

PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Verdinandus Lelu Ngongo¹, Taufiq Hidayat², dan Wiyanto³

¹ SMP Xaverius 1 Palembang, ²SMPN 5 Pagar Alam, ³SDN 16 Muara Sugihan
e-mail: ubaldus_bhk@yahoo.com

Abstrak— Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya di dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan di era digital harus mampu mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan era digital memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan yang jauh lebih banyak serta cepat dan mudah. Kecenderungan perubahan dan inovasi memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan seperti perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam belajar pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen. Perubahan akan tuntutan itulah yang menjadikan dunia pendidikan membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi baru terutama multimedia mempunyai peranan yang semakin penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan multimedia dapat membawa situasi belajar yang bervariasi dan tidak monoton. Demi menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru sebagai pendidik harus mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terus menerus dilakukan supaya kualitas proses dan hasil pembelajaran jauh lebih baik, sehingga semakin hari dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci— Pendidikan, Era, Digital.

Abstract— *Nowadays the increasing on information of technology can not be depated wit education. The education must be follow the information technology and communication. The education in digital era can be able to integrated with information technology and communication into the whole lessons. The increasing education in digital era the student can be understand many skills easily. The impact of inovation is learning technology method of study using experiment of technology. The change of the duty of the education needs inovation and creativities in learning process. The new technology meanly multimedia is the important thing and learning activities. With multimedia can be variation in the situation of lesson and the student enjoy the lesson. So that the teacher as a teacher must be integrated the information technology and communication into learning well and every day can be increasingly the education quality in Indonesia.*

Keywords— *Education, Era, Digital.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat begitu cepat. Hal ini, berpengaruh terhadap dunia pendidikan kita, baik terhadap aspek infrastruktur, maupun content berupa: metode, model, strategi, pendekatannya. Selain itu, juga bergeser system kerja dari manual (konvensional atau tradisional) ke modern, IT atau digital (Kristiawan, 2014).

Oleh karena itu, dibutuhkan SDM yang terampil, profesional dari para pendidik dan tenaga kependidikan. Sebab, dengan adanya tenaga SDM pendidik dan tenaga kependidikan yang terampil dan profesional bukan hal yang mustahil akan melahirkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan tercermin dalam pribadi peserta didik yang berkualitas, lewat

perubahan sikap, perilaku, tutur kata dan perbuatan yang menyenangkan, beradab dan berbudaya.

Apalagi saat ini, kita telah memasuki pendidikan abad 21, yang cirinya menurut kemendikbud adalah tersedianya informasi dimana saja dan kapan saja, adanya implementasi penggunaan mesin (komputirisasi), mampu menjangkau semua pekerjaan rutin (otomatisasi) dan bisa dilakukan di mana saja dan kemana saja (komunikasi). Ditemukan bahwa dalam kurun waktu 20 tahun terakhir, telah terjadi pergeseran pembangunan pendidikan ke arah ICT, sebagai salah satu strategi manajemen pendidikan abad 21 yang di dalamnya meliputi tata kelola kelembagaan dan SDM (Soderstrom, From, Lovqist & Tornquist, 2011)¹. Abad ini memerlukan transformasi pendidikan secara menyeluruh, sehingga terbangun kualitas guru yang mampu memajukan pengetahuan, pelatihan, ekuitas peserta didik dan prestasi peserta didik (Darling-Hammond, 2006; Azam & Kingdon, 2014).

Namun, apapun itu namanya entah pendidikan di era digital dan atau pendidikan abad 21, yang pasti muaranya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, seperti yang tertuang dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3, yakni mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Dan untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional ini, maka semua pihak harus bisa memahami terlebih dahulu makna pendidikan Nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 sebagai dasar untuk untuk berpijak, yakni usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat diterima di masyarakat bangsa dan Negara dengan memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan.

Dan sekali lagi, untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan, maka dibutuhkan SDM yang berkualitas, baik soft skill, maupun hard skillnya, juga yang melek alias tidak GAPTEK terhadap ICT. Mengingat memasuki abad 21, pendidikan kita harus berbasis ICT atau digital dengan pembelajarannya akrab disebut 4C. Namun, kendala yang dihadapi adalah kesiapan SDM pendidik dan tenaga kependidikan yang kurang mumpuni di setiap satuan pendidikan. Belum lagi kesiapan infrastruktur yang belum merata di setiap satuan pendidikan atau adanya disparitas SDM pendidik dan tenaga kependidikan serta infrastrukturnya. Artinya, disatu sisi kita dituntut mengikuti perubahan dibidang iptek, apalagi label pendidikan di abad 21 dengan berbasis ICT, disisi lain SDM dan infrastruktur masih mengalami disparitas di setiap wilayah di Indonesia. Namun, apapun yang menjadi kesulitan, faktanya dunia pendidikan harus tetap maju, tidak boleh ketinggalan.

DEFINISI PENDIDIKAN

Pengertian Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan semangat religiusitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan emosional, budi pekerti, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Melalui pendidikan dapat mewujudkan karakter melalui berbagai jenis kegiatan, misalnya penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai religius, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya (Kristiawan dkk, 2017).

Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Setiap pengalaman yang memiliki dampak formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan (Kristiawan, 2016).

Tujuan pendidikan sendiri sangat banyak, salah satunya seperti yang tercantum dalam undang undang no. 20 tahun 2003, yaitu untuk menciptakan kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang

demokratis juga bertanggung jawab.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki semangat religiusitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berbicara mengenai menciptakan suasana pembelajaran, tidak dapat dilepaskan dari upaya mewujudkan lingkungan belajar, diantaranya mencakup: (a) lingkungan fisik, seperti: bangunan sekolah, ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang BK, taman sekolah dan lingkungan fisik lainnya; dan (b) lingkungan sosio-psikologis (iklim dan budaya belajar/akademik), seperti: komitmen, kerja sama, ekspektasi prestasi, kreativitas, toleransi, kenyamanan, kebahagiaan dan aspek-aspek sosio-emosional lainnya, yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

Definisi Era Digital

Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu Digitus yang berarti Jari Jemari. Biasanya mengacu pada sesuatu yang menggunakan angka, terutama bilangan angka biner. Bahasa biner adalah jantung dari komunikasi digital. Menggunakan bilangan 1 dan 0, diatur dalam kode yang berbeda untuk memudahkan pertukaran

informasi. 1 dan 0 juga disebut sebagai bit (Binary Digit) dari kata digit biner yang mewakili potongan terkecil dari informasi dalam sistem digital. Perkembangan teknologi yang hadir dengan sistem digital telah memicu pengembangan garis komunikasi baru, informasi teknik manipulasi, dan peralatan komunikasi yang sudah ada sebelumnya saluran dan perangkat juga telah terpengaruh. Ini adalah salah satu kekuatan pendorong revolusi komunikasi ini.

Teknologi digital, merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, atau manual. Tetapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital pada dasarnya hanyalah sistem penghitung yang sangat cepat yang memproses semua bentuk-bentuk informasi sebagai nilai-nilai numeris. Teknologi digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. selain internet seperti media cetak, televisi, majalah, Koran dan lain-lain bukanlah termasuk dalam kategori teknologi digital. Era digital adalah istilah yang di gunakan dalam kemunculan teknologi digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Suatu era dimana teknologi digital muncul di segala bidang kehidupan.

Era Digital adalah masa dimana semua manusia dapat saling berkomunikasi sedemikian dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan real time. Era digital bisa juga disebut dengan

globalisasi. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya yang banyak disebabkan oleh kemajuan infrastruktur telekomunikasi, transportasi dan internet.

PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga dengan interaksi dan penyampaian informasi dapat berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negative pada suatu Negara. Persaingan yang terjadi pada era digital ini menumbuhkan kompetisi antarbangsa sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Dan bagi Indonesia hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan Digital merupakan konsep/cara memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media multimedia antara lain menggunakan bantuan computer/notebook, smartphone, video, Audio dan visual. Menurut Kristiawan dkk (2019) dalam dunia pendidikan tidak hanya fokus pada satu teknologi yang digunakan, namun teknologi sangat banyak ragamnya dan akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dari pembelajaran.

Dengan pengembangan rancangan pembelajaran (desain pembelajaran), selain menggunakan perangkat lunak (software) juga melibatkan penggunaan

perangkat keras (hardware) seperti alat-alat audio-visual dan media elektronik sehingga pendidikan menjadi sangat efisien (Widyastono,2013). Cara belajarnya cukup unik, dimana peserta didik di beri kesempatan untuk berinteraksi, berkreasi.

Dengan demikian peserta didik sangat menyukai pelajaran yang di terimanya. Selain itu peserta didik juga dapat belajar di rumah dengan membawakan materi pelajaran yang diberikan oleh seorang guru berupa e-learning dalam bentuk Cd interaktif. Jadi, pendidikan berbasis digital saat ini sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi pendidikan seperti guru dan dosen. E-learning merupakan salah satu contoh dari produk pendidikan berbasis digital. Dengan pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran membuat belajar tak lagi di dalam ruangan kelas, tetapi di luar kelas. Para guru dan dosen bisa menggunakan moodle atau blog sebagai media pembelajaran. Bisa juga menggunakan jejaring sosial seperti facebook dan twitter untuk berinteraksi dengan peserta didiknya (Rusman dkk).

Undang undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sisdiknas bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat , berilmu cakap, kreatif , mandiri dan menjadi

warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebelum kita melangkah lebih jauh, kita defenisikan dahulu apa itu pendidikan berbasis digital. Pendidikan berbasis digital adalah pendidikan yang menggunakan media elektronik sebagai alat bantu untuk meningkatkan mutu pembelajarannya. alat bantu ini adalah produk dari Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disingkat TIK. Dari produk TIK ini lahir TIK untuk pendidikan yang dapat dikembangkan menjadi jaringan internet dan internet (Kristiawan, 2014).

Pendidikan berbasis digital itu pada dasarnya sederhana. Kita bisa menggunakan media elektronik yang sederhana. Tak harus mahal, tapi sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Contohnya, ketika seorang guru membutuhkan data siswa, maka data itu dapat diperoleh dengan cara-cara digital.

Lembaga riset dan analisis Gartner bahkan memproyeksikan pada 2020 sekitar 60 persen lembaga pendidikan akan mentransformasi seluruh sistemnya secara online. Dengan demikian akan terlihat jelas bahwa pendidikan berbasis digital sangat diperlukan saat ini. Dengan 165 ribu sekolah dari tingkat SD hingga SMA dan 4.500 perguruan tinggi, Indonesia berpotensi besar untuk maju menuju sekolah era digital.

Dengan sistem operasi aopensource yang murah dan gratis, para guru dapat membuat jaringan internet di sekolah dengan sebuah server yang dirakit sendiri sehingga berbiaya murah.

Digitalisasi pada sekolah

memungkinkan setiap orang dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta membangun jaringan dengan sekolah lain atau individu lain diseluruh dunia. Sedangkan jaringan kerja-sama bisa intra-sekolah ;meliputi siswa, orang tua siswa, guru-staf dan kepala sekolah. Ekstra sekolah hubungan jaringan kerjasama antar sekolah-instansi terkait dan dunia usaha. Oleh karena itu jaringan internet yang ada di sekolah diusahakan dengan kecepatan maksimal sehingga aksesnya cepat dan memudahkan kita saling berinteraksi dengan dunia luar.

Seiring dengan pesatnya perkembangan Information Communication Technology (ICT), sudah saatnya sekolah memanfaatkan ICT sebagai sarana pelayanan dan penopang kegiatan pendidikan di wilayah kerja masing masing. Sekolah dapat menyusun system informasi pendidikan dengan mudah dan praktis melalui program computer berbasis internet.

Dengan demikian sekolah dapat menerapkan aplikasi internet dengan sasaran peningkatan layanan prima pendidikan, terutama dari sisi waktu dan efektivitas. Sekaligus dapat mendukung System Informasi Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) terutama dalam implementasi pembelajaran, manajemen kelas, mendukung monitoring, evaluasi, pelaporan, kebijakan strategis, perencanaan, penganggaran, dan kerja sama dengan pihak lain. Ketika sekolah sudah men "digitalisasi" dirinya diharapkan semakin terus mengikuti perkembangan ICT sehingga dapat memberdayakan SDM

dan mutu siswa. Mengingat ICT memiliki dampak besar terhadap perubahan ekonomi, perilaku, struktur organisasi dan strategi yang diterapkan sekolah. Pendidikan berbasis digital sebaiknya mampu menguatkan jaringan intranet sekolah lebih dahulu, baru kemudian jaringan internet. Dengan begitu, biaya akses internet dapat ditekan, dan sekolah dapat menikmati akses internet cepat dengan biaya murah. Kerjasama dengan pihak sponsor, tentu akan membantu sekolah dari sisi pembiayaan. Pendidikan berbasis digital harus mampu diimbangi dengan tersedianya SDM tenaga pendidik yang profesional, dan ini telah menjadi program dari organisasi ikatan guru Indonesia (IGI) dalam pelatihan-pelatihan berbasis ICT, dimana guru harus melek internet dan mampu menulis. Belajar saat ini adalah belajar tentang masa depan. Belajar dalam konsep dan kurva belajar 2.0, 4.0 dst, Pendidikan harus diselenggarakan sejalan dengan tuntutan belajar untuk dan tentang masa depan. Daya kompetitif dalam ekonomi global bergantung pada pembelajaran dan pendidikan yang inovatif dan kreatif.

Proses pebelajaran harus berkembang dengan cepat. Tidak lagi memaksakan cara mendidik 100 tahun lalu dilakukan saat ini. Ketersediaan *terabyte* informasi dari revolusi digital sangat penting untuk masa depan. UNESCO dipercaya memimpin pencapaian Global Education 2030 Agenda melalui Tujuan Pembangunan Berkelanjutan ke-4/SDG 4. *Roadmap* untuk pencapaian tujuan ini telah ditetapkan dalam Kerangka

Acuan Kerja Pendidikan 2030/Education 2030 Framework for Action (EFA).

SISI LAIN GENERASI ERA DIGITAL

Perilaku kekerasan yang kerap terjadi pada remaja berentang dari perilaku verbal sampai tindakan fisik. Perilaku kekerasan (*violent behavior*) terwujud dalam buli, gosip, mengancam, mengucilkan, mengolok-olokan, memanggil dengan nama panggilan yang melecehkan, memukul, menendang dan sebagainya. Kenakalan seperti ini bisa menimbulkan konflik, perkelahian, tekanan psikologis, sampai kepada bunuh diri.

Perilaku kekerasan di kehidupan sekolah seperti ini acapkali dilakukan tidak hanya oleh siswa ke siswa. Tapi juga oleh guru ke siswa. Perilaku kekerasan akan menumbuhkan kultur kehidupan sekolah yang tidak aman dan damai dan tidak kondusif bagi perkembangan kepribadian peserta didik. Kultur sekolah semacam itu tidak akan mendukung penumbuhan karakter. Sementara karakter tumbuh sebagai proses internalisasi nilai dan tidak sebatas tataran pemahaman konsep secara kognitif. Karakter dan perilaku damai tumbuh melalui dan di dalam atmosfir sekolah yang dikembangkan melalui proses pembelajaran ataupun kegiatan di luar kelas. Dalam konteks ini peran guru tidak bisa digantikan oleh teknologi, melainkan guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bekerja di dalam mengembangkan kultur pendidikan yang menumbuhkan kepribadian peserta didik.

TANTANGAN GURU DI ERA DIGITAL

Dunia IPTEK yang bergerak dan berubah begitu cepat, menuntut kesiapan SDM para pendidik, baik mental maupun spiritual. Betapa tidak memasuki abad 21 ini, dibutuhkan guru yang berkompoten dan profesional, serta terampil. Sebab, memasuki abad 21 yang ditandai dengan pembelajaran berbasis ICT, dengan pendekatan 4C (Critical thinking, collaboration, creativity, and communication). Jangan sampai seorang pendidik memiliki penyakit TBC (tidak bisa *computer*), mengingat anak didik lebih akrab dengan dunia teknologi dan komunikasi. Keterbelakangan guru dalam dunia iptek akan menjadi bumerang yang akan memengaruhi profesionalitas keguruannya.

MURID MILENIAL

Yang jadi permasalahan kolektif dunia pendidikan kita saat ini adalah guru abad XX (yang lahir tahun di bawah 2000) masih gagap teknologi. Sedangkan murid yang dihadapi adalah manusia abad XXI yang tentu beda dalam asupan gizi keilmuan teknologi. Sederhananya, banyak anak didik kita saat ini lebih cerdas dalam dunia teknologi daripada gurunya. Kesenjangan semacam ini tidak bisa dibiarkan begitu saja agar tidak berakibat fatal dalam proses pendidikan. Guru sejak zaman Orde Baru sampai sekarang bukan lagi seperti yang dilukiskan oleh Earl V Pullias dan James D Young dalam bukunya *A Teacher is Many Things*, yaitu sebagai sosok makhluk serbabisa sekaligus memiliki kewibawaan

yang tinggi di hadapan murid-muridnya ataupun masyarakat.

Tapi, sosok pendidik yang sekarang ini lebih cocok sebagai sosok mimikri, yang harus pandai-pandai menyesuaikan diri di mana dan dalam situasi apa mereka berada. Hal itu sebagai akibat dari situasi ideologi, politik, ekonomi, sosial, dan budaya yang ada sangat dominan. Munculnya media komunikasi yang tidak hanya berbasis pesan (audio) menjadi candu bagi anak-anak muda sekarang. Terlebih lagi akan sebuah aplikasi komunikasi yang dilengkapi dengan media audio visual. Tak sedikit dari anak didik bangsa ini memperlihatkan gambar (amoral), yang menurut mereka merupakan sesuatu yang trendi. Ironisnya, guru tidak mengetahui apa yang dilakukan anak didiknya karena tidak memiliki aplikasi serupa. Ini adalah sebuah problema yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Lewat salah satu aplikasi yang paling digandrungi, anak remaja hari ini berlomba-lomba mempertontonkan foto-foto mereka yang paling bergengsi.

Sebuah aplikasi komunikasi tanpa batas akan membawa anak pada dunia yang lebih bebas dan liar. Di sana, mereka akan berteman dengan para tokoh idolanya semisal artis Korea, artis Hollywood, dan lain-lain. Bahkan, mereka menjadikannya sebagai kiblat dalam tindak-tanduknya. Ini semua akan menjadi tantangan terbesar bagi para guru. Canggihnya teknologi akan menyebabkan komunikasi antarpeserta didik dapat terjalin dengan rahasia. Ketika obrolan dunia maya antaranak didik tanpa ada campur orang tua dan guru, maka sangat

riskan mereka akan bertindak sesuai dengan nafsu jiwa muda. Nafsu jiwa muda cenderung tanpa pertimbangan akal yang tentunya bisa mengakibatkan dampak negatif bagi diri mereka. Ratih Ibrahim (2012) menuturkan, "Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya, sehingga menganggap apa yang diperolehnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan terlengkap dan final".

MELEK TEKNOLOGI

Kualitas guru yang hampa akan teknologi tidak akan mampu menanamkan "daya kritis" kepada murid untuk menjadi manusia revolusioner. Sehingga mereka terhambat untuk menggali potensi dirinya. Guru yang gaptek (gagap teknologi) akan menurunkan derajat kredibilitasnya di hadapan para muridnya sehingga murid cenderung bersikap *underestimate*, seolah-olah guru adalah orang dungu di tengah dunia metropolitan. Ini fenomena yang sering ada dan terjadi di sekeliling kita. Guru boleh produk tahun 90-an, tapi kapasitas keilmuannya tidak boleh kalah dengan persaingan zaman.

Di mana pun dan kapan pun seorang guru harus lebih pintar daripada muridnya, tidak hanya dalam konteks pedagogik akan tetapi juga harus *update* dalam segala bidang. Sosok seorang pendidik hendaknya mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan, sebab media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengiefektifkan proses belajar mengajar menurut Naim

N.(2011). Guru tempat berpijak murid, jika guru tidak ada gairah untuk meningkatkan potensi dirinya, sudah pasti guru akan kalah dari tingkat keilmuan muridnya, mengingat sumber belajar saat ini sudah betebaran di dunia maya setiap detik.

Menghadapi hal tersebut, guru tidak boleh gagap teknologi (gptek) dan harus selalu berupaya memotivasi dirinya dalam dunia teknologi. Guru tidak boleh malas mengakses informasi dan teknologi jika tidak mau tertinggal. Mereka perlu belajar serius agar mampu mengoperasikan perangkat teknologi informasi di hadapan para muridnya. Guru profesional akan lebih mudah memahami kebutuhan siswa di tengah semakin lengkapnya ketersediaan sarana dan prasarana. Ketika siswa memiliki akun di media sosial, tak ada salahnya guru juga memilikinya, bahkan disarankan untuk saling berteman. Selain sebagai wadah untuk belajar, media komunikasi, dan penyebaran informasi, keberadaan guru juga sebagai pengawas aktivitas anak didik ketika berselancar di dunia maya.

Komunikasi siswa saat ini cenderung *alay* dan berupa simbol-simbol yang sulit dijangkau oleh orang dewasa. Dalam hal ini, guru harus mengetahui bahasa yang sering digunakan oleh mereka. Terkadang dalam bahasa yang mereka gunakan terselip unsur-unsur yang menjerumus kepada tindakan-tindakan yang tak beradab. Misalnya, *bullying* (perisakan), diskriminasi, narkoba, bahkan seksual. Ketika guru sudah masuk dalam dunia muridnya, maka akan lebih mudah bagi guru mengantisipasi hal-

hal negatif yang setiap saat selalu menghantui.

KESIMPULAN

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan, seiring dengan perkembangan IPTEK yang begitu cepat, maka setiap pendidik harus selalu siap untuk menerima perubahan demi perubahan dalam dunia pendidikan, teristimewa perubahan dalam paradigma, konsep pembelajaran dari yang konvensional ke digital. Diperlukan revolusi pembelajaran untuk menghadapi anak didik di era digital ini. Guru harus mengubah cara dan gaya mengajarnya. Para Guru harus mulai *melek IT* dan memakai sarana pendukung digital untuk membantu pengajaran. Banyak sarana digital yang dapat dipakai dikelas misalnya penggunaan multimedia seperti *e-book*. Guru juga bisa memakai berbagai macam *media sosial* yang sangat dekat dengan siswa seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *you tube*, *blog* dan lain sebagainya.

Penggunaan media sosial yang sangat digandrungi anak didik, tentu akan sangat menarik minat mereka. Misalnya Guru bisa memberi pertanyaan lewat *twitter*, lalu siswa menjawab dengan *mereply* pertanyaan tersebut. Atau guru juga bisa memberikan rangkuman materi melalui ringkasan *tweet* dan para siswa bisa *meretweet* sebanyak-banyaknya untuk membaca ulang materi tersebut.

Untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan menulis, guru juga bisa menggunakan sarana *blog* yang sedang marak di jagad internet. Para peserta didik

juga bisa sekaligus diminta untuk membuat *video blogging* sehingga mereka akan terpacu untuk kreatif. Masih banyak sarana berbasis digital yang bisa dipakai di kelas untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Guru harus meningkatkan pengetahuannya di bidang teknologi dan informasi. Untuk mengikuti perkembangan era digital salah satu caranya bisa dimulai dengan membuat portal belajar dalam *website*. Sehingga para siswa bahkan orangtua bisa senantiasa *update* pelajaran melalui *website* tersebut. Selain itu masih banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru, salah satunya yaitu dengan terus menambah spesialisasi diri setiap tahunnya. Setiap tahun guru *diwajibkan* belajar hal yang baru. Misalnya, di tahun ini belum bisa menulis di blog, maka harus belajar agar bisa menjadi penulis blog. Bisa bergabung dengan komunitas guru *nge – blog* atau *blogger* guru yang sudah banyak beredar.

Untuk meningkatkan *skill* teknologi digitalnya, para guru juga bisa mengikuti pelatihan *digital learning* yang banyak diadakan. Dalam pelatihan ini para guru bisa menambah wawasan teknologinya sehingga melebihi wawasan para muridnya. Untuk memacu dan memicu kreatifitasnya para guru bisa mengikuti berbagai lomba yang diadakan sekolah atau luar sekolah agar terus bersemangat dan terus belajar yang hal baru. Banyak juga para guru yang serius meningkatkan kompetensinya dengan melanjutkan study S2, mengikuti berbagai seminar atau studi banding bahkan sampai keluar negeri. Jika guru terus belajar

menimba ilmu, maka ia tidak akan tertinggal oleh murid – muridnya.

Jika sekolah ingin menjadikan digital sebagai basisnya tentu saja harus menyediakan perangkat pendukungnya. Ruang multimedia mutlak diperlukan, laboratorium komputer lengkap dan bahasa juga harus ada sebagai sarana siswa. Untuk meningkatkan kreatifitas dan jiwa seni anak didik, sekolah juga bisa membuat radio *online*. Dimana radio tersebut bisa sebagai sarana aktualisasi diri para siswa juga bisa sebagai sarana komunikasi guru, sekolah, orangtua dan berbagai pihak lainnya. Anak didik di era ini juga lekat dengan kekuatan visualnya. Mereka terbiasa berinteraksi dengan layar komputer, internet dan *you tube* sehingga alat bantu visual dikelas akan memperbaiki proses belajar sampai 400 % maka dari itu diperlukan ruang film atau teater mini untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Kesemua sarana tersebut tentu harus pula di dukung dengan fasilitas internet super cepat sehingga memudahkan akses para guru dan siswa dalam menggunakannya. Sekolah bisa melibatkan pihak sponsor untuk menekan biaya pemasangannya.

Yang terakhir tentu saja kita membutuhkan kolaborasi dari semua pihak untuk menghadapi tantangan di era digital ini. Sekolah dan Guru tidak bisa bekerja “sendirian” untuk mendidik generasi bangsa yang berkarakter. Orang tua sebagai pihak paling penting dan sentral utama pendidikan adalah *partner* dalam dunia pendidikan. Apalagi di era serba digital ini, *controlling* dari orang tua dalam penggunaan *gadget*

sehat mutlak diperlukan karena orang tua yang bersama anak-anak selama 24 jam. Belum lagi penanggulangan bahaya – bahaya yang mulai muncul di era digital ini seperti maraknya *game online*, *cyber crime* dan *pornografi*. Sekolah juga bisa mengundang beberapa pakar IT atau Yayasan terkait dibidangnya sebagai sarana pemantau perkembangan penanggulangan bahaya yang bisa senantiasa mengintai anak didik kita. Sangat dibutuhkan sinergisitas dari seluruh lingkungan sekolah terkait. Mengembalikan anak – anak untuk dekat dengan masjid merupakan salah satu contoh bersinerginya peran lingkungan sekolah untuk mewujudkan generasi unggulan berakhlak mulia di era digital ini.

11. Sanusi, A. 2013. *Kepemimpinan Pendidikan. Bandung: Nuansa Cendekia.*
12. Uno, B.H. dan Lamatenggo, N. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.
13. Widyastono, H. 2013. *Pengembangan kurikulum Di Era Otonomi Daerah.* Jakarta: Bumi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21.* Bogor: Ghalia.
2. Kristiawan, M., Safitri, D., & Lestari, R. (2017). *Manajemen Pendidikan.* Yogyakarta: Deepublish.
3. Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of Human-Social Science Research.*
4. Kristiawan, M. (2016). *Filsafat Pendidikan.* Yogyakarta: Valia Pustaka.
5. Kristiawan, M., Yuniarsih, Y., & Fitria, H. (2019). *Supervisi Pendidikan.* Bandung: Alfabeta
6. Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: Remaja Rosdakarya
7. Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi.
8. Naim, N. 2008. *Menjadi Guru Inspiratif.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
9. Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Bandung: Rajawali Perss.
10. Sagala, S. 2006. *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.