

Peran Guru Abad 21 dalam Menerapkan Model Pembelajaran Sejarah Inovatif dan Berorientasi pada Student-Centred

Ragil Pengestu⁽¹⁾, Aqilah Fakhriyati Auliya⁽²⁾, Siti Nurbaya⁽³⁾, Sani Safitri⁽⁴⁾, Rani Oktapiani⁽⁵⁾

^{(1),(2),(3),(4),(5)}Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email: varaqipangestu2005@gmail.com⁽¹⁾, aulyaaqilah480@gmail.com⁽²⁾,
sitinurbayab0@gmail.com⁽³⁾, sani_safitri@fkip.unsri.ac.id⁽⁴⁾,
ranioktp@fkip.unsri.ac.id⁽⁵⁾

Abstrak: Artikel ini mengkaji peran guru abad ke-21 dalam merancang kurikulum sejarah yang menempatkan siswa sebagai pusat proses pembelajaran. Fokus bahasan mencakup kemampuan guru merancang strategi aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan literasi historis masa kini. Analisis menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran sejarah bergantung pada kreativitas guru dalam memfasilitasi eksplorasi sumber, aktivitas analitis, serta pemecahan masalah kontekstual. Artikel ini menegaskan bahwa transformasi peran guru dan penguatan kompetensi pedagogis merupakan prasyarat penting untuk mewujudkan pembelajaran sejarah yang inovatif, partisipatif, dan berkelanjutan.

Abstract: This article examines the role of 21st century teachers in creating a history curriculum that puts students at the center of learning. The discussion focuses on teachers' ability to design active, collaborative, and technology-enhanced strategies that align with contemporary historical literacy needs. The analysis indicates that the effectiveness of history learning depends on teachers' creativity in facilitating source exploration, analytical activities, and contextual problem solving. The article emphasizes that transforming the teacher's role and strengthening pedagogical competence are essential prerequisites for realizing innovative, participatory, and sustainable history learning.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 22 Desember 2025

Disetujui pada: 13 Januari 2026

Dipublikasikan pada: 1 Maret 2026

Kata kunci: Guru, Model Pembelajaran, Student-Centred

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi yang cepat dan akses terhadap informasi, serta tuntutan keterampilan abad ke-21 yang terus berkembang, telah mendorong pergeseran paradigma dalam pendidikan. Fokus telah bergeser dari sekadar menguasai materi ke pengembangan kompetensi dalam berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, serta berbagai literasi baru, seperti literasi digital, informasi, dan media. Dalam konteks ini, pelajaran sejarah tidak lagi memerlukan hafalan fakta dan tanggal; melainkan, memerlukan kemampuan untuk menganalisis sumber, berpikir secara historis, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang relevan dengan tantangan kontemporer. Pergeseran ini mengharuskan guru untuk mengubah peran mereka dari penyedia informasi menjadi fasilitator dan pembimbing yang merancang pengalaman belajar dan mempromosikan pemahaman kritis di antara siswa (Maulida & Tarunasena, 2024).

Guru abad 21 dituntut menguasai kombinasi kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, profesional, serta kecakapan teknologi dan literasi digital. Kompetensi 4C critical thinking, communication, collaboration, creativity harus terintegrasi ke dalam perencanaan dan praktik pembelajaran sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuan sejarah dalam konteks problematik masa kini. Selain itu, literasi digital menjadi keterampilan esensial: guru harus mampu memanfaatkan sumber digital, alat kolaborasi online, dan media interaktif untuk memfasilitasi eksplorasi historis yang autentik dan kontekstual. Tanpa penguasaan kompetensi ini, inovasi pembelajaran sulit terlaksana secara efektif (Munawir & Muhidin, 2025).

Banyak sekolah, praktik pembelajaran sejarah masih tradisional: dominasi ceramah guru, penekanan pada hafalan tanggal dan tokoh, serta minimnya kesempatan bagi siswa untuk melakukan investigasi, diskusi, atau proyek autentik. Model seperti ini menimbulkan masalah utama: rendahnya keterlibatan siswa, terbatasnya kemampuan berpikir kritis historis, dan kesulitan mengaitkan materi sejarah dengan konteks kontemporer siswa. Akibatnya, tujuan pembelajaran sejarah yang menyentuh pembentukan karakter, identitas, dan kecakapan analitis tidak tercapai maksimal. Berbagai penelitian lapangan menunjukkan bahwa metode yang bersifat teacher-centred masih prevalen dan perlu transformasi menuju pendekatan yang lebih aktif dan student-centred (Mahrunnisya, Arga, & Ta'lim, 2024).

Urgensi transformasi ke model pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa (student-centred) sangat tinggi, terutama untuk mengaktualisasikan tujuan pembelajaran abad 21: mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, literasi digital, dan kesiapan menghadapi dinamika sosial-budaya. Model-model inovatif pembelajaran berbasis proyek, berbasis masalah, dan berbasis penelusuran; penggunaan media digital; peran bermain; dan sejarawan muda memberikan siswa kesempatan untuk menjadi peneliti muda, mengembangkan argumen berdasarkan sumber, dan menciptakan artefak digital yang bermakna. Implementasi model demikian terbukti meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir, dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah jika guru diberi pelatihan dan dukungan sumber daya. Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru menjadi langkah kunci agar inovasi pembelajaran dapat berlangsung berkelanjutan (Barkah, Irawan, & Hidayat, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menghasilkan gambaran mendalam mengenai peran guru abad 21 dalam menerapkan model pembelajaran sejarah yang inovatif dan berorientasi pada student-centred. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pendidikan secara komprehensif berdasarkan interpretasi konseptual dan analitis, bukan sekadar data numerik. Penelitian kualitatif deskriptif juga memungkinkan peneliti menelaah dinamika perubahan paradigma pembelajaran sejarah serta kompetensi guru yang dibutuhkan dalam menjawab tuntutan abad 21 melalui uraian tekstual yang sistematis dan mendalam. Melalui proses analisis deskriptif, penelitian ini berupaya menggambarkan pola, konsep, dan kecenderungan yang berkembang dalam literatur mengenai inovasi pembelajaran dan peran guru di era digital (Tarihora, 2017).

Metode yang digunakan adalah studi pustaka (library research), yaitu teknik pengumpulan data melalui penelusuran, pembacaan, dan analisis kritis terhadap sumber-sumber kepustakaan yang relevan. Sumber yang dianalisis mencakup jurnal nasional terakreditasi, buku ilmiah, prosiding, laporan penelitian, serta dokumen kebijakan pendidikan yang membahas pembelajaran sejarah, kompetensi guru abad 21, model pembelajaran inovatif, dan pendekatan student-centred learning (SCL). Data dianalisis melalui tahapan: (1) identifikasi topik dan kata kunci; (2) pengumpulan literatur terkini dan relevan; (3) evaluasi kualitas dan konteks sumber; (4) pengelompokan informasi berdasarkan tema; dan (5) sintesis temuan ke dalam narasi ilmiah. Melalui pendekatan ini, penelitian memperoleh landasan teoretis yang kuat serta gambaran

konseptual mengenai urgensi dan strategi penerapan model pembelajaran sejarah yang inovatif pada abad 21 (Salsabila, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Guru Abad-21 Sebagai Fasilitator, Inovator, dan Pembimbing Belajar

Tantangan pembelajaran abad ke-21 sangat besar, terutama terkait dengan kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan dari para guru. Guru memegang peran utama dalam mempersiapkan siswa untuk menguasai keterampilan-keterampilan tersebut. Mereka harus menjadi ahli di berbagai bidang dan dalam pedagogi, termasuk inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Mereka juga harus memahami psikologi pembelajaran, memiliki keterampilan konseling, mengikuti perkembangan kebijakan kurikulum dan isu-isu pendidikan, merancang pengalaman belajar, memanfaatkan media dan teknologi baru, serta terus mempromosikan nilai-nilai yang membentuk karakter dan moral yang baik (Tarihoran, 2017). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru tidak lagi dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Sebaliknya, mereka berperan sebagai fasilitator, inovator, dan pembimbing belajar yang bertugas menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Guru harus menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif, mencari pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan melalui metode pengajaran inovatif yang berpusat pada siswa (Subarkah, Alrahmadani, & Mardiyana, 2024). Guru membantu siswa mengakses berbagai sumber belajar. Mereka harus merancang pengalaman belajar yang menarik dan interaktif yang mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Guru juga harus beradaptasi dengan berbagai perangkat dan platform digital, termasuk sistem manajemen pembelajaran (LMS), aplikasi belajar interaktif, media sosial pendidikan, dan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI). Hal ini memerlukan kompetensi teknologi dan pemahaman mendalam tentang pedagogi digital. Guru harus mampu memilih, memodifikasi, dan menerapkan teknologi sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa mereka. Dalam hal ini, pendekatan pedagogis seperti pembelajaran campuran, kelas terbalik, dan pembelajaran personalisasi semakin relevan. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, adaptif, dan berpusat pada siswa (Khoirul, Nst, & Arsyad, 2025).

Guru juga harus memiliki keterampilan digital yang unggul dan pengetahuan pedagogis yang relevan. Pelatihan profesional berkelanjutan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, untuk mendorong kreativitas guru, lembaga pendidikan harus memberikan dukungan seperti infrastruktur digital, pengembangan kurikulum berbasis teknologi informasi, dan kebijakan sekolah (Izmala, Yusuf, Meilisa, & Iskandar, 2025). Guru inovatif dapat mengintegrasikan berbagai media dan teknologi, seperti gamifikasi, media interaktif, dan aplikasi kolaboratif (misalnya Google Classroom, Edmodo, Kahoot!, dan Canva for Education), untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menantang yang memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Implementasi inovasi ini mendorong pengembangan lingkungan pembelajaran yang fleksibel, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan. Guru dapat secara efektif mengintegrasikan platform digital, seperti Zoom, Google Meet, Edmodo, dan YouTube, ke dalam proses pembelajaran. Melalui Zoom dan Google Meet, misalnya, guru dapat mengadakan pembelajaran jarak jauh yang interaktif. Dalam konteks ini, siswa secara aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan berinteraksi langsung dengan guru dan teman sebaya, daripada hanya menerima materi secara pasif. Selain itu, penggunaan Edmodo sebagai sistem manajemen pembelajaran (LMS) memudahkan guru dalam mengelola tugas, ujian, dan bahan ajar secara terstruktur. Sementara itu, YouTube digunakan sebagai sumber video pendidikan yang memperkaya pemahaman visual siswa terhadap materi yang disampaikan (Anggraini, 2025).

Sebagai pembimbing belajar, guru memberikan bimbingan dan dukungan yang disesuaikan secara individual, menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Di era modern, guru juga bertanggung jawab untuk membantu orang lain menggunakan teknologi. Untuk melakukannya dengan benar, guru harus mempelajari kemampuan digital. Penggunaan alat digital, media sosial, dan platform pembelajaran online untuk mendukung pembelajaran merupakan salah satu contohnya. Guru dapat diibaratkan sebagai pemandu wisata yang, berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya, memastikan perjalanan berjalan lancar. Perjalanan ini mencakup aspek fisik, mental, kreatif, moral, emosional, dan spiritual kehidupan, yang mengarah pada keberadaan yang lebih kompleks dan mendalam (Hutabarat, Asri, & Nababan, 2024). Guru memberikan bimbingan, umpan balik, dan dukungan emosional untuk membantu siswa mengenali potensi mereka, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan metakognitif. Oleh karena itu, peran guru tidak hanya mengajar, tetapi juga memberdayakan siswa untuk belajar secara mandiri sepanjang hidup mereka.

Model Pembelajaran Sejarah Inovatif

a. Project-Based Learning (PjBL)

Di abad ke-21, pendidikan memerlukan kemampuan untuk memanfaatkan dan menggabungkan pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran abad ke-21 yang sering digunakan untuk tujuan ini adalah pembelajaran berbasis proyek (PBL). Model ini berfokus pada konsep dan prinsip inti suatu disiplin ilmu. Model ini melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara mandiri dan membangun pembelajaran mereka sendiri. Model ini culminates dalam produksi karya siswa yang berharga dan realistis (Alhayat, Mukhidin, Utami, & Yustikarini, 2023).

Model pembelajaran berbasis proyek memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui penyelesaian proyek-proyek autentik. Misalnya, dalam kelas sejarah, siswa dapat membuat dokumenter sejarah, merekonstruksi peristiwa masa lalu, melakukan penelitian arsip, atau mengembangkan peta sejarah digital. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) mendorong siswa untuk mencari data, menganalisis sumber sejarah, bekerja sama dalam kelompok, dan menyajikan temuan mereka secara kreatif. Proses ini memperkuat pemahaman konseptual siswa tentang sejarah sambil mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan literasi digital. PjBL membuat pembelajaran sejarah lebih relevan bagi kehidupan siswa karena mereka secara langsung terlibat dalam proses penemuan pengetahuan (Nugroho, Pelu, & Wahyuni, 2018).

b. Inquiry-Based Learning

Pendidikan sejarah memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami peristiwa masa lalu dan relevansinya dengan masa kini. Di era global yang didorong oleh informasi saat ini, keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk menghadapi kompleksitas lingkungan saat ini. Pembelajaran berbasis penemuan, yang menekankan pada penjelajahan, pertanyaan, dan analisis kritis, merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan ini (Wijayanti, Fajriyah, Aziz, & Widodo, 2024).

Model pembelajaran berbasis penemuan adalah salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat dipilih. Penggunaan model penemuan dapat meningkatkan daya ingat siswa. Melalui penemuan, guru mempersiapkan siswa untuk melakukan eksperimen, mengamati hasil, mengambil tindakan, mengajukan pertanyaan, dan menemukan jawaban secara mandiri. Siswa juga membuat hubungan antara penemuan lain dan membandingkan temuan mereka dengan temuan teman sekelas. Hal ini memiliki dampak tidak langsung terhadap hasil belajar. Strategi pembelajaran berbasis penemuan terdiri dari aktivitas yang menekankan pemikiran kritis dan analitis untuk menemukan jawaban atas pertanyaan. Studi sebelumnya telah membuktikan efektivitas model pembelajaran penemuan. Salah satu metode tersebut adalah model

pembelajaran penemuan terarah, di mana guru dan siswa bersama-sama menentukan dan merumuskan masalah. Dalam model ini, siswa berperan aktif dalam menemukan jawaban dan menarik kesimpulan secara mandiri, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Ningrum, Agung, Putu, & Buditjahjanto, 2025).

Dalam Inquiry Based Learning, Siswa diposisikan sebagai peneliti kecil yang sangat ingin tahu tentang fenomena sejarah dalam pembelajaran berbasis pertanyaan. Inquiry memungkinkan siswa untuk berlatih berpikir historis (*history thinking*), termasuk memahami sebab-akibat, melakukan analisis konteks, membandingkan sumber, dan menilai interpretasi sejarah; model ini berlandaskan pada proses penyelidikan sistematis: merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menilai kredibilitas sumber, dan kemudian menarik kesimpulan sendiri. Guru membantu siswa membuat rencana penyelidikan dan menjawab pertanyaan yang sulit. Model ini meningkatkan keterampilan penalaran logis dan literasi informasi, membuat siswa lebih aktif, kritis, dan berpikir kritis tentang peristiwa sejarah (Purnomo, Kustiah, & Alrianingrum, 2023).

c. Problem-Based Learning (PBL)

Dalam proses pembelajaran, guru umumnya menggunakan strategi tradisional yang berpusat pada guru. Guru menjelaskan, dan siswa mendengarkan. Guru berperan aktif, sedangkan siswa berperan pasif. Pembelajaran sejarah menekankan pada menghafal dan mengingat fakta, namun tidak cukup mengembangkan pemikiran konseptual, prosedural, dan metakognitif. Pendekatan ini didasarkan pada anggapan bahwa tugas guru adalah mentransfer pengetahuan berdasarkan penyelesaian kurikulum. Akibatnya, pembelajaran sejarah terasa terputus dari realitas sosial-historis lokal, dan tidak cukup waktu untuk mengembangkan keterampilan dan sikap siswa (Sriyanto, 2015).

Salah satu pendekatan alternatif dalam pembelajaran sejarah adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Tahap pertama model PBL melibatkan orientasi siswa terhadap masalah. Dengan mengamati objek konkret dan abstrak melalui mendengarkan, melihat, dan membaca, siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan mengidentifikasi masalah. Masalah-masalah ini kemudian dikumpulkan dan diformulasikan menjadi pertanyaan yang bervariasi dari yang faktual hingga hipotetis. Aktivitas ini menumbuhkan kreativitas, rasa ingin tahu, hidup cerdas, dan pembelajaran seumur hidup pada siswa. Tahap kedua melibatkan pengorganisasian siswa untuk proses pembelajaran. Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan masalah yang diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Mereka berpikir kritis untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan meninjau pertanyaan-pertanyaan tersebut. Tahap ketiga melibatkan pemberian bimbingan untuk penyelidikan individu dan kelompok. Siswa mengumpulkan informasi yang relevan dan melakukan eksperimen untuk memperoleh kejelasan dan menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan sumber belajar yang ditentukan, siswa mencari dan menemukan jawaban untuk setiap pertanyaan atau masalah. Tahap keempat melibatkan pengembangan dan penyajian hasil kerja mereka. Siswa membagi tugas dan menyiapkan laporan berdasarkan proses pemecahan masalah. Laporan-laporan ini kemudian dipresentasikan. Tahap kelima melibatkan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Siswa merefleksikan dan mengevaluasi proses yang mereka lakukan. Melalui kegiatan diskusi, siswa secara kritis memeriksa kebenaran jawaban mereka dan mencapai kesimpulan (Sriyanto, 2015).

Pembelajaran berbasis masalah menekankan pada pemecahan masalah nyata dan relevan. Pembelajaran sejarah dapat mencakup masalah seperti konflik politik, ketimpangan sosial, kolonialisme, atau masalah masa kini yang dilihat dari sudut pandang historis. Proses pembelajaran melibatkan menelusuri sumber primer dan sekunder, menemukan solusi atau interpretasi yang dapat dipertanggungjawabkan, dan memeriksa sumber-sumber yang relevan. PBL membantu siswa berpikir kritis, membuat keputusan berdasarkan bukti, dan memecahkan masalah (*problem-solving*). Selain itu, PBL meningkatkan kesadaran historis siswa karena mengajarkan mereka untuk melihat hubungan antara masa lalu dan sekarang. Pengajar membantu siswa memahami

masalah, membimbing penyelidikan mereka, dan memberikan umpan balik selama proses pemecahan masalah (Purwanto, Wahyu, Utami, & Efendi, 2025).

Strategi Penerapan Pendekatan *Student-Centred Learning* dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centred Learning*) dapat diterapkan secara efektif dalam pendidikan sejarah melalui model pembelajaran kooperatif, seperti model *Teams-Games-Tournament* (TGT). TGT adalah strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan partisipasi aktif semua siswa, mendorong bimbingan antar teman sebaya, dan menggabungkan unsur permainan dan penguatan. Model TGT telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran sejarah. Dalam implementasinya, siswa dibagi dalam kelompok tim untuk berkompetisi melalui kuis atau permainan edukatif yang difasilitasi oleh guru. Aspek kompetitif dan kolaboratif TGT mendorong keterlibatan aktif, memfasilitasi diskusi, refleksi, dan penguatan konsep sejarah melalui interaksi antar-siswa (Sutriati, Cahyono, Pranoto, & Aryani, 2023).

Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) mencakup lima tahapan esensial: penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Penggunaan berbagai jenis permainan dalam TGT berkontribusi pada penciptaan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga materi pelajaran lebih mudah diingat dan dipahami. Proses penyampaian materi pembelajaran akan menjadi lebih optimal jika didukung oleh media pembelajaran yang relevan. Permainan edukasi merupakan salah satu media yang efektif karena karakteristiknya yang menghibur dan memotivasi, berfungsi untuk mengurangi atau menghilangkan kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran (Sutriati et al., 2023).

Konteks pembelajaran sejarah, *Edutainment* hadir dalam berbagai format digital, meliputi sebuah platform digital yang saling terkoneksi antara permainan edukatif (*game-based learning*), narasi digital, animasi historis, dan simulasi interaktif. Hal ini berfungsi membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap peristiwa masa lalu. Keterlibatan siswa secara emosional melalui visualisasi, tantangan, atau alur cerita, yang melampaui aktivitas pasif, terbukti meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Pendekatan ini secara efektif menjembatani kesenjangan antara gaya belajar siswa abad ke-21 yang berbasis visual, digital, dan partisipatif dengan materi sejarah yang cenderung naratif dan linier. Tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, *Edutainment* memfasilitasi internalisasi makna historis secara lebih mendalam, ditunjukkan dengan peningkatan retensi informasi, minat, dan kemampuan merefleksikan nilai-nilai moral (Fathurrahman, Sutimin, Susanto, Maulana, & Wijayanti, 2025).

Pendekatan *Edutainment* dalam konteks pendidikan tidak seharusnya dipersepsikan sebatas hiburan tambahan. Esensi dari implementasi *Edutainment* yang berhasil terletak pada integrasi yang dirancang secara simultan dengan tujuan pembelajaran dan berlandaskan pada prinsip pedagogis yang mapan. Dalam pembelajaran sejarah, elemen game atau hiburan harus memiliki relevansi substansial dengan konten sejarah, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta memfasilitasi pemahaman terhadap nilai dan proses historis. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran sejarah berbasis *Edutainment* menuntut pemahaman mendalam mengenai karakteristik peserta didik, konteks lokal, dan integrasi teknologi yang terukur. *Edutainment*, dengan demikian, melampaui daya tarik visual; ia merupakan kerangka pedagogis yang efektif untuk membangun keterlibatan siswa terhadap sejarah. Apabila dirancang secara kontekstual dan berbasis lokalitas, pendekatan ini berpotensi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membentuk kesadaran sejarah yang reflektif dan relevan bagi kehidupan siswa (Fathurrahman et al., 2025).

Strategi berikutnya adalah melalui *Flipped Classroom*. *Flipped Classroom* (kelas terbalik) adalah model pembelajaran yang memindahkan aktivitas perolehan materi awal ke luar jam tatap muka, sehingga siswa mempelajari konten pelajaran sebelum sesi di kelas, dan menggunakannya untuk kegiatan penerapan atau pendalaman selama sesi

di kelas. Pembelajaran mandiri di luar kelas ini berfungsi sebagai preparasi esensial sebelum siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran interaktif dan langsung di sekolah (Cipta, Kurniawan, & Sopian Sori, 2024).

Model *flipped classroom* merupakan modifikasi signifikan dari sistem pembelajaran konvensional. Pendekatan ini memanfaatkan teknologi untuk memindahkan penyampaian materi (kuliah/ceramah) keluar dari ruang kelas. Secara spesifik, guru menyediakan materi pendahuluan, sering kali berupa video pembelajaran, yang diakses dan dipelajari siswa di rumah. Dengan demikian, waktu tatap muka di kelas dapat dialokasikan untuk aktivitas yang memerlukan interaksi, diskusi, dan penerapan konsep lebih lanjut (Cipta et al., 2024).

Secara khusus, ada banyak manfaat yang diperoleh dari Flipped Classroom, di antaranya: 1) memberi siswa kemampuan untuk mengulang dan menguasai bahan melalui sumber daya digital, seperti modul atau video, yang dapat diakses secara mandiri kapan saja, 2) memungkinkan siswa mempelajari konsep rumit secara mandiri di luar kelas, mengurangi ketergantungan mereka pada penjelasan langsung selama pertemuan tatap muka, 3) menyediakan akses ke penjelasan yang diperkaya secara visual dan interaktif, yang mendukung pemahaman materi yang sulit, 4) meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas kolaboratif di kelas, 5) kegiatan interaktif di kelas ini membantu guru dan siswa berpikir kritis dan membandingkan pemahaman (Nanda & Karima, 2025).

Guru juga dapat menggunakan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). CTL adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata, mendorong siswa untuk menerapkan apa yang mereka pelajari dalam situasi kehidupan nyata. Model CTL menekankan keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata (Sa'adah, Sitika, & Nurhasan, 2024).

Pembelajaran sejarah, CTL dianggap dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa karena mengaitkan konsep sejarah dengan kehidupan keluarga dan lingkungan sosial. Namun, CTL juga memiliki beberapa masalah, seperti kebutuhan waktu yang lebih lama, perbedaan kemampuan siswa yang mencolok, dan tuntutan kemandirian belajar yang tidak selalu mudah dipenuhi oleh semua siswa. Selain itu terdapat kekurangan lainnya, seperti efisiensi waktu dan kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan siswa. Secara keseluruhan, CTL dianggap sebagai pendekatan yang memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran sejarah lebih hidup dan bermakna ketika guru memiliki kemampuan untuk mengelola sumber belajar dan strategi dengan benar (Sa'adah et al., 2024).

Tantangan yang Dihadapi dalam Penerapan Pembelajaran abad 21

Penerapan pembelajaran abad 21 masih diwarnai banyak tantangan, terutama soal kompetensi pedagogik dan kesiapan guru. Banyak guru belum memahami kompetensi abad 21, dimulai dari kreativitas, kolaborasi, komunikasi, sampai berpikir kritis. Hal-hal tersebut mengakibatkan penerapan di kelas sering berhenti di tahap prosedur, tidak diiringi dengan perubahan nyata dalam cara mengajar. Melihat kenyataan ini, guru butuh pelatihan berkelanjutan yang menekankan desain instruksional berbasis keterampilan (Voogt & Roblin, 2012).

Integrasi teknologi di dunia pendidikan masih timpang. Banyak sekolah atau kampus masih kekurangan perangkat digital, internet, atau akses ke bahan ajar interaktif. Para guru atau dosen senior terkadang juga sering belum siap memakai teknologi buat bikin proses belajar jadi lebih kolaboratif atau eksploratif. Selain soal infrastruktur yang belum merata, kemampuan pendidik juga masih perlu ditingkatkan supaya teknologi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran (Tondeur, Braak, Ottenbreit-Leftwich, & Anne, 2017).

Proses pembelajaran abad ke-21 sering kali terkendala dengan cara belajar konvensional, misalnya banyak berfokus pada hafalan, dan menjalankan instruksi yang datang dari guru. Sementara itu, model pembelajaran baru yang mendorong pemecahan masalah terbuka, diskusi mendalam, dan kerja sama. Hal ini tentu membutuhkan

kesiapan mental dan pola pikir yang belum tumbuh maksimal di kelas-kelas tradisional. Akibatnya, peralihan ke cara belajar yang lebih mandiri dan kolaboratif menjadi lambat. Untuk mengatasinya, butuh pendampingan intensif dan strategi belajar yang benar-benar terencana (Al-buraiki, 2020).

Tantangan pada tingkat institusi, yang muncul biasanya soal dukungan dari manajemen sekolah yang kurang, supervisi akademik yang belum jelas arahnya, dan kebijakan evaluasi yang masih terpaku pada penilaian kognitif saja. Akibatnya, pembelajaran abad 21 jadi susah berkembang. Sebenarnya, sistem asesmen idealnya memakai penilaian autentik, tugas proyek, atau portofolio. Tetapi, sering kali bertabarkan dengan regulasi aturan dari kurikulum. Hal ini menjadikan guru lebih nyaman bertahan di cara-cara lama. Ketika kebijakan dan praktik tidak berjalan beriringan maka hal ini berakibat pada inovasi kegiatan pembelajaran yang tidak optimal (Madhakomala, Hakim, & Syifauzzuhrah, 2022).

KESIMPULAN

Peran guru harus bertransformasi dari memberikan informasi menjadi membantu, menciptakan, dan membimbing siswa pada abad ke-21. Kompetensi guru, teknologi digital, dan pendekatan berpusat pada siswa harus digabungkan untuk proyek baru. Pembelajaran sejarah membutuhkan pergeseran dari hafalan ke keterampilan berpikir kritis, literasi informasi, kreativitas, dan kolaborasi. Guru sangat penting dalam membuat pengalaman belajar yang benar-benar bermakna dengan menggunakan teknologi, aktivitas penyelidikan historis, dan proyek yang secara konsisten mengutamakan siswa.

Terbukti bahwa model dan strategi belajar berdasarkan proyek, pertanyaan berdasarkan pembelajaran, masalah berdasarkan pembelajaran, TGT, edutainment, flipped classroom, dan CTL dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Untuk menerapkan model tersebut, guru harus memiliki kompetensi digital, desain instruksional, dan kemampuan untuk mendorong pembelajaran aktif. Oleh karena itu, untuk pembelajaran sejarah berorientasi siswa yang berkelanjutan dan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21, penguatan kapasitas guru, dukungan institusi pendidikan, dan ketersediaan sumber daya semuanya diperlukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-buraiki, S. (2020). Establishing the Validity of the Reading Questions in a Centralized Test Using Weir Socio-Cognitive Framework. *Journal of Educational and Psychological Studies*, 14(4), 642–655. Retrieved from <https://jeps.squ.edu.om/cgi/viewcontent.cgi?article=1416&context=journal>
- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with “Kurikulum Merdeka Belajar.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 106–116. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Anggraini, D. F. (2025). PERAN GURU SEBAGAI INOVATOR DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *AZKIYA: JURNAL ILMIAH PENGKAJIAN DAN PENELITIAN PENDIDIKAN ISLAM*, 8(1), 2622–2634. <https://doi.org/10.53640/w59svf86>
- Barkah, J., Irawan, H., & Hidayat, F. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran ICARE Pada Pembelajaran Sejarah. *Alur Sejarah : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 354–364. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/alursejarah/article/view/13981>
- Cipta, S. E., Kurniawan, P., & Sopian Sori. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dalam Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Pemahaman Materi. *Jurnal Sains Student Research*, 2(6), 447–458. <https://doi.org/10.61722/jsr.v2i6.3003>

- Fathurrahman, Sutimin, L. A., Susanto, H., Maulana, W. I., & Wijayanti, F. (2025). Pembelajaran Sejarah Lokal berbasis Pendekatan Edutainment. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(3), 359–370. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i3.17807>
- Hutabarat, R., Asri, J., & Nababan, D. (2024). PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN. *JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN ILMU*, 1(1), 58–64. Retrieved from <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jimi/article/view/60/55>
- Izmala, A., Yusuf, D., Meilisa, & Iskandar, S. (2025). PERAN GURU DALAM MENDORONG INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 292–302. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25743/12878>
- Khoirul, M., Nst, A., & Arsyad, M. (2025). PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR PEMBELAJARAN DIGITAL DI ABAD KE-21. *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(3), 785–798. <https://doi.org/10.63424/ahsanitaqwim.v2i3.419>
- Madhakomala, R., Hakim, M. A., & Syifauzzuhrah, N. (2022). PROBLEMS OF EDUCATION IN INDONESIA AND ALTERNATIVE. *International Journal of Business, Law, and Education*, 3(2), 135–144. <https://doi.org/10.56442/ijble.v3i3.64>
- Mahrunnisya, D., Arga, K. I., & Ta'lim, M. A. (2024). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(2), 315–324. <https://doi.org/10.52217/lentera.v17i2.1576>
- Maulida, E. R., & Tarunasena. (2024). E-LEARNING SMANPAR : SEBUAH INOVASI PEMBELAJARAN. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 73–82. <https://doi.org/10.17509/factum.v13i1.62181>
- Munawir, & Muhidin, N. M. (2025). Menjadi Guru Profesional di Abad 21 : Keterampilan Dalam Literasi Digital. *JURNAL PENDIDIKAN*, 34(2), 145–156. <https://doi.org/10.32585/jp.v34i2.6685>
- Nanda, G. G., & Karima, E. M. (2025). Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Model Pembelajaran Pada Materi Kerajaan Islam Untuk SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5331–5339. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.28027>
- Ningrum, S. D., Agung, A. I., Putu, I. G., & Buditjahjanto, A. (2025). Membentuk Pemahaman Sejarah Lewat Pendekatan Inkuiri pada Materi Perjuangan Kemerdekaan. *Parameter*, 37(2), 97–117. <https://doi.org/10.21009/parameter.372.02>
- Nugroho, M. G. T., Pelu, M., & Wahyuni, S. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH. *Candi: Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*, 17(1), 59–79. Retrieved from <https://journal.uns.ac.id/candi/article/view/42766/27547>
- Purnomo, Y. C., Kustiah, A. I., & Alrianingrum, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah melalui Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning (IBL) pada Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Mojosari , Kabupaten Mojokerto Tahun Ajaran 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20892–20903. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9582>
- Purwanto, Y., Wahyu, I., Utami, P., & Efendi, M. H. (2025). INTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING DAN SCAFFOLDING BERBASIS ZPD PADA MATERI KEBUDAYAAN MASA PRAAKSARA. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(4), 476–484. <https://doi.org/10.17977/um064v5i42025p476-484>
- Sa'adah, Z., Sitika, A. J., & Nurhasan. (2024). Penerapan Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Critical Thingking Siswa pada

- Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Al-Mujahidin Telukjambe Barat Kabupaten Karawang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29544–29552. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17651/12796><https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17651/12796>
- Salsabila, A. (2024). Implementasi Student Centered Meningkatkan Prestasi Siswa Learning (SCL) dalam Pendahuluan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4057–4066. <https://doi.org/10.58230/27454312.958>
- Sriyanto. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Peserta Didik Kelas XI TB 1 SMK Negeri 1 Bancak Kabupaten Semarang. *Jurnal Artefak*, 3(1), 17–28. Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/artefak/article/view/1106>
- Subarkah, M. D., Alrahmadani, R., & Mardiyana, S. (2024). Analysis of the Role of Professional Teachers in Building Student Competencies in 21st Century Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 1083–1089. Surakarta. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91807>
- Sutriati, A., Cahyono, H., Pranoto, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. *SWARNADWIPA: Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, Dan Pembelajarannya*, 7(2), 44–55. Retrieved from <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/view/2841>
- Tarihoran, E. (2017). GURU DALAM PENGAJARAN ABAD 21. *SAPA: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 7(3), 46–58. Retrieved from <https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/view/68>
- Tondeur, J., Braak, J. van, Ottenbreit-Leftwich, P. A. E., & Anne. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: A systematic review of qualitative evidence. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555–575. Retrieved from <https://psycnet.apa.org/record/2016-44922-001>
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>
- Wijayanti, R. D., Fajriyah, I., Aziz, M. F. A., & Widodo, J. P. (2024). Inquiry Learning on History Materials to Improve Critical Thinking of Grade XI Students. *SANTHET: JURNAL SEJARAH, PENDIDIKAN DAN HUMANIORA*, 8(2), 12754–12760. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4126>