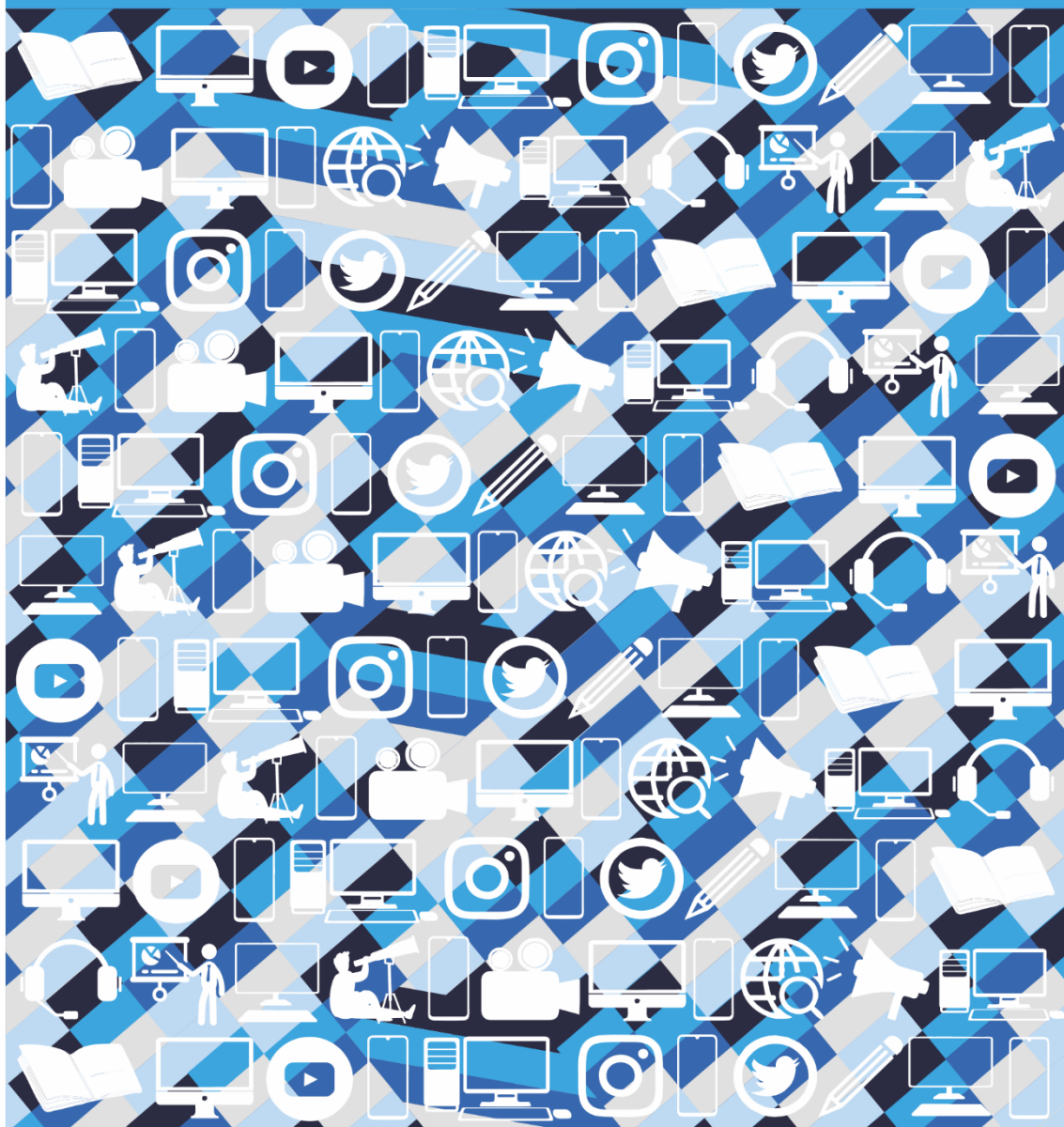


# Media pembelajaran untuk pendidikan di abad 21

Nanda Eska Anugrah Nasution



# **Media pembelajaran**

untuk pendidikan di abad 21

**Nanda Eska Anugrah Nasution**



# Media pembelajaran

## untuk pendidikan di abad 21

**Penulis:**

Nanda Eska Anugrah Nasution

**ISBN:**

978-623-363-428-1

**Ukuran Buku:**

15,5 x 23,5

**Tebal Buku:**

ix + 229 halaman

**Desain Cover:**

Chairany Rizka, M.Pd.

**Layouter:**

Chairany Rizka, M.Pd.

**Editor:**

Imaniah Bazlina Wardani, M.Pd.

**Cetakan 1**

Februari 2022

Dicetak & Diterbitkan Oleh:



**KLIK MEDIA**

Jl. Bromo 302 RT 01 RW 03 Kebonagung  
Sukodono-Lumajang-Jawa Timur

Telp. 085259488719-081336335612

**Anggota IKAPI**

No. 275/JTI/ 2021

**SANKSI PELANGGARAN UNDANG-UNDANG TENTANG  
HAK CIPTA NOMOR 19 TAHUN 2002**

- (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1(satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
- (2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur sehingga buku ini dapat selesai disusun. Buku ini berisi materi terkait trend, keterampilan, peserta didik, dan media pembelajaran abad 21 beserta materi program pengembangan media pembelajaran digital, dan program pengembangan media pembelajaran digital yang dapat diakses dan tersedia di internet.

Penulis berharap dengan diselesaikannya penyusunan buku ini, dapat bermanfaat bagi keterlaksanaan perkuliahan media pembelajaran ataupun bagi khalayak umum yang membaca.

Penulis

# DAFTAR ISI

Prakata.....	iv
Daftar Isi.....	v
<b>BAB I: TREND PENDIDIKAN DI ABAD 21 .....</b>	<b>1</b>
Paradigma Pendidikan di Abad 21.....	2
Sains.....	3
Teknologi .....	4
Kesenjangan Teknologi.....	6
Media.....	11
Media Pembelajaran.....	12
Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
Format Media .....	19
Materi Ajar.....	20
Penggunaan Teknologi dan Media oleh Guru.....	21
Komunikasi dan Hambatannya.....	21
Media Elektronik Digital.....	28
Model ASSURE .....	29
Transformasi Pembelajaran: Tradisional ke Digital .....	30
Hak Cipta dalam Media Pembelajaran .....	31
Istilah Hak Cipta Internasional .....	32
Penggunaan Wajar.....	33
Lisensi Hak Cipta .....	34
Lisensi Terbuka.....	35
Creative Commons.....	36
Daftar Pustaka.....	41

<b>BAB II: KETERAMPILAN ABAD 21</b> .....	43
Keterampilan yang Dibutuhkan di Abad 21 .....	44
Revolusi industri 4.0 .....	49
Revolusi industri 1.0 .....	50
Revolusi industri 2.0 .....	50
Revolusi industri 3.0 .....	50
Revolusi industri 4.0 .....	51
Keterampilan Abad ke-21: Forum Ekonomi Dunia.....	53
Tantangan Kedepannya .....	57
Keterampilan Abad ke-21: Beers.....	58
Keterampilan Abad ke-21: Proyek 2030 OECD.....	62
Keterampilan Digital dalam Kesempatan Karir.....	64
Keterampilan Abad ke-21: P21 .....	67
Tema dan Mata Pelajaran Inti di Abad 21 .....	69
Keterampilan Belajar dan Berinovasi.....	71
Keterampilan Informasi, Media, dan Teknologi .....	74
Keterampilan Hidup dan Karir .....	75
Sistem Pendukung Abad ke-21 .....	78
Daftar Pustaka.....	81
<b>BAB III: PESERTA DIDIK DI ABAD 21</b> .....	84
Karakteristik Peserta Didik di Abad-21 .....	85
Gaya Belajar .....	88
Model David Kolb.....	88
Model Peter Honey dan Alan Mumford.....	90
Model 4MAT.....	91
Modalitas belajar .....	93
Model VAK/VARK Neil Fleming .....	94

Model Anthony Gregorc .....	96
Model Felder-Silverman .....	100
Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) .....	102
Faktor Fisiologis .....	111
Pengukuran Gaya Belajar .....	112
Teori Belajar .....	113
Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektif .....	113
Prinsip Pemanfaatan Teknologi yang Efektif .....	116
Daftar Pustaka .....	118
<b>BAB IV: INTEGRASI MEDIA DAN TEKNOLOGI KE DALAM PEMBELAJARAN</b> ..	<b>121</b>
Model ASSURE .....	122
Analisis peserta didik (A) .....	125
Karakteristik umum .....	126
Kompetensi dan Pengetahuan Awal .....	127
Gaya Belajar .....	128
Menentukan Standar dan Tujuan Pembelajaran (S) .....	130
Daftar periksa ABCD .....	131
Memilih Strategi, Media, Teknologi, dan Materi Pembelajaran (S) .....	135
Memilih Strategi .....	136
Memilih Teknologi dan Media .....	136
Memilih Materi .....	144
Memanfaatkan Strategi, Media, Teknologi, dan Materi Pembelajaran (U) .....	145
Pratinjau Strategi, Media, Teknologi, dan Materi Pembelajaran	146
Mempersiapkan Strategi, Media, Teknologi, dan Materi Pembelajaran .....	146
Mempersiapkan Lingkungan .....	146
Mempersiapkan Peserta Didik .....	147

Implementasi Kegiatan Pembelajaran .....	148
Membutuhkan Keterlibatan Peserta Didik dalam Aktivitas Pembelajaran (R).....	150
Teknologi sebagai Alat Produktivitas .....	150
Teknologi sebagai Alat Komunikasi .....	151
Teknologi sebagai Alat Penelitian.....	151
Teknologi sebagai Alat Pemecahan Masalah dan Membuat Keputusan .....	152
Teknologi sebagai Alat Umpan Balik .....	152
Mengevaluasi dan Mengulas.....	153
Menilai Capaian Peserta Didik.....	153
Evaluasi dan Memperbaiki.....	154
Evaluasi Guru .....	154
Kesimpulan .....	157
Daftar Pustaka.....	160
<b>BAB V: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL .....</b>	<b>162</b>
Pengembangan Media Pembelajaran Digital .....	163
CorelDRAW .....	164
Adobe .....	166
Adobe Illustrator.....	166
Adobe Photoshop.....	167
Adobe Premiere Pro .....	169
Adobe After Effects .....	170
Adobe Acrobat Reader.....	172
Adobe Dreamweaver .....	173
Microsoft .....	179
Microsoft Word .....	180
Microsoft Excel.....	181



Microsoft Power Point.....	183
Daftar Pustaka.....	187

**BAB VI: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS**

<b>INTERNET.....</b>	<b>188</b>
Office 365.....	189
Canva.....	191
Lucidchart.....	196
Crosswordlabs.....	200
Thewordsearch.....	202
Animoto.....	205
Google Docs.....	209
Google Dokumen.....	210
Google Spreadsheet.....	213
Google Slide.....	215
Google Formulir.....	218
Daftar Pustaka.....	220
Glosarium.....	221
Kredit foto sampul.....	226
Indeks.....	227
Biografi penulis.....	229