

PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MELALUI KONTEN



YOUTUBE

Anita Debora Simangunsong, S.Pd., M.Pd
Febri Yanti, S.Si., M.Pd

PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MELALUI KONTEN YOUTUBE

PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MELALUI KONTEN YOUTUBE

Anita Debora Simangunsong, S.Pd., M.Pd
Febri Yanti, S.Si., M.Pd



PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MELALUI KONTEN YOUTUBE

Penulis:

Anita Debora Simangunsong, S.Pd., M.Pd
Febri Yanti, S.Si., M.Pd

Editor:

Febri Yanti, S.Si., M.Pd

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : Oktober 2022

Hak Cipta 2022, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2022 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022
; 14,8 x 21 cm
ISBN : 978-623-448-257-7-

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 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 miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai 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)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku dengan judul Pembelajaran Berbasis Digital Melalui Konten Youtube sesuai yang ditargetkan.

Youtube menyediakan layanan meng-ouplod, mengunduh, dan men-share vidio. *Youtube* menyediakan berbagai macam hal yang teknis, seperti cara penggunaan aplikasi dalam komputer dan berbagai cara praktis melakukan hal yang awalnya rumit dan tidak praktis. Jika kita menyadari bahwa sebenarnya *Youtube* memiliki berbagai macam kegunaan yang bertujuan untuk mempermudah penggunaanya. Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

Juni 2022, Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada lembaga pendanaan penelitian Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (**KEMENDIKBUDRISTEK**) yang telah memberikan dana hibah penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Selama melaksanakan penelitian ini, banyak sekali bantuan dan dukungan yang telah diperoleh. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis bermaksud mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang diantaranya kepada :

1. Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRTPM). Selaku pemberi dana hibah penelitian tahun pendanaan 2022.
2. Bapak Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si selaku Koordinator Perguruan Tinggi Swasta Wilayah-I
3. Bapak Prof. Dr. Sanggam Siahaan, M.Hum, .selaku rektor Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.
4. Ibu Dr. Natalina Purba, S.Sos., M.Pd selaku Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.

5. Rekan- rekan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang telah berbagi ilmu dalam menjalankan penelitian.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	IV
BAB I KONSEP INOVASI PEMBELAJARAN 4.0	1
A. Inovasi Pembelajaran 4.0	1
B. Metode Inovasi Pembelajaran	3
1. Multimetode	3
2. Internet	3
BAB II LITERASI DIGITAL	4
A. Pengertian literasi Digital	4
B. Elemen Literasi Digital	4
C. Manfaat Literasi Digital	5
1. Menghemat waktu	5
2. Belajar lebih cepat	6
3. Menghemat uang	6
4. Membuat lebih aman	6
5. Selalu memperoleh informasi terkini	7
6. Selalu terhubung	7
7. Membuat keputusan yang lebih baik	7
8. Dapat membuat Anda bekerja	7
BAB III PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING	8
A. Konsep E-learning	8
B. Komponen E-learning	10
BAB IV YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	13
A. Media Pembelajaran Youtube	13
B. Indikator Youtube Sebagai Media Pembelajaran	16
BAB V PENTINGNYA MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN KIMIA	18
A. Pendahuluan	18
B. Proses Pemecahan Masalah	24

BAB VI EFEKTIFITAS PENGGUNAAN YOUTUBE PADA MATA KULIAH PRAKTIKUM KIMIA DASAR DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL	34
A. Deskripsi Subjek	34
B. Deskripsi Data Awal Mahasiswa Pra Siklus	34
C. Deskripsi Hasil Analisis	36
BAB VII PENUTUP	58
DAFTAR PUSTAKA	60

BAB I

KONSEP INOVASI PEMBELAJARAN 4.0

A. Inovasi Pembelajaran 4.0

Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik harus melek teknologi, mengikuti perkembangan terkini, serta menyesuaikan dan memanfaatkan teknologi di dalamnya. Pembelajaran sudah tak terbatas oleh ruang dan waktu. Pembelajaran dapat dilakukan dimana pun, kapan pun, serta tidak mengenal jarak.

Keterbatasan sarana dan prasarana bukan lagi menjadi halangan apalagi menghambat kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Semua masalah yang berkaitan dengan sarana pembelajaran dapat diselesaikan dengan penguasaan metode dan media. Oleh karena itu, belajar dan menguasai teknologi serta perkembangan yang ada di dalamnya menjadi keharusan bagi pendidik.

Inovasi pembelajaran 4.0 menekankan pada penguasaan metode pembelajaran oleh pendidik,

aplikasinya dalam kelas serta pengembangannya dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran memanfaatkan seluruh potensi yang ada termasuk penguasaan teknologi serta penerapannya dalam pembelajaran.

Melalui inovasi dalam pembelajaran, pendidik diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi . tentu saja penyesuaian ini membutuhkan waktu yang tak sebentar. Maka, mempelajarinya untuk kemudian dikembangkan dan dipraktikkan dalam pembelajaran adalah langkah nyata inovasi pembelajaran 4.0. Persaingan dunia industry era 4.0 telah banyak melahirkan sesuatu yang mungkin berada di luar nalar. Pembelajaran bukan lagi hanya dilakukan di dalam kelas. Artinya ruang kelas bukan lagi satu-satunya tempat belajar.

Inovasi pembelajaran 4.0 dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pendidik tentunya menguasai metode pembelajaran yang selama ini diterapkan. Adapun mengadopsi dan mengembangkan metode pembelajaran yang sudah ada dengan berbagai kreativitas sendiri adalah langkah awal yang dapat dilakukan dalam rangka pembelajaran 4.0.

B. Metode Inovasi Pembelajaran

Inovasi dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sumber inspirasi oleh seorang pendidik bias dilakukan melalui berbagai metode, cara, dan trik sebagaimana diterangkan sebagai berikut:

1. Multimetode

Penguasaan terhadap lebih dari satu metode pembelajaran akan menjadi modal penting bagi seorang pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Kombinasi multimetode akan melahirkan metode baru. Boleh jadi metode dimaksud adalah bagian dari inovasi pembelajaran yang dilakukan.

2. Internet

Penguasaan teknologi di era industry 4.0 tidak dapat dipandang sebelah mata. Internet yang merupakan lading informasi dapat menjadi bagian penting pengembangan inovasi dalam pembelajaran. Telah banyak dan tak terhitung situs dan laman dalam jaringan yang menyediakan ribuan hingga jutaan referensi yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran.

BAB II

LITERASI DIGITAL

A. Pengertian literasi Digital

Pengertian literasi digital menurut Paul Gilster yang dikutip oleh Dyna Herlina S adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari peran digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademis, karir dan kehidupan sehari-hari. Bawen (Bawen,2001) memberikan pemahaman baru terkait literasi digital yang berakar pada literasi computer dan literasi informasi. Hobbs (eLearning, 2015) mendefinisikan literasi digital sebagai sebuah konstelasi kecakapan hidup yang penting untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang kaya informasi dan media.

B. Elemen Literasi Digital

Elemen penting dalam literasi digital adalah menyangkut kemampuan apa saja yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.ada beberapa pendapat ahli tentang elemen dalam literasi digital. Elemen literasi digital ini yang

akan digunakan untuk memberi pendidikan literasi digital ini yang akan digunakan untuk memberi pendidikan literasi digital kepada penduduk Indonesia.

Menurut Steve Wheeler dalam Maulana (Maulana,2015) terdapat 9 elemen literasi digital yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Social Networking
2. Transliteracy
3. Maintaining Privacy
4. Creating Content
5. Organizing and Sharing Content
6. Reusing /Repurposing Content
7. Filtering and Selecting Content
8. Self Broadcasting

C. Manfaat Literasi Digital

Pengguna internet yang dibekali dengan pendidikan literasi digital akan banyak mendapatkan manfaat untuk kehidupannya secara pribadi dan orang lain.

1. Menghemat waktu

Mahasiswa yang mendapat tugas dari guru atau dosennya, ia akan mengetahui sumber-sumber informasi

terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online juga akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.

2. Belajar lebih cepat

Banyak hal yang bisa dipelajari secara cepat melalui tutorial yang banyak ditemukan di youtube. Semua dipaparkan secara detail dan dipraktikkan langsung.

3. Menghemat uang

Di era pandemic COVID-19, berapa banyak anggaran Negara yang bisa dihemat karena rapat-rapat yang melibatkan banyak orang cukup dilakukan secara daring melalui Webinars, Google meet, cisco webex, zoom, dan lain-lain.

4. Membuat lebih aman

Dalam konteks *physical distancing*, literasi digital menjadikan penggunaannya lebih aman karena tidak perlu bertemu secara fisik, tetapi non fisik.

5. Selalu memperoleh informasi terkini

Kehadiran apps makin terpercaya dan akan membuat seseorang selalu memperoleh informasi baru.

6. Selalu terhubung

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi sehingga membuat orang selalu terhubung.

7. Membuat keputusan yang lebih baik

Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Ida Fajar Priyanto (2013) mengatakan bahwa secara umum informasi dipadang bernilai jika informasi tersebut mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan untuk bertindak.

8. Dapat membuat Anda bekerja

Dalam literasi digital, ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer.

BAB III

PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING

A. Konsep E-learning

Pada saat ini, teknologi informasi sudah menjangkau di bidang pendidikan yaitu dengan adanya perubahan paradigma pembelajaran yang awalnya hanya berpusat kepada guru/pengajar/dosen. Kini paradigma tersebut sudah berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau siswa dengan menggunakan teknologi informasi yang dikenal dengan e-learning.

E-learning merupakan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan menggunakan media elektronik atau pembelajaran berbasis teknologi informasi/berbasis multimedia. E-learning didefinisikan juga sebagai seperangkat paket-paket informasi untuk pembelajaran (dalam satu mata kuliah) yang tersedia setiap saat dan dimana saja melalui sistem penyampaian elektronik, dalam bentuk *web-based learning*, *computer-based learning*, *virtual classroom* atau *digital collaboration*. Menurut Darin E. Hartley (2001), E-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang

memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa/peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain.

Berdasarkan uraian tersebut, E-learning dapat dikatakan sebagai:

1. Metode pembelajaran baru yang menggunakan media jaringan computer dan internet,
2. Pembelajaran yang bahan ajarnya (kontennya) disampaikan melalui media elektronik. Dalam hal ini, bentuk bahan ajarnya berupa konten digital.
3. Pembelajaran yang prosesnya didukung oleh sebuah sistem dan aplikasi elektronik.



Gambar 1. Konsep *e-Learning*

B. Komponen E-learning

Saat ini pembelajaran online atau *online learning* atau *e-learning* sudah mulai banyak berkembang. Banyak pihak memanfaatkan internet sebagai media dalam melakukan pembelajaran karena berbagai kemudahan, keuntungan maupun ke-efektif-an yang mampu didapat dari penggunaan *e-learning* ini. Meskipun perkembangan dan penerapan *e-learning* di Indonesia saat ini belum maksimal bahkan cenderung masih menjadi minoritas, namun *e-learning* patut dipertimbangkan agar banyak diterapkan di Indonesia.

Proses pembelajaran hanya dapat dilaksanakan jika terdapat komponen-komponen pembelajaran yang saling berhubungan, tak terkecuali juga pada pembelajaran *online* atau *e-learning*. Pada *e-learning* ada beberapa komponen pembelajaran yang terlibat dan saling berhubungan. Komponen-komponen tersebut membangun *e-learning* secara aktif dan terus menerus selama website *e-learning* tersebut masih terus aktif digunakan oleh pengguna.

Menurut Dabbagh & Bannan-Ritland dalam Sutopo (2012: 150) setidaknya terdapat tiga komponen pembelajaran yang terlibat dan berinteraksi dalam

pembelajaran online atau *e-learning*. Tiga Komponen Pembelajaran yang Terlibat dalam Online Learning (E-Learning) antara lain:

1. **Strategi Pembelajaran**, seperti kolaborasi, refleksi, permainan, peran, eksplorasi, dan lain-lain.
2. **Model Pendidikan**, seperti pendidikan terbuka, fleksibel, terdistribusi, dan lain-lain.
3. **Teknologi pembelajaran**, seperti perangkat komunikasi, perangkat multimedia, *course anagement system*, *asynchronous* dan *synchronous*, dan lain-lain.

Ketiga komponen pembelajaran tersebut saling berhubungan dalam e-learning. Model pendidikan berbasis pembelajaran dan proses sosial memberikan informasi kepada lingkungan desain pembelajaran *online* yang mengarahkan strategi pembelajaran agar dapat dilaksanakan menggunakan teknologi *online learning*.

Pengembang pembelajaran online harus sangat memperhatikan hubungan antara komponen pembelajaran satu dengan yang lainnya. Hal ini sangat berpengaruh dan bermanfaat untuk menjaga proses pembelajaran agar tetap berjalan dengan baik dan dapat dimonitor atau diawasi dengan baik.

Tak hanya pengembang, pelaku *online learning* lainnya seperti siswa atau peserta didik dan guru atau pengajar atau mentor perlu juga memperhatikan kesinambungan hubungan komponen-komponen belajar ini. Bahkan konten atau materi yang dituangkan dalam pembelajaran *online* juga harus sangat diperhatikan dan disesuaikan dengan komponen-komponen pembelajaran yang terlibat dalam *e-learning*.

BAB IV

YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Media Pembelajaran Youtube

“Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web” (Purwanto, 2011) . Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa media pemebelajaran youtube adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di web youtube sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran. Seiring perkembangan zaman yang membuat terjadinya persaingan dari segi teknologi informasi. Youtube hadir dengan segala kemudahan-kemudahan yang di berikan. Youtube merupakan media sosial untuk sharing video online yang terbesar dan terkenal di dunia internet sampai saat ini. Youtube adalah layanan video sharing yang memungkinkan penggunaanya untuk mengirim

video pribadi yang dikembangkan dari animasi untuk rekaman pribadi, dan berbagai video pembelajaran yang dapat kita dapatkan disana. Youtube adalah aplikasi sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi dan membentuk masyarakat di sekitar dalam konten mereka. Selain itu kita juga dapat menonton dan berbagi video secara gratis. Menurut Sudjana youtube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa „gambar bergerak“ dan bisa diandalkan.

Aplikasi youtube ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Dari pendapat ahli diatas peneliti menyimpulkan konsep youtube merupakan kondisi rancangan, pemikiran ataupun rencana dasar sebuah situs yang menyediakan layanan berbagi informasi dalam bentuk video dan dapat dinikmati langsung oleh para penggunanya. Media sosial berbasis video yang paling sering diakses di smartphone adalah youtube. Selain mencari video, pengunjung situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke youtube dan membagikannya ke seluruh dunia.

Youtube merupakan sebuah platform untuk memublikasikan video, platform ini dapat diakses oleh semua orang di negara manapun. Youtube sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, dengan menduduki most active social media. Youtube telah memudahkan miliyaran orang dalam menemukan, menonton, dan membagikan berbagai macam video. Youtube menyediakan forum bagi orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan informasi, menginspirasi orang lain di seluruh dunia, serta bertindak sebagai platform distribusi bagi pembuat konten dan pengiklan, baik yang besar maupun kecil. Youtube menjadi pemimpin untuk situs pencarian video di internet, dengan lebih dari 100.000.000 video ditonton oleh pengunjung setiap harinya.

Aplikasi youtube memudahkan proses belajar mengajar dalam sebuah studi merupakan langkah utama yang sudah disusun. Perkembangan teknologi yang begitu cepat juga memiliki dampak dalam proses pengembangan teknik pembelajaran. Kemudahan untuk mengikuti pembelajaran baik itu penyampaian studi secara langsung bukan saja memudahkan murid untuk menyerap pembelajaran tapi juga memudahkan

pengajar untuk menyampaikan bahan ajarannya. Sejalan den gan perkembangan teknologi ini juga, maka penggunaan teknologi sebagai sarana belajar sudah semakin meningkat.

Sudjana dan Rivai “Menjelaskan bahwa tujuan dari media pembelajaran yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya disertai dengan ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum”.²⁰ Wigati. Rahmawati,Widodo menjelaskan tujuan media sebagai berikut: Tujuan pembelajaran youtube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik,menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di youtube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline.

B. Indikator Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Wigati. Rahmawati, dalam E. Mulyasa (2012), menjelaskan bahwa indikator youtube sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Potensial yaitu youtube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai berbeda pada pendidikan.
2. Praktis yaitu youtube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
3. Informative yaitu youtube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
4. Interaktif yaitu youtube memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan Tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran
5. Shearable yaitu youtube memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring social seperti facebook, twitter dan juga blog/website.
6. Ekonomis yaitu youtube gratis untuk semua kalangan.

BAB V

PENTINGNYA MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN KIMIA

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memang akan selalu pesat dalam era globalisasi seperti sekarang ini. Bukan berarti kita harus menolak untuk merespon keadaan ini, melainkan kita harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi agar pembelajaran pun tidak lagi monoton dan hanya mempertahankan kebiasaan mengajar secara tradisional. Optimalisasi Pemanfaatan ICT untuk Pembelajaran Abad 21 menjadi sangat mendesak untuk dikembangkan

Pembelajaran digital pada hakekatnya adalah pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat dan teknologi digital secara inovatif selama proses belajar mengajar, dan sering juga disebut sebagai Technology Enhanced Learning (TEL) atau e-Learning. Menjelajahi penggunaan teknologi digital memberi para pendidik kesempatan untuk merancang kesempatan belajar yang

lebih menarik dalam pembelajaran yang mereka ajarkan, dimana rancangan pembelajarannya dapat dikombinasikan dengan tatap muka atau 19tat juga sepenuhnya secara online.

Pembelajaran digital adalah praktik pembelajaran yang menggunakan teknologi secara efektif untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik yang menekankan instruksi berkualitas tinggi dan menyediakan akses ke konten yang menantang dan menarik, umpan balik melalui penilaian formatif, peluang untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran digital mencakup banyak aspek, alat, dan aplikasi yang berbeda untuk mendukung dan memberdayakan pendidik dan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran digital merupakan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang menggunakan peranan internet atau teknologi digital baik itu dalam hal persiapan, pelaksanaan, penilaian pembelajaran; yang dilaksanakan oleh peserta didik, guru, dan orang tua peserta didik.

Pesatnya perkembangan teknologi komputer, perangkat mobile, dan teknologi nirkabel ditambah dengan meningkatnya tuntutan peserta didik untuk