



Original Article

Analisis Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus: MAN 1 Banyuwangi)

Safira Nur Afifah^{1✉}, Dian Arief Pradana², Riztika Widyasari³

¹²³Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

Correspondence Author: safiraafifah03@gmail.com

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Banyuwangi dalam konteks era Revolusi Industri 4.0. Fokus utama penelitian ini adalah keterkaitan antara proses pembelajaran sejarah dengan pengembangan keterampilan abad 21 yaitu 4C seperti *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data akan dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah di sana telah berhasil menerapkan kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan era revolusi industri 4.0 mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Serta tantangan dan solusi yang dihadapi oleh guru dan siswa di MAN 1 Banyuwangi.

Keywords: Pendidikan, Pembelajaran Sejarah, Revolusi Industri 4.0

Introduction

Era Revolusi Industri 4.0 telah ditandai dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan tersebut melahirkan inovasi-inovasi baru yang berdampak pada sejumlah sektor, termasuk pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, dan pariwisata. Peran manusia dipengaruhi oleh teknologi sehingga mengubah cara kerja, bekerja, dan berinteraksi satu dengan yang lain (Tritularsi & Sutopo, 2017). Oleh karena itu generasi berikutnya merupakan tugas untuk senantiasa mengasah diri agar mampu menangani tantangan tersebut.

Berkembangnya teknologi informasi membawa pengaruh di segala kehidupan, pertama perkembangan tersebut dapat dirasakan oleh lembaga-lembaga yang bergelut di sektor ekonomi (perusahaan). Sama dengan Revolusi Industri 4.0 juga memberi dampak bukan hanya pada gagasan baru tetapi juga tentang metode dan teknologi yang digunakan oleh lingkungan perusahaan, yang berpengaruh juga di berbagai ilmu pengetahuan. Maka dari itu, sudah masuk waktunya untuk segera dikenalkan pada



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

publik, terutama pada pelaku pendidikan ([Benesovaa & Tupaa, 2017](#)). Sejalan dengan pendapat Benesovaa, [Baygin et al., \(2016\)](#) juga menyebutkan bahwa Revolusi Industri 4.0 dapat diartikan sebagai “pabrik pintar”, atau *Internet of Things*. Industri 4.0, lahir di bawah kepemimpinan Jerman, dan istilah ini yang pertama kali digunakan pada 2011.

Pada tahap awal perkembangannya, konsep Industri 4.0 dianggap paling sesuai diterapkan pada disiplin ilmu teknik dasar seperti komputer, elektronik, dan mesin. Akan tetapi, mengingat penetrasi internet yang begitu dalam di lingkungan pendidikan tinggi, maka implikasi Industri 4.0 tidak dapat dielakkan dalam seluruh aspek operasional perguruan tinggi ([Baygin et al., 2016](#)). Pesatnya perkembangan teknologi menuntut kita semua untuk terus belajar dan menguasai keterampilan digital. Untuk menghadapi era Industri 4.0, kita perlu memiliki kemampuan memecahkan masalah, beradaptasi, berkolaborasi, memimpin, serta berpikir kreatif dan inovatif ([Harususilo, 2018](#)).

Dunia sudah mengalami perubahan besar dari cara hidup konvensional menuju era digital yang serba angka dan data. Perkembangan teknologi informasi yang pesat, ditambah lagi setelah terjadinya pandemi *Covid-19* yang melanda global, dapat mengubah tatanan kehidupan manusia secara signifikan. Di masa pandemi memaksa untuk bisa beradaptasi dengan model pembelajaran jarak jauh atau daring. Guru dan siswa beralih menggunakan *platform* digital untuk tetap terhubung dan melanjutkan proses belajar mengajar. Perubahan ini sejalan dengan tuntutan zaman yang semakin menuntut kita untuk siap menghadapi tantangan dan perubahan dan ternyata hal ini berlanjut hingga saat ini terutama pada pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada penghafalan informasi, tetapi juga menuntut siswa untuk memiliki keterampilan yang lebih komprehensif seperti adaptif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif. Dengan kata lain, pendidikan harus mampu mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan ([Anis et al., 2022](#)).

Tujuan utama pendidikan adalah membantu siswa mencapai potensi terbaiknya. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, terutama di era digital. Sekolah dan guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan ([Noor & Wangid, 2019](#)). Menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa bisa mengembangkan berbagai kompetensinya ternyata berhubungan dengan pendapat dari [Kemendikbud \(2017\)](#) terkait pembahasan mengenai kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik di era Industri 4.0 ini antara lain, *Critical thinking, Communication, Collaborative, dan Creativity* atau sering dikenal dengan sebutan 4C.

Salah satu pendidikan yang perlu diperhatikan adalah pembelajaran sejarah di sekolah. Pembelajaran sejarah merupakan aspek penting dalam pendidikan, karena memiliki peran penting dalam menciptakan dan membentuk karakter dari seorang peserta didik ([Sirnayatin, 2017](#)). Pengetahuan sejarah mengandung nilai-nilai luhur dan kearifan yang dapat digunakan untuk mengasah kecerdasan, membentuk karakter, dan mengembangkan kepribadian peserta didik hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai luhur yang dianut oleh masyarakat di masa lampau dan diharapkan mampu membedakan nilai-nilai positif dan negatif yang ada di masa yang akan datang karena pembelajaran sejarah juga membekali peserta didik kemampuan untuk menyeleksi nilai-nilai yang

relevan dan beradaptasi dengan perubahan zaman.

Pembelajaran sejarah perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan. Namun, kendala utama adalah terbatasnya kompetensi guru dalam bidang teknologi dan ketersediaan infrastruktur pendukung di sekolah. Menurut Abdullah ([dalam Alfian, 2011](#)) menyebutkan bahwa, di sekolah pendidikan sejarah masih berpegang pada kekuatan kronik dan cenderung menuntut siswa untuk dapat menghafal suatu peristiwa. Guru sejarah jarang mengajarkan siswa untuk mencari makna lebih dalam dari pelajaran sejarah. Padahal, sejarah bisa membantu peserta didik untuk memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Pelajaran sejarah selalu hanya menghafal tanggal dan peristiwa, padahal seharusnya sejarah juga dapat mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami perubahan zaman.

Peluang baru didapatkan semenjak terjadinya era digital ini bagi pembelajaran sejarah yang bisa dilaksanakan dengan beragam bantuan aplikasi inovatif. Namun, di sisi lain, hal ini juga menimbulkan tantangan bagi guru sejarah. Dulu, guru berperan sentral dalam menyampaikan materi. Kini, dengan adanya perkembangan teknologi, peran guru bergeser menjadi fasilitator dan pembimbing. Tantangannya adalah bagaimana guru dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah tanpa mengabaikan peran mereka sebagai pendidik. Perkembangan teknologi yang pesat tidak boleh menggeser peran penting guru dalam proses pembelajaran, terutama sejarah. Pendidikan berkualitas harus mampu menggabungkan inovasi teknologi dengan pengajaran yang efektif untuk menghasilkan lulusan yang kompeten.

Hubungan antara pembelajaran sejarah dengan Revolusi Industri 4.0 menuntut adanya integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran sejarah di era digital. Dengan akses mudah ke berbagai sumber digital, peserta didik dapat menggali lebih dalam peristiwa masa lalu dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang krusial di era modern ini. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga memungkinkan pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan peristiwa sejarah dengan isu-isu kontemporer. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya sekadar mempelajari masa lalu, namun juga menjadi bekal penting untuk menghadapi tantangan masa depan. [Pranaja dan Astuti \(2019\)](#) juga berpendapat bahwa, dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat berproses secara perlahan dari yang awalnya berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Berlandaskan observasi awal dengan salah satu guru sejarah, di MAN 1 Banyuwangi merupakan suatu sekolah atau madrasah yang saat ini juga sedang menerapkan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam pembelajaran sejarah. Kemampuan abad ke-21 seperti yang dikatakan oleh [Kemendikbud \(2017\)](#) meliputi kemampuan *Critical thinking*, *Communication*, *Collaborative*, dan *Creativity* atau 4C seringkali dikaitkan dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar (KBM) yang terjadi di dalam kelas terjalin interaktif, antara pendidik-peserta didik, dan peserta didik-peserta didik. Pendidik juga tidak ingin adanya *statement* dari peserta didiknya yang berpendapat bahwa pembelajaran sejarah itu membosankan, monoton, kaku, membuat kantuk berat, dan dari sinilah pendidik berupaya menciptakan

lingkungan pembelajaran menyenangkan yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Dengan ini, kemampuan abad ke-21 dalam melaksanakan pembelajaran sejarah saat ini menjadi suatu kebiasaan yang akan dilakukan secara terus-menerus. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui jalannya proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dalam pembelajaran sejarah di era revolusi industri 4.0, dan tantangan serta solusi yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Methods

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Penelitian ini bertempat di lokasi MAN 1 Banyuwangi yang berada di Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi. Informan dalam penelitian ini kurang lebih 7 orang yang terdiri dari guru pengampu mata pelajaran sejarah dan masing-masing perwakilan siswa-siswi dari kelas X. Observasi ini dilaksanakan secara langsung, dan pengamatan juga dilakukan dengan menggunakan panduan sesuai dengan fokus penelitian. Kemudian pada teknik wawancara dilakukan secara tatap muka. Teknik selanjutnya yaitu studi dokumen yang akan digunakan sebagai data pendukung mengenai proses pembelajaran sejarah yang diperoleh selain dari hasil observasi dan wawancara, peneliti juga membutuhkan administrasi guru ketika pelaksanaan pembelajaran berupa modul ajar, data penilaian, dan media pembelajaran. Setelah data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara serta studi dokumen, selanjutnya dilakukan pengecekan data dengan menyajikan data yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Results

Posisi Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0 pada MAN 1 Banyuwangi

Dalam kegiatan wawancara yang dilakukan dengan dua guru Sejarah di sekolah MAN 1 Banyuwangi, terungkap akan pentingnya sejarah dalam membentuk identitas nasional, terutama di tengah arus globalisasi yang kuat. Beliau menyoroti kecenderungan generasi muda yang lebih tertarik pada budaya asing, dibandingkan dengan sejarah dan budaya bangsanya sendiri. Guru-guru ini juga menekankan bahwa pemahaman mendalam tentang sejarah Indonesia, salah satunya tentang proses kemerdekaan, merupakan fondasi penting bagi generasi muda dalam membangun karakter dan nilai-nilai luhur. Tentu pendapat guru tersebut selaras dengan pendapat yang diungkapkan oleh [Abrar \(2015\)](#) dan [Amri \(2015\)](#) bahwa pembelajaran sejarah juga berpartisipasi dalam pembentukan identitas dari suatu bangsa.

Guru juga berpendapat bahwa pembelajaran sejarah saat ini tidak hanya sekedar belajar dengan berbagai kumpulan fakta, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan pemikiran kritis. Beliau menyarankan agar pembelajaran sejarah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga relevan dan bermakna. Dalam era digital, di mana informasi mudah diakses, guru-guru ini juga mendorong siswa untuk mencari sumber sejarah secara mandiri dan menganalisisnya secara kritis. Dengan demikian, siswa dapat menemukan nilai-nilai universal yang terkandung dalam sejarah dan menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dalam konteks Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi semakin mendominasi

kehidupan manusia, berdampak pada peran sejarah yang semakin krusial. Sejarah dapat membantu generasi muda untuk bisa memahami akar budaya asalnya dan mewarisi nilai-nilai luhur yang dibentuk oleh sejarah. Dengan mempelajari sejarah, siswa dapat mengembangkan kemampuan adaptasi terhadap perubahan zaman dan mengambil keputusan yang bijaksana. Selain itu, sejarah juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi generasi muda untuk menciptakan masa depan yang lebih baik.

Pernyataan para guru sejarah tersebut sangat relevan dengan tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Di tengah derasnya arus informasi dan globalisasi, generasi muda perlu memiliki fondasi yang kuat untuk menghadapi perubahan yang cepat. Sejarah berperan penting dalam memberikan kerangka berpikir yang kokoh, sehingga siswa dapat menyaring informasi yang relevan dan mengambil keputusan yang tepat. Selain itu, sejarah juga dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap sesama, yang merupakan nilai-nilai penting dalam menghadapi tantangan global.

Proses Pembelajaran Sejarah di dalam Kelas

Sebagai proses sosial yang terus berjalan, pendidikan menuntut para pendidik untuk senantiasa dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Keberhasilan dalam memajukan dunia pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru dan dosen dalam menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang relevan dan efektif. Menurut [Susanto \(2014\)](#) dalam proses pembelajaran sejarah yang dikomparasi dengan pemahaman bermakna dapat membentuk sebuah karakter yang berpegang pada nilai-nilai kehidupan, karena kecenderungan pada pola berpikir sejarah diharapkan dapat menjadi refleksi terhadap suatu peristiwa sejarah sebagai tuntutan dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran sejarah, seseorang dapat mengambil hikmah dari peristiwa masa lalu dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sejarah menjadi sebuah kompas yang memandu kita dalam menghadapi tantangan dan perubahan zaman ([Anis et al., 2022](#)).

Pembelajaran yang efektif tidak hanya selalu mengenai membagikan ilmu, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan siswa secara keseluruhan. Hubungan interpersonal yang positif, terutama antara guru dan siswa, memainkan peran kunci dalam membentuk suasana emosional yang sehat di kelas. Welberg & Greenb ([dalam Deporter & Hernacki, 1992](#)) melakukan penelitian yang berpendapat bahwa dari adanya lingkungan sosial atau suasana kelas merupakan faktor penentu psikologis utama yang nantinya akan mempengaruhi belajar akademis siswa.

MAN 1 Banyuwangi merupakan suatu sekolah atau madrasah yang saat ini sedang menerapkan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam pembelajaran sejarah. Guru banyak mengadopsi hal-hal yang berhubungan dengan digital di mulai dari merancang perencanaan, melaksanakan kelas, serta pelaksanaan evaluasi yang akan di salurkan kepada peserta didik di dalam kelas. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat [Lase \(2019\)](#) bahwa semua aspek kehidupan manusia mengalami transformasi sebagai dampak dari adanya revolusi industri 4.0, termasuk pada aspek pendidikan. Dalam era ini, tentu penting bagi lulusan pendidikan untuk memiliki kemampuan yang komprehensif, aspek tersebut dilakukan dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar (KBM) yang terjadi di dalam kelas terjalin interaktif, antara pendidik-peserta didik, dan peserta

didik-peserta didik. Pendidik juga tidak ingin adanya *statement* dari peserta didiknya bahwa pembelajaran sejarah itu membosankan, dan monoton, sehingga pendidik berupaya menciptakan lingkungan pembelajaran menyenangkan yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Dari adanya era Revolusi Industri 4.0 otomatis juga menuntut lahirnya suatu kemampuan-kemampuan baru bagi seseorang, salah satunya peserta didik yang diharapkan mampu memenuhi kriteria kompetensi dari terjadinya proses pembelajaran yang saat ini, yaitu kriteria 4C, *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*. Selain disebut 4C, kriteria ini juga sering dikenal sebagai kompetensi atau keterampilan 21. Tuntutan yang dihadapi oleh pendidik pada abad 21 ini tidak dapat untuk dikatakan mudah, karena guru memiliki tanggung jawab untuk dapat mencetak siswa-siswi yang berkualitas dan diharapkan mampu untuk bersaing secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat [Gede \(2021\)](#) bahwa untuk menghadapi tantangan pendidikan di era ini, pendidik tidak hanya dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, tetapi juga harus dapat menguasai berbagai bidang lain seperti teknologi, bisnis, dan isu-isu global. Pendidik juga perlu memiliki keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pendidik juga harus mampu memberikan pembelajaran yang holistik, yang mencakup seluruh aspek perkembangan peserta didik. Maka dari itu, dengan adanya keterampilan 4C yang dimiliki oleh peserta didik, diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, karena pembelajaran yang dibawakan tidak lagi berfokus pada penguasaan materi saja, melainkan juga pembekalan kepada siswa untuk mengasah kemampuan *life skill* mereka.

Pada proses pembelajaran sudah pasti pendidik mengadopsi berbagai strategi untuk dapat menarik minat peserta didiknya dalam belajar, salah satunya merancang manajemen pembelajaran. Manajemen pembelajaran merupakan segala hal yang dilakukan oleh guru, mulai sebelum melaksanakan pembelajaran, lalu ketika melaksanakan pembelajaran, dan setelah pembelajaran selesai. Segala sesuatu tersebut nantinya akan digunakan sebagai bahan evaluasi pendidik mengenai pembelajaran yang akan diterapkan selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru sejarah di sekolah yang berkaitan manajemen pembelajaran membahas sebelum melaksanakan pembelajaran, guru wajib dalam merancang tentang apa yang akan dibawakan pada saat pembelajaran nanti, sama halnya dengan guru-guru pada umumnya, pendidik merencanakan manajemen pembelajaran guna mencegah terjadinya suasana *awkward*, kaku, kehabisan topik dalam pembelajaran, dan lain sebagainya. Begitu pula dengan guru sejarah yang ada di MAN 1 Banyuwangi, banyak administrasi yang harus disusun demi mendukung terbentuknya manajemen pembelajaran di kelas yang sesuai. Salah satunya adalah penyusunan modul ajar yang saat ini sesuai dengan pelaksanaan kurikulum merdeka. Di dalam modul ajar terdiri dari beberapa komponen antara lain informasi umum, komponen inti, lampiran, tujuan pembelajaran, rencana asesmen, langkah pembelajaran, dan media pembelajaran.

Modul ajar dikembangkan dengan tujuan utama untuk memberikan panduan yang lebih lengkap kepada guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan modul ajar ini dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Guru dapat memilih modul yang

telah disediakan pemerintah lalu menyesuaikannya, atau bahkan membuat modul baru dari awal. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif karena disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa secara spesifik ([Maulida, 2022](#)).

Guru Sejarah MAN 1 Banyuwangi biasanya memodifikasi pembuatan modul ajar, modul yang sudah disediakan oleh pemerintah digunakan sebagai acuan referensi dalam membuat modul ajar versi sendiri, guru melakukan hal ini karena mereka merasa harus mengetahui terlebih dulu bagaimana kondisi dan karakter dari peserta didik yang ingin mereka bimbing. Untuk mengetahui kondisi tersebut, biasanya guru mengobservasi secara langsung pada kegiatan pembelajaran di hari pertama masuk sekolah, guru mengobservasi dengan pertanyaan pemantik sederhana, juga mempertanyakan mengenai gaya belajar yang peserta didik mereka gunakan, dan setelah dirasa cukup mendapatkan jawaban tersebut, guru di hari berikutnya mulai berdiskusi dan menyusun secara *team* tentang modul-modul ajar yang nantinya akan digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran efektif dan dapat menanungi berbagai macam kemampuan dari peserta didiknya.

Kegiatan manajemen selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran, dalam melaksanakan pembelajaran manajemen pembelajaran yang efektif sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik untuk berkembang secara optimal. Manajemen pembelajaran yang baik tidak hanya menghilangkan hambatan dalam proses belajar, tetapi juga menyediakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan sosial, emosional, dan intelektual siswa. Selain itu, pendidik juga perlu membimbing siswa dengan memperhatikan latar belakang sosial, ekonomi, budaya, dan karakteristik individu setiap siswa. Maka dari itu, pemahaman terhadap kondisi dan masalah yang dialami siswa selama proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk memastikan keberhasilan pembelajaran ([Nugraha, 2018](#)).

Menurut [Bistari \(2018\)](#) terdapat lima indikator pembelajaran efektif, pembelajaran dapat dikatakan efektif jika memenuhi kriteria dari kelima indikator tersebut. Dan jika salah satu poin dari kelima indikator tersebut belum terpenuhi, maka pembelajaran juga belum dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif. Peneliti menggunakan indikator ini untuk melakukan observasi pada guru yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dalam pembelajaran sejarah. Hasilnya menunjukkan bahwa hampir semua indikator sudah dilakukan oleh guru sejarah dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu dari indikator ini, peneliti juga mengamati bagaimana guru tersebut menyisipkan kemampuan 4C pada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, lima indikator tersebut antara lain:

1. Pengelolaan Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam indikator ini terbagi menjadi tiga fase, pendahuluan, pelaksanaan, dan penutup.

- a. Fase pendahuluan

Dalam fase ini guru menyampaikan alasan pokok pembahsan tersebut perlu didiskusikan, dan berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan tepat, dan pemberian motivasi belajar untuk peserta didik, serta memaparkan manfaat yang diperoleh siswa secara nyata. Dalam lapangan observasi

menunjukkan, guru berhasil melakukan indikator ini dengan tersusun dan terstruktur, hal ini dibuktikan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan materi pembahasan manusia purba.

b. Fase pelaksanaan

Fase ini merupakan fase inti dari setiap pertemuan. Agar pembelajaran berjalan efektif, seorang pendidik harus mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang. Hal ini meliputi penguasaan materi yang men-*detail*, penyampaian materi yang jelas disertai contoh-contoh yang relevan, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk bertanya. Bahkan, guru juga bisa proaktif dengan mengajukan pertanyaan untuk mengukur pemahaman peserta didik. Sebenarnya, keberhasilan pengelolaan pembelajaran ini sudah dimulai sejak tahap perencanaan, yaitu saat guru merumuskan tujuan pembelajaran dan memilih materi yang tepat.

Berdasarkan pernyataan tersebut juga dapat ditampilkan hasil dari observasi peneliti terhadap indikator satu dengan poin kedua. Guru dapat menjelaskan materi dengan bahasan yang mudah dipahami dan disertai contoh, guru juga mendikte kata kunci guna membedakan antara hal yang pokok dengan tambahan, peserta didik diberi tahu bagian pokok materi dan bagian pelengkap materi. Setelah penyampaian materi pertama selesai, dilanjut dengan sesi evaluasi kecil untuk mengetahui daya ingat dari siswa-siswi, dan di sesi ini guru juga memberikan tanggapan tanggapan mengenai pertanyaan yang diajukan oleh siswa, baru kemudian dilanjut dengan penyampaian materi selanjutnya. Dari hasil observasi ini sejalan dengan pendapat [Molenda et al., \(2013\)](#) bahwa dari hasil tersebut merupakan hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan inti.

c. Fase penutup

Guru merangkum dari materi awal yang dijelaskan hingga materi akhir dalam satu pertemuan itu tadi, biasanya jika ada materi yang perlu dibahas dengan dua kali sesi pertemuan, maka hal yang dilakukan oleh guru adalah menyampaikan kembali kesimpulan baru atas pertemuan sebelumnya dengan pertemuan yang dilakukan pada sesi terakhir. Selain itu, guru juga mengaitkan pokok bahasan saat ini yang dipelajari dengan pokok bahasan pertemuan berikutnya. Guru juga memberikan penugasan untuk mengukur penguasaan materi yang sudah disajikan dengan tujuan memantapkan teori yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini. Terakhir guru juga selalu mengingatkan siswanya untuk mempersiapkan pokok bahasan berikutnya.

2. Proses Belajar Mengajar Komunikatif,

Dalam indikator ini menekankan pada aspek komunikasi, interaksi, dan mengembangkan kompetensi kebahasaan, serta keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, dan menulis). Dalam indikator ini juga terbagi menjadi tiga fase, pendahuluan, pelaksanaan, dan juga penutup. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa dalam fase pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan cara menatap semua dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tersebut dapat disimak dengan baik oleh siswa. Pada fase

pelaksanaan, pendidik juga menggunakan desain pembelajaran guna menarik dan mencakup dan kemampuan peserta didik tersebut. Dan di dalam kelas, guru mengadopsi model pembelajaran *inquiry based learning*, dengan pendekatan kontekstual, metode tanya jawab, dengan media mind mapping digital yang sudah dibentuk oleh guru dengan pembawaan materi masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia. Pada fase penutup, guru melakukan evaluasi ringan yang disertai dengan kesimpulan.

3. Respon Peserta Didik

Guru menunjukkan ketanggapannya apabila ada siswa dirasa kesulitan dalam memahami materi, dari indikator ini dalam pengamatan di lapangan menunjukkan, di pertengahan jam setelah penyampaian materi dan juga evaluasi kecil, ada salah satu guru sejarah yang menyelipkan bahan refleksi untuk peserta didiknya, guru menyusun tiga pertanyaan mengenai kondisi ketika guru tersebut membawakan pembelajarannya, berapa rate materi yang sudah disampaikan, jelas atau tidak, dan yang terakhir bagian materi mana yang susah untuk dipahami, guru mengemas bahan refleksi tersebut dengan memanfaatkan *platform quizizz*. Dari jawaban yang sudah terkumpul, guru membaca acak sekilas hasil dari jawaban tadi, jika dalam jawaban itu terdapat 3 sampai 5 siswa yang merasa kesulitan, maka penyampaian materi di awal tadi akan diulangi dengan singkat. Selain itu guru juga mendorong siswa untuk dapat mengajukan pendapat atau memberikan pertanyaan, biasanya guru memberikan pertanyaan pemantik guna merangsang siswa agar dapat unjuk suara dalam pembelajaran.

4. Aktivitas Belajar

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di sini adalah bagaimana siswa dapat memanfaatkan kegiatan panca indera, intelektual, dan mental. Dalam kegiatan observasi, guru memanfaatkan kegiatan mental dengan cara merangsang daya ingat siswanya untuk dapat memberikan gagasannya melalui pancingan pertanyaan pemantik, lalu ada kegiatan mendengarkan meliputi kegiatan mendengarkan penjelasan yang sedang guru sampaikan. Selanjutnya kegiatan visual, kegiatan ini meliputi membaca, melihat gambar dan mengamati objek. Adapun kegiatan menulis, siswa juga diarahkan untuk menuangkan ide pikirannya lewat kegiatan ini, baik mencatat catatan, dan mengerjakan teks. Dan terakhir yaitu kegiatan lisan, kegiatan ini diarahkan agar peserta didik dapat melatih vokalnya dengan cara mengemukakan ide, memberikan masukankritik dan saran, diskusi, bertanya, menyampaikan kembali jawaban yang sudah disusun, dan menjelaskan. Dari adanya pembagian jenis aktivitas di atas, menunjukkan bahwa aktivitas yang terjadi kelas cukup kompleks dan bervariasi.

5. Hasil Belajar

Kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran bersama pendidik, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Peneliti menggunakan fokus faktor eksternal pada saat terjadi pembelajaran di dalam kelas. Faktor eksternal yang dimaksud adalah faktor di luar siswa, seperti guru, lingkungan kelas, fasilitas kelas, materi ajar, serta pengondisian kelas yang termasuk pada pemanfaatan desain pembelajaran yang digunakan. Dalam lapangan

pengamatan, guru di sana belum sepenuhnya dikatakan sebagai fasilitator, dikatakan seperti ini karena guru masih memegang kendali utama dalam jalannya proses kegiatan pembelajaran, guru masih menjadi *center* dalam pembelajaran.

Aspek selanjutnya adalah lingkungan pembelajaran atau kelas, kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian keduanya nyaman, aman dari gangguan luar kelas, pengondisian tempat duduk siswa juga diatur seperti biasanya yaitu baris memanjang ke belakang, aksesoris kelas yang terempel juga tidak cukup banyak dan kosong yang terkesan ramai juga sepi jika dipandang. Untuk fasilitas, 1 kelas yang digunakan terdapat *viewer* atau *LCD* guna membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, tetapi kelas lain yang digunakan peneliti tidak tersedia *viewer* di dalam kelas tersebut, sehingga harus meminjam terlebih dahulu ke ruang TU.

Materi ajar yang dibawakan juga cukup sederhana dan menyeluruh, tidak seperti materi sejarah pada tahun-tahun sebelumnya yang terhitung banyak, dan berfokus pada angka dan peristiwa, materi saat ini guru berhasil mengemas pembelajaran yang akan dibawa pada pemahaman makna atau konsep kehidupan sehari-hari, jadi siswa-siswi juga tidak merasa tertekan dalam mempelajari sejarah. Terakhir yaitu pengondisian kelas ditinjau dari penggunaan desain pembelajaran, guru sejarah di sana sangat terbilang inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari berbagai media, asesmen, hasil karya yang ditunjukkan dan dipaparkan oleh guru-guru di sana.

Implementasi Keterampilan Abad-21 (4C) dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kelas

Dunia Pendidikan pada abad-21 mengalami tuntutan yang sangat besar, di mana peserta didik diarahkan untuk dapat ikutserta dalam jalannya proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, siswa bukan lagi dijadikan sebagai objek, tetapi bergeser menjadi subjek dalam kegiatan pembelajaran. Tiga unsur harus dapat saling berkolaborasi yaitu sekolah, guru, dan juga siswa dengan berbagai pihak agar saling bertukar pengalaman dan juga informasi demi terlaksananya pembelajaran (Nurhayati et al., 2024). Pembelajaran yang efektif harus mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa dapat menerapkan pengetahuan, nilai, dan keyakinan yang mereka peroleh di sekolah dalam situasi nyata. Selain itu, pembelajaran abad 21 juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam lingkungan sosial mereka dan terlibat dalam berbagai kegiatan masyarakat. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang aktif dan produktif. (Daryanto & Karim, 2017).

Salah satu tuntutan bagi peserta didik yang diharapkan mampu memenuhi kriteria kompetensi dari terjadinya proses pembelajaran yang saat ini, yaitu kriteria 4C, *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*. Selain disebut 4C, kriteria ini juga sering dikenal sebagai kompetensi atau keterampilan 21. Tuntutan yang dihadapi oleh pendidik pada abad 21 ini tidak dapat untuk dikatakan mudah, karena guru memiliki tanggung jawab untuk dapat mencetak siswa-siswi yang berkualitas dan diharapkan mampu untuk bersaing secara menyeluruh. Maka dari itu, dengan adanya keterampilan 4C yang dimiliki oleh peserta didik, diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, karena pembelajaran yang dibawakan tidak lagi berfokus pada penguasaan materi saja,

melainkan juga pembekalan kepada siswa untuk mengasah kemampuan *life skill* mereka.

Critical thinking atau berpikir kritis mendorong peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan baru yang dapat memajukan bidang studinya. Melalui berpikir kritis, siswa dapat melakukan analisis yang lebih mendalam dan menyeluruh, serta membuka peluang untuk bertukar pikiran dengan teman sebaya maupun guru di bidang terkait. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan pengetahuan yang diperoleh pun semakin luas ([Griffin et al., 2012](#)).

Communication atau komunikasi merupakan keterampilan dalam menyampaikan pendapat dengan jelas dan meyakinkan, baik verbal maupun tertulis, atau kemampuan dalam menyampaikan sesuatu menggunakan kalimat jelas, dan mampu mempengaruhi dan memotivasi orang lain ([Nurhayati et al., 2024](#)). *Collaboration* atau kolaborasi merupakan keterampilan bekerja sama untuk kunci keberhasilan dalam berbagai situasi. Dalam tim, perlu adanya saling melengkapi, beradaptasi dengan peran masing-masing, dan menghargai perbedaan pendapat. Dengan saling mengisi kekurangan, diharapkan dapat menyelesaikan masalah dengan lebih efektif dan efisien. Kemampuan bekerja sama ini tidak hanya penting dalam kehidupan profesional, tetapi juga dapat dilatih dan dikembangkan sejak dini melalui proses pembelajaran ([Arnyana, 2019](#)).

Yang terakhir yaitu *creativity* atau kreativitas merupakan kemampuan unik yang dimiliki setiap orang untuk menghasilkan ide-ide atau gagasan baru yang orisinal. Baik itu dalam bentuk pemikiran abstrak maupun karya nyata, kreativitas juga memungkinkan kita untuk melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda dan menemukan solusi inovatif untuk berbagai permasalahan. Kemampuan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi individu, namun juga memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitar dengan melahirkan ide-ide baru yang dapat memajukan peradaban ([Arnyana, 2019](#)).

Di MAN 1 Banyuwangi juga turut mengembangkan keterampilan abad 21 guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dalam kehidupan yang nyata. Singkatnya 4C dikembangkan guna membantu siswa dalam memaknai kehidupan sehari-hari melalui proses pembelajaran yang ada di sekolah. Pada data wawancara yang dilakukan dengan kedua guru sejarah, kemampuan 4C jika dalam pembelajaran sering kali dilakukan, pada kemampuan berpikir kritis, guru biasanya memancing siswanya dalam berpikir dengan cara menghadirkan isu-isu yang terjadi lingkungan sekitar ataupun di media sosial, lalu dikomparasi dengan materi pembelajaran yang akan dibawakan, terkadang kemampuan ini juga dihadirkan dalam melakukan evaluasi kecil guna mengukur daya ingat siswa terkait pemahaman materi yang sudah dipelajari.

Selanjutnya kemampuan kolaborasi dan komunikasi, dua hal ini tidak dapat dipisahkan dalam suatu forum, termasuk cara yang diadopsi guru Sejarah dalam melaksanakan kedua keterampilan ini, yaitu dengan cara membentuk kelompok belajar yang nantinya ber-*output* proyek kelompok, karya tulis, maupun *fun learning* berbentuk *games* penugasan. Kemampuan kolaborasi, tidak hanya diadopsi oleh siswa dalam penugasan, tetapi kolaborasi juga dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, seperti guru juga ikut menggunakan berbagai macam *platform* yang sudah tersedia di internet, dan tidak jarang guru juga ikut melaksanakan proses pembelajaran

dengan memanfaatkan sosial media. Kemampuan komunikasi pun sama, tidak hanya sebatas penugasan pada evaluasi saja, melainkan guru juga ikut mendorong rasa percaya diri dari peserta didik agar berani dalam olah vokal pendapat siswanya.

Kemampuan terakhir yaitu kreativitas, sebenarnya kreativitas yang dilaksanakan dalam pembelajaran juga berhubungan dengan kemampuan sebelumnya yaitu kemampuan kolaborasi dan komunikasi, tetapi dalam kemampuan ini menekankan pada keterampilan yang dimanfaatkan dalam penugasan pembelajaran, seperti proyek tugas fisik maupun tugas *online*.

Kendala dan Solusi Proses Pembelajaran Sejarah

Dalam melaksanakan proses pembelajaran di era saat ini tentunya banyak juga tuntutan-tuntutan yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik. Terlebih lagi era revolusi industri 4.0 cukup kompleks dalam memainkan peran dalam kehidupan. Di dunia Pendidikan selain dituntut untuk dapat menguasai penggunaan teknologi, pendidik maupun peserta didik juga turut dituntut agar dapat selalu berinovasi untuk bertahan ditengah pesatnya arus globalisasi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran sejarah yang terjadi di MAN 1 Banyuwangi, tentu terdapat keberhasilan dan juga kendala atau hambatan yang mengikuti. Kendala yang dihadapi oleh guru di sana antara lain:

1. *Statement* pembelajaran sejarah yang membosankan. *Statement* inilah yang sering masih mengganggu di kalangan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sejarah, mereka berpacu pada stereotip negatif yang peserta didik terima dulu ketika melaksanakan pembelajaran sejarah sebelumnya.
2. Penempatan jam pembelajaran sejarah yang terkadang dilaksanakan di jam akhir. Hal ini sering kali dijumpai pada setiap peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik, yang membuat bosan pembelajaran Sejarah bukan dari segi pendidiknya, akan tetapi waktu pembelajaran dilaksanakan, dan factor lain dari cuaca yang panas membuat siswa siswi di sana kurang excited dalam proses pembelajaran.
3. Penyesuaian rencana pembelajaran dengan berbagai kemampuan peserta didik.
4. Kurangnya kontrol peserta didik dalam menggunakan *gadget*. Di era digital saat ini, *gadget* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkendali tentu saja dapat mengganggu proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik dengan *gadget* daripada materi pelajaran, bahkan terkadang siswa melakukan *live* sosial media pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini pun tentu saja dilakukan tanpa sepengetahuan dari pendidik.
5. Pergantian media yang harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik; dan
6. Fasilitas sekolah yang kurang menyeluruh. Fasilitas sekolah yang kurang menyeluruh dapat menghambat proses pembelajaran sejarah. Misalnya, tidak adanya viewer atau alat bantu dalam menampilkan media pembelajaran, hal ini tentu dapat membuat pembelajaran terganggu serta guru dan siswa kurang nyaman dalam belajar.

Di balik kendala yang terjadi, guru juga sudah terbiasa dalam menghadapi kendala ini dan maka dari itu pula, guru juga menawarkan solusi dalam mengatasi

kendala tersebut, antara lain:

1. Mengemas materi sejarah dengan pemahaman bermakna;
2. Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata;
3. Pemanfaatan pembelajaran interaktif (simulasi, *role playing*, dan *games*);
4. Pemberlakuan *punishment* dalam menggunakan *gadget* secara sembarangan, kecuali sudah diarahkan untuk menggunakan; dan
5. Mengoptimalkan sumber daya yang sudah ada, seperti pelaksanaan *outing class* di perpustakaan, ataupun kegiatan pengamatan di luar sekolah.

Conclusion

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap pembelajaran sejarah MAN 1 Banyuwangi di era Revolusi Industri 4.0, terdapat beberapa temuan penting. Penelitian ini mengungkapkan bahwa sejarah memainkan peran penting dalam membentuk identitas nasional, terutama di tengah kuatnya arus globalisasi. Para guru menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam tentang sejarah Indonesia sebagai fondasi untuk membangun karakter dan nilai-nilai luhur pada generasi muda. Selain itu, studi ini menemukan bahwa penerapan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, sangat penting untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna dan relevan untuk dipelajari hingga saat ini. Guru di MAN 1 Banyuwangi telah mengintegrasikan keterampilan-keterampilan ini ke dalam pembelajaran mereka melalui berbagai strategi, termasuk pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi, dan penciptaan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Namun, tantangan tetap ada dalam pembelajaran sejarah. Seperti persepsi bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan, penempatan kelas sejarah di akhir jam sekolah, dan kurangnya fasilitas yang memadai dapat menghambat pembelajaran yang efektif. Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, beberapa rekomendasi dapat dibuat. Guru harus terus mengeksplorasi metode pengajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi untuk membuat pelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Sekolah harus menyediakan sumber daya dan dukungan yang diperlukan bagi para guru untuk menerapkan strategi pengajaran yang efektif. Selain itu, ada kebutuhan untuk pengembangan profesional yang berkelanjutan bagi para guru untuk tetap mengikuti perkembangan pendekatan pedagogis terbaru.

References

- Abrar. (2015). Pembelajaran Sejarah dan Teacherpreneur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1–12.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah Dan Permasalahan Yang Dihadapi. *Journal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 1–8. <file:///C:/Users/User/Downloads/643-1270-1-SM.pdf>
- Amri, S. (2015). Pembelajaran Sejarah: Masalah dan Solusinya. *Jurnal Edukasi Musi Rawas*, 150–171.
- Anis, M. Z. A., Mardiani, F., & Fathurrahman. (2022). Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi 4.0. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 6(1), 29–42. <https://doi.org/10.29408/fhs.v6i1.4375>
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4C(Communication, Collaboration, Critical Thinking, Dan Creative Thinking) Untuk Menyongsong Era Abad 21. *Prosiding : Konferensi Nasional*

- Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1.((1)), i–xiii.
- Azis, A., & Nurasiah, N. (2024). Development of History Problems Based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) Using Anderson Krathwohl Taxonomy. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 111–118.
- Baygin, M., Yetis, H., Karakose, M., & Akin, E. (2016). ITHET 2016 : 2016 15th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET) : September 8-10, 2016, Istanbul, Turkey. *Institut of Electrical and Electronics Engineering*, 4. 10.1109/ITHET.2016.7760744
- Benesovaa, A., & Tupaa, J. (2017). Education and Qualitative of Paople in Industry. *27th International Conference on Flexible Automation and Intelligent Manufacturing*, 2195.
- Bistari, B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Nomor 2, hal. 13). <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.vii2.25082>
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21* (Cetakan 1). Gava Media.
- Deporter, B., & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Terjemahan Alwiyah Abdurrahman). Kaifa.
- Fauzan, R., Harsono, K., Meisandy, R. P., Barokah, M., & Muhaimin, M. I. (2024). Optimising Human Resource Management as an Effort to Improve Employee Performance through Digital Attendance. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 16–25.
- Gede, D. A. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1–8.
- Griffin, P., McGaw, B., & Care, E. (2012). Assessment and teaching of 21st century skills. In *Assessment and teaching of 21st century skills* (Vol. 9789400723, Nomor January 2010). <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5>
- Harususilo, Y. E. (2018). “Ki Hajar Dewantara dan Guncangan Pendidikan Era Industri 4.0.” *kompas.com*.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21*.
- Lase, D. (2019). Education And Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Handayani (JH)*, Vol. 10, 48–62.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Molenda, M., Reigeluth, C., & Miller-Nelson, L. (2013). Instructional design theories and models: An overview of their current status. *Instructional Design*, I(October 1983), 574–578. http://scholar.google.com.my/scholar?q=instructional+design+model&btnG=&hl=en&as_sdt=0,5&as_ylo=2010&as_yhi=2013#0
- Noor, A. F., & Wangid, M. N. (2019). Energetic Interaction of Teachers and Students on 21st Century Learning. *Anterior Jurnal*, 18(2), 107–112. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/anterior>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Pranaja, A., & Astuti, Y. (2019). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3).
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Susanto, H. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strartegi Pembelajaran). In *Yogyakarta : Aswaja Presisndo*.

www.aswajapressindo.co.id

- Tritularsih, Y., & Sutopo, W. (2017). Peran Keilmuan Teknik Industri Dalam Perkembangan Rantai Pasokan Menuju Era Industri 4.0. *Seminar dan Konferensi Nasional IDEC*, 1, 508. https://idec.ft.uns.ac.id/wp-content/uploads/2017/11/Prosiding2017_IDO71.pdf
- Wulandari, D. (2024). The Effectiveness of Youtube Channel as Learning Media at Conversation Class. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 67-69.