
PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Aini Qolbiyah¹⁾, Nani Arisanti²⁾, Zuhendri³⁾

^{1,2)}SMKN 5 Pekanbaru

³⁾Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: ainiqolbiyah14@gmail.com
naniarisanti2009@gmail.com
zuhendriponya@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran di era digital. Pendekatan dalam penulisan ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian melibatkan 100 siswa kelas 10 di SMK Negeri 5 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan akses internet: 24% siswa memakai HP untuk youtube, 45% untuk game, 14% untuk tiktok, 10% untuk instagram dan hanya 7% yang menggunakannya untuk belajar. 2) Pembelajaran digital: 39% siswa menyukai google classroom, 23% melalui wa, 15% melalui zoom, 16% melalui telegram dan 7% melalui edmodo. Cara pembelajaran dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi yang memungkinkan pembelajaran sesuai bagi peserta didik "Blended learning memungkinkan terjadinya refleksi terhadap pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran, Era Digital

Abstract

The purpose of this study is to determine learning in the digital era. The approach in this writing uses a quantitative descriptive method. The study involved 100 grade 10 students at SMK Negeri 5 Pekanbaru. The results showed that the use of internet access: 24% of students use cell phones for YouTube, 45% for games, 14% for TikTok, 10% for Instagram and only 7% use them for study. 2) Digital learning: 39% of students like Google Classroom, 23% via WhatsApp, 15% via Zoom, 16% via Telegram and 7% via Edmodo. The way of learning in integrating the use of technology that enables appropriate learning for students "Blended learning allows for reflection on learning.

Keywords: Learning, Digital Age

PENDAHULUAN

Dewasa ini, teknologi telah mengubah dunia pendidikan secara drastis. Saat ini, terdapat kekhawatiran tentang perilaku siswa di era digital, dari *cyberbullying* hingga pelanggaran hak cipta. Pendidikan karakter telah menjadi fokus dunia pendidikan selama ribuan tahun baik secara formal maupun informal (DeRoche & Williams, 2001; Edmonson et al., 2009; Lickona, 2009). Pendidikan karakter sangat penting untuk tercapainya masyarakat demokratis yang mengandung beberapa cita-cita seperti menghargai sesama, menjaga keadilan dan kesetaraan, peduli terhadap kesejahteraan masyarakat, membantu sesama secara sukarela. Karakter sejak dahulu kala dianggap sebagai kata yang diakui dengan konotasi khusus. Dengan kata lain, ketika seseorang dianggap memiliki karakter yang baik seperti biasanya digunakan, orang tersebut juga memiliki beberapa kualitas lain seperti kepercayaan, integritas, bersemangat dan dapat diandalkan (Pike, 2010).

Meningkatnya ketersediaan teknologi informasi dan Internet memberi tantangan pada pemahaman kita tentang bagaimana pendidikan diatur dan disampaikan, menciptakan lingkungan belajar baru dimana siswa yang terisolasi sekarang terhubung dengan guru dari seluruh dunia (Barbour & Reeves, 2009; Peng & Li-Wei, 2009). Pendidikan jarak jauh yang dimediasi komputer antara guru dan siswa melalui Internet telah menjadi cara pendidikan yang mampu mengatasi persoalan jarak geografis (Bušelić, 2017).

Era digital memberi dampak besar pada perilaku siswa sehingga pendidikan karakter juga harus menyesuaikan. Era kebebasan dan penyebaran informasi yang begitu cepat membuat banyak orang khawatir terhadap masa depan karakter siswa. Sekolah mulai menerapkan pendidikan karakter di era digital secara informal berupa kesepakatan pembatasan akses internet bagi siswa dan menetapkan standar perilaku virtual untuk siswa. Akan tetapi, hal ini tidak cukup. Kita perlu membuat program kewarganegaraan digital formal yang berkaitan dengan pendidikan karakter di era digital secara mendalam, langsung, dan komprehensif.

Perkembangan teknologi Di era digital memberikan dampak positif jika digunakan dengan sebaik-baiknya, namun juga dapat membawa dampak negatif. Dan bagi Indonesia hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran dimana pembelajaran Indonesia saat ini sudah dirasa berlebihan mengandalkan internet dalam hal pembelajaran sehingga mereka atau para peserta didik kurang berfikir kreatif (admin, 2019).

Seiring perkembangan zaman memang hal ini turut juga merubah perkembangan sistem pendidikan (Triyanto, 2020) ,dari perubahan sistem pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran, pengajaran, kurikulum, perkembangan peserta didik, cara belajar, alat belajar sarana dan prasarana. Pembelajaran merupakan salah satu yang menjadi tantangan era digital karena secara tidak langsung pembelajaran akan mengikuti perkembangan zaman dari mulai aspek, infrastruktur, maupun metode dan strategi pendekatan antara pendidik dan peserta didik.

Secara umum era digital adalah suatu kondisi dimana kehidupan di permudah oleh teknologi. Teknologi digital adalah teknologi yang tidak memerlukan tenaga manusia alias manual atau dalam pengoprasian yang otomatis. Sehingga diperlukan kesiapan SDM pendidik yang berkualitas, baik *soft skill*, maupun *hard skill*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu kegunaan untuk mencari data dengan tujuan tertentu dengan cara ilmiah. Cara ilmiah ini maksudnya kegiatan penelitian yang diberlandaskan pada ciri ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

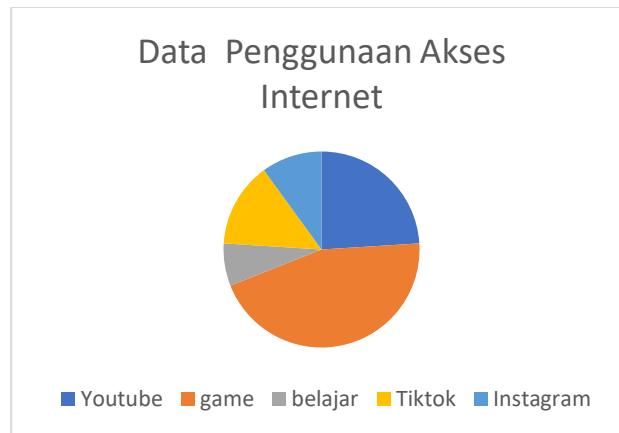
Penelitian deskriptif adalah penelitian untuk menyelidiki suatu kondisi dan keadaan yang disusun dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2010). Proses dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, data dalam penelitian ini berupa angka-angka dan pengelolaan data menggunakan analisis statistik deskriptif sampai di kesimpulan dari hasil penelitian, pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif karena dengan menyebarkan angket dengan metode survei. Pada penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 5 Pekanbaru dengan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 5 Pekanbaru sebanyak 100 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Akses Internet

Pembelajaran karakter secara digital sangat membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Akan tetapi, masih terdapat kesalahan pemahaman guru terhadap pembelajaran digital. Pembelajaran karakter secara digital sering hanya diterjemahkan sebagai pembelajaran dengan penggunaan alat digital. Hal ini ada simplifikasi dan kegagalan dalam memahami sebuah konsep. Pembelajaran digital adalah upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan tidak hanya sekadar pemanfaatan alat digital di kelas. Oleh karena itu, pembelajaran digital tidak dapat sebagai tren untuk menggunakan alat-alat digital melainkan suatu tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berikut ini tabel siswa yang menggunakan akses internet di kalangan siswa:



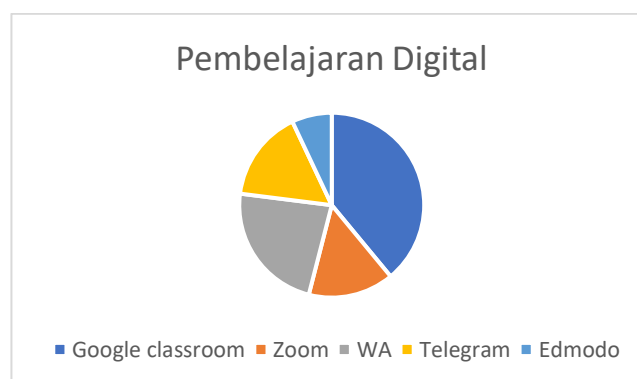
Dari data tersebut dapat diketahui bahwa 24% siswa memakai HP untuk youtube, 45% untuk game, 14% untuk tiktok, 10% untuk instagram dan hanya 7% yang menggunakannya untuk belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Davis (2020) menunjukkan bahwa pemberian akses internet saja kepada siswa tidak selalu memberikan hasil yang baik. Diperlukan integrasi teknologi yang tepat untuk memungkinkan siswa terlibat secara aktif dengan ide-ide sehingga mereka benar-benar memiliki pengalaman belajar yang berkualitas. Ini adalah tantangan nyata yang harus dihadapi guru dalam pendidikan karakter.

2. Pembelajaran digital

Pembelajaran digital memberi peluang besar terhadap keberhasilan dalam pendidikan karakter. Terdapat beberapa peluang dalam pembelajaran digital dibanding dengan pembelajaran tradisional. Pertama, pembelajaran digital dapat mengurangi banyak kendala geografis yang luas. Siswa sekarang dapat mengakses video online yang memberikan instruksi tentang berbagai topik diberbagai tingkat keahlian, dan berpartisipasi dalam konferensi video dengan guru yang berada pada tempat yang berbeda. Kedua, keberadaan teknologi layar sentuh telah memungkinkan anak-anak yang sangat muda untuk terlibat dalam pengajaran dengan bantuan teknologi.

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) sekarang memungkinkan guru untuk membedakan cara pengajaran, memberikan dukungan ekstra dan materi yang sesuai dengan perkembangan kepada siswa yang pengetahuan dan keterampilannya jauh di bawah atau di atas norma tingkat kelas. Sistem bimbingan belajar "cerdas" terbaru tidak hanya mampu menilai kelemahan siswa saat ini, tetapi juga mendiagnosis mengapa siswa membuat kesalahan tertentu.

Berikut ini tabel siswa yang menyukai pembelajaran digital:



Dari data tersebut dapat diketahui bahwa 39% siswa menyukai *google classroom*, 23% melalui *wa*, 15% melalui *zoom*, 16% melalui *telegram* dan 7% melalui *edmodo*. Hal ini sesuai dengan Rusman (2018) bahwa para peserta didik akan lebih berantusias jika seorang pendidik memiliki suatu hal yang menurutnya menarik dalam pembelajaran. Pendekatan pembelajaran adalah langkah pertama dalam menentukan objek kajian dalam pembentukan suatu ide.

Teknologi digital dapat memungkinkan guru untuk lebih menjangkau siswa yang jauh dari rata-rata dalam kelas mereka, berpotensi menguntungkan siswa dengan kemampuan akademis yang lebih lemah. Pembelajaran karakter secara digital mendorong dan mempromosikan pengembangan keterampilan penting abad ke-21 bagi siswa seperti keterampilan komunikasi dan kolaborasi serta meningkatkan prestasi dan motivasi siswa (Beldarrain, 2006; Bušelić, 2017; Smith et al., 2005). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar dua pertiga siswa yang berpartisipasi menunjukkan bahwa komunikasi dengan siswa lain merupakan bagian penting dari pembelajaran mereka dalam program pembelajaran digital (Smith et al., 2005).

Cara pembelajaran dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi yang memungkinkan pembelajaran sesuai bagi peserta didik "*Blended learning* memungkinkan terjadinya refleksi terhadap pembelajaran" (Wibawa, 2018). Model *blended learning* pada dasarnya merupakan memadukan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dengan materi secara virtual dengan harmonis. Ini bertujuan untuk Meningkatkan peserta didik dalam berkembang lebih baik dalam proses belajar dan mengurangi kejenuhan dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar serta menyediakan peluang yang praktis realistis bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan semakin kreatif. penggunaan *model blended learning* ini merupakan usaha baru yang digunakan dalam lingkungan pembelajaran tinggi untuk mengajar dan belajar. Tiga alasan utama mengapa *blended learning* dipilih karena antara lain: pertama, dapat memperbaiki ilmu keguruan; kedua memudahkan dalam akses; dan ketiga mengembangkan efektivitas biaya. Dengan *mode blended learning* di masa sekarang ini para guru bisa menggunakan aplikasi *zoom*, *gmeet*, *google classroom* sebagai media pembelajaran. kadang juga menggunakan jejaring sosial seperti facebook dan twitter untuk berinteraksi dengan peserta didiknya (Rusman dkk).

Pendekatan pembelajaran sendiri dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: *teacher centered* (berpusat pada guru) diartikan dimana dalam pembelajaran semua yang memegang dan keaktifan tergantung pada guru sebaliknya *student centered* (berpusat pada murid) keaktifan siswa lah yang melakukan tindakan belajar guru hanya berperan sebagai pembimbing dalam mewujudkan terjadinya pengalaman belajar siswa. Jika di hubungkan dengan perkembangan teknologi saat ini pendekatan pembelajaran yang dapat di aplikasikan yaitu keaktifan pendidik. Sebab, pendekatan tidak semua siswa cocok dengan pembelajaran digital dan menjadi jelas bahwa ada siswa yang tidak akan berkembang dan berhasil dalam pembelajaran digital mungkin karena pembelajaran digital menuntut kemandirian dan tanggung jawab siswa yang lebih besar daripada kursus tradisional (Journell, 2010; Savery, 2005). Selain itu, siswa yang mendaftar dalam pembelajaran digital harus memiliki motivasi diri untuk belajar (Davis, 2020). Namun, tidak semua siswa memiliki motivasi diri yang cukup untuk menyelesaikan program pembelajaran digital, mereka terbiasa di lingkungan kelas dan berinteraksi secara nyata dengan guru untuk berkembang.

KESIMPULAN

Aspek keselamatan dan keamanan mengharuskan guru untuk menyadari sepenuhnya bahwa tindakan online dapat membahayakan diri sendiri atau orang lain. Persoalan keselamatan dan keamanan mencakup perlindungan privasi diri, penghormatan privasi orang lain, deteksi terhadap situs online yang tidak pantas (seperti materi seksual dan sumber daya lain yang tidak diperuntukkan bagi anak). Keamanan online menjadi tantangan yang dapat menentukan stabilitas dan kelancaran sistem itu sendiri. Meskipun tingkat kepekaan dan perhatian yang lebih besar

terhadap penggunaan internet semakin meningkat, kurangnya pengetahuan, informasi, dan perhatian dari pihak pengguna membuat mereka rentan terhadap risiko mulai dari kehilangan data hingga pencurian identitas digital. Program pelatihan diperlukan untuk membalikkan situasi ini dan mempromosikan kebiasaan baik terkait penggunaan teknologi dan jaringan.

Siswa perlu diajari menggunakan teknologi dan internet secara efektif, kreatif, dan bijak. Mereka akan belajar tidak hanya bagaimana menggunakannya, tetapi juga kapan dan mengapa, dengan rasa aman, komunitas, keadilan, dan tanggung jawab. Siswa akan belajar menggunakan teknologi dan internet dengan aman dan bertanggung jawab. Sekolah harus menyediakan lingkungan yang aman, yang mempromosikan rasa saling menghormati dan memotivasi siswa untuk belajar dan bertindak secara bertanggung jawab dalam komunitas lokal dan online mereka. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama dari rumah, sekolah, dan komunitas siswa.

REFERENSI

- Admin. (2019, November 24). Diambil kembali dari <http://koranbogor.com/berita/kampus-kita/kondisi-pembelajaran-di-indonesia-saat-ini>.
- Ahmadi, Rulam. 2017. Pengantar Pembelajaran: Asas & Filsafat Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Beldarrain, Y. (2006). Distance education trends: Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration. *Distance Education*, 27(2), 139–153. <https://doi.org/10.1080/01587910600789498>
- Bleazby, J. (2020). Fostering moral understanding, moral inquiry & moral habits through philosophy in schools: a Deweyian analysis of Australia's Ethical Understanding curriculum. *Journal of Curriculum Studies*, 52(1), 84–100.
- Barbour, M. K., & Reeves, T. C. (2009). The reality of virtual schools: A review of the literature. *Computers and Education*, 52(2), 402–416. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.09.009>