oktapiani dan Hamdu (2020) menemukan bahwa desain pembelajaran STEM berbasis kemampuan 4C memiliki potensi untuk mengurangi kesenjangan akses pendidikan melalui pendekatan integratif dan kolaboratif dalam pengajaran.

Pembandingan dengan studi sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Di SD, B.O.L. (2017) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam aksesibilitas dan kesetaraan pendidikan melalui penerapan model pembelajaran baru ini. Variasi dalam desain pembelajaran memberikan alternatif yang lebih luas bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu mereka (Siddiq, 2020).

Namun, penelitian ini juga mengungkapkan kekurangan yang terkait dengan ketergantungan pada infrastruktur teknologi dan keterampilan TIK siswa dan guru, yang bisa memperlambat proses adaptasi dengan model pembelajaran baru (Pratama, U. N., & Surahman, 2023). Hal ini menciptakan tantangan dalam mewujudkan aksesibilitas dan kesetaraan yang sepenuhnya dalam pendidikan, khususnya di daerah-daerah dengan ketersediaan sumber daya teknologi yang terbatas.

### **F. Sikap terhadap Pendidikan Berkelanjutan**

Penelitian ini menemukan bahwa sikap kaum muda, khususnya Generasi Z dan Alfa, terhadap pendidikan berkelanjutan cenderung positif. Magdalena dkk. (2024) menyimpulkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran yang mendukung keterampilan abad ke-21 dan pembelajaran berkelanjutan. Aryzona, E.F., Asrin, A., & Syazali, M. (2023) juga menemukan bahwa kompetensi guru dalam desain pembelajaran yang mendukung kurikulum Merdeka memainkan peran penting dalam menstimulasi minat siswa terhadap pendidikan berkelanjutan.

Sikap proaktif siswa terhadap pembelajaran yang mengintegrasikan realitas global dan lokal, seperti dalam kontekstualisasi kemaritiman (Arwan, J. F., Dewi, L., & Hernawan, 2023), menunjukkan bahwa pembelajaran yang relevan secara sosial dan budaya meningkatkan kesadaran dan keengganan siswa terhadap isu-isu global. Ini berdampak pada predisposisi mereka untuk terlibat lebih lanjut dalam pembelajaran berkelanjutan.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh Putra, K.W.B., Wirawan, I.M.A., & Pradnyana, G.A. (2017), hasil ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dan konten pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata dapat memperkuat sikap positif terhadap pendidikan berkelanjutan. Namun, masih ada hambatan, termasuk kurangnya materi pembelajaran yang diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan dan minat Generasi Z dan Alfa secara efektif.

### **G. Implikasi Global dari Pendekatan Baru dalam Pendidikan**

Pendekatan baru dalam pendidikan, yang dirancang untuk menjawab kebutuhan Generasi Z dan Alfa, memiliki implikasi global yang signifikan. Widias dan El (2022) menemukan bahwa rancangan desain pembelajaran STEM membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara global, menunjukkan bagaimana pendekatan interdisipliner dapat mempersiapkan siswa untuk tantangan global.

Selanjutnya, penggunaan desain pembelajaran yang berbasis proyek, seperti yang dianalisis oleh Vani (2023), menunjukkan bagaimana pendidikan dapat menanamkan keterampilan kolaboratif dan kritis yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam ekonomi global yang semakin terhubung. Ini menegaskan ulang pentingnya menyusun kurikulum dan strategi pembelajaran yang mendorong pemikiran kreatif dan inovatif (Muslimah, M., Musthofa, I., Yahya, M. D., Musthan, Z., & Wahyuni, 2022).

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ada pergeseran signifikan dari pendekatan pembelajaran tradisional ke strategi yang lebih kreatif dan teknologi-sentris, menunjukkan adaptasi terhadap kebutuhan pendidikan global yang berubah (Hidayat, D. M. C., & Ihsan, 2020). Ini menunjukkan bahwa pendekatan baru dalam pendidikan tidak hanya mendukung perkembangan individu tapi juga memperkuat kapabilitas mereka untuk berkontribusi pada solusi global.

Salah satu kelemahan dari pendekatan ini adalah potensi ketidaksetaraan dalam pengimplementasian global karena perbedaan infrastruktur pendidikan dan teknologi antar negara. Suardipa & Primayana (2023) menekankan pentingnya desain evaluasi pembelajaran untuk memastikan bahwa inovasi pendidikan memberikan manfaat secara merata dan adil.

## **KESIMPULAN**

Pendidikan masa depan harus dirancang dengan pendekatan yang lebih dinamis dan adaptif untuk mengakomodasi sifat inheren Generasi Z dan Alfa yang akrab dengan teknologi dan berorientasi pada proses belajar yang fleksibel, kolaboratif, dan interaktif. Untuk itu, pengintegrasian alat pendidikan digital dan teknik pedagogis yang inovatif menjadi esensial dalam mengembangkan kurikulum yang dirancang tidak hanya untuk menyampaikan pengetahuan tetapi juga untuk melatih keterampilan kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Dalam konteks inovasi pendidikan, saran yang dapat diberikan adalah pendidik dan stakeholder pendidikan harus secara kontinu mendorong pengembangan model pembelajaran yang lebih responsif terhadap perubahan konteks sosial dan teknologi, serta memastikan bahwa penilaian pembelajaran dapat mencerminkan pencapaian kompetensi siswa secara lebih menyeluruh dan relevan dengan tantangan realitas dunia kerja masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arwan, J. F., Dewi, L., & Hernawan, A. H. (2023). Kontekstualisasi Kemaritiman dalam

- Desain Framework Sistem Pembelajaran Bahasa Indonesia. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 75–94.
- Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, M. (2023). Analisis Kompetensi Guru dan Desain Pembelajaran dalam Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Merdeka SD Negeri 1 Jantuk Tahun Pelajaran 2022-2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 424–432.
- Di SD, B. O. L. (2017). Indonesian Journal of Primary Education. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 34–40.
- Farid, M., Susilaningsih, S., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Tema 8 Subtema 1 Materi Manusia dan Lingkungan Kelas V. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1–10.
- Hamid, A., & Hadi, M. S. (2020). Desain Pembelajaran Flipped Learning sebagai Solusi Model Pembelajaran PAI Abad 21. *Quality*, 8(1), 149–164.
- Heryati, Y. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Desain Student Active Learning Kombinasi Synchronous dan Asynchronous. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(2), 429–441.
- Hidayat, D. M. C., & Ihsan, I. R. (2020). Desain pembelajaran model problem-based learning terkait kemampuan berpikir kreatif matematis dan adversity quotient peserta didik. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–9.
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065.
- Magdalena, I., Mutia, R., Mahpudloh, S. N., & Witantri, L. (2024). PROSES PENYUSUNAN DESAIN PEMBELAJARAN DAN KONSEP EVALUASI FORMATIF. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(7), 51–60.
- Magdalena, I., Syaifulloh, A., & Salsabila, A. (2024). ASUMSI DASAR DAN DESAIN PEMBELAJARAN. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(5).
- Muslimah, M., Musthofa, I., Yahya, M. D., Musthan, Z., & Wahyuni, A. (2022). Desain pembelajaran akhlak berbasis pendekatan contextual teaching and learning (ctl). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01).
- Oktapiani, N., & Hamdu, G. (2020). Desain pembelajaran STEM berdasarkan kemampuan 4C di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 99–108.
- Pratama, U. N., & Surahman, E. (2023). (2023). Desain Online Project-Based Learning untuk Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Pendidikan Seni Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 184–198.



- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30–43.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran “sistem komputer” untuk siswa kelas x multimedia smk negeri 3 singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1).
- Siddiq, Y. I. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020. (*Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(2), 88–100.
- Subekti, A. S., & Kurniawati, L. A. (2020). Pelatihan mendesain pembelajaran daring menarik selama pandemi Covid-19 dengan teknologi pembelajaran sederhana. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 588–595.
- Sukirwan, S., Fitri, P. R., Warsito, W., & Saleh, H. (2022). Desain Pembelajaran Himpunan Melalui Perancangan Hypothetical Learning Trajectory Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 79–97.
- Vani, K. T. (2023). *Desain pembelajaran proyek kolaborasi menggunakan model segi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada bidang studi IPS di tingkat SMP*.
- Widias, N., & El, H. L. (2022). Rancangan desain pembelajaran science, technology, engineering and mathematic untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 1117–1128.