

Pembelajaran Anak di Era Digital

Author:

Nadia Anggraeni¹
Yuni Mariani Manik²

Affiliation:

PGSDUniversitas
TerbukaUPBJJ
Malang¹

UniversitasPGRI
Kanjuruhan Malang²

Corresponding email

Yuni@unikama.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2023-06-07
Accepted: 2023-06-09
Published: 2023-06-09



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Kehadiran teknologi informasi memiliki dampak terhadap perubahan seluruh aspek kehidupan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi yang dilaksanakan Pendidik dengan peserta didik era digital saat ini memiliki perbedaan dengan sebelumnya. Di mana proses pembelajaran (interaksi) berlangsung menjadi interaksi pembelajaran digital. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan fokus untuk menganalisis strategi pembelajaran pendidikan dasar pada era digital (Amada & Hakim, 2022) Metode penelitian merupakan prosedur dan teknik penelitian. Antara satu penelitian dengan yang lain, prosedur dan tekniknya akan berbeda. Kalau tidak berbeda, berarti penelitian itu hanya mengulang penelitian yang sudah ada sebelumnya. Tapi bukan berarti harus berbeda semuanya. Untuk penelitian sosial misalnya, populasi penelitian mungkin saja sama, tapi Teknik samplingnya berbeda, teknik pengumpulan datanya berbeda, analisis datanya berbeda, dan lain-lain (Prasrihamni et al., 2022). Pembelajaran dengan media digital dapat membuat anak tertarik, lebih cepat memahami materi, fleksibel dapat digunakan dalam situasi apapun, serta memiliki banyak fitur. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode belajar sambil bermain. Guru juga dapat membuat video pembelajaran sendiri mulai dari kegiatan pembuka, inti hingga penutup (Amada & Hakim, 2022)

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran, Era Digital, Pendidikan Dasar.

Pendahuluan

Pendidikan di era digital saat ini sangatlah pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi.(Putri, 2018) Era digital ditandai dengan maraknya penggunaan perangkat teknologi yang saat ini tengah berkembang secara pesat. revolusi digital yang juga sering disebut revolusi industri 4.0 sebagai era terjadinya profilerasi komputer dan otomatisasi pencataan di semua bidang termasuk di antaranya bidang pendidikan. Dalam perkembangannya, Indonesia baru mencapai tahap era revolusi industri 4.0. Pencapaian revolusi industri 4.0 di Indonesia tidak hanya diupayakan dalam segi industri semata, namun juga merambah pada bidang pendidikan. Adanya peningkatan sumber daya manusia melalui program link and match antara pendidikan dengan industri menjadi bukti dari upaya penyelesaian industri 4.0 di bidang Pendidikan. Wujud kemajuan teknologi yang merambah di bidang pendidikan terlihat dari banyaknya media ajar digital yang menunjang proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Ini menunjukkan bahwa, era konvensional mulai berakhir dan beralih pada era digitalisasi. (Purnasari & Sadewo, 2021)Perkembangan era digital dan juga adanya pandemi Covid-19 saat ini membentuk pola baru dalam pembelajaran yang juga terjadi pada jenjang pendidikan dasar.Perangkat seluler layar sentuh (mis.,ponsel

cerdas, tablet) telah ada di mana-mana untuk anak kecil. Aplikasi interaktif atau "aplikasi" yang dianggap "mendidik" untuk anak kecil juga semakin populer dan semakin diintegrasikan ke dalam ruang kelas anak usia dini sebagai alat pembelajaran karena keuntungan yang dirasakan untuk keterlibatan anak dan pembelajaran aktif. Integrasi teknologi aplikasi interaktif ke dalam kehidupan anak-anak di rumah dan sekolah telah melampaui penelitian yang diperlukan untuk menginformasikan rekomendasi komprehensif untuk penggunaannya. Rekomendasi sejauh ini berfokus pada pencegahan penggunaan layar yang berlebihan daripada peluang untuk memaksimalkan pembelajaran. Penelitian tentang apakah anak kecil dapat belajar dari aplikasi interaktif; domain keterampilan akademik, kognitif, atau sosial-emosional yang mungkin paling didukung oleh aplikasi interaktif; dan kondisi di mana pembelajaran ini dapat dimaksimalkan; masih muncul. (Riady, 2021)

Studi Literatur

Literasi digital merupakan salah satu jenis literasi dari berbagai jenis kemajuan literasi yang muncul terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi. Literasi digital menurut (Safitri et al., 2020) adalah kemahiran seseorang dalam memahami konten-konten digital. Pemahaman mengenai literasi, mayoritas memahami bahwa hal tersebut hanya sekedar kemahiran untuk membaca dan menulis. Pada periode awal kemajuan literasi, literasi ditafsirkan sebagai kemahiran untuk memakai bahasa dan video dalam wujud yang beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, mengungkapkan dan merefleksikan ide secara kritis. Kemajuan selanjutnya memberitahukan bahwa literasi berkaitan dengan situasi serta penerapan sosial. (Andarini & Salim, 2021)

Metode Penelitian

Penelitian kualitatif adalah metode untuk menggali dan memahami makna yang dianggap oleh individu atau kelompok orang tertentu berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Penelitian deskriptif ialah tipe penelitian yang bertujuan untuk menyajikan gambaran lengkap dari suatu lingkungan sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi suatu fenomena atau kenyataan sosial. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan fokus untuk menganalisis strategi pembelajaran pendidikan dasar pada era digital (Amada & Hakim, 2022)

Hasil

Perkembangan pendidikan di setiap wilayah yang ada di Indonesia pada kenyataannya berbeda satu dengan yang lain. Perkembangan Pendidikan di wilayah Bengkayang belum dapat disetarakan dengan pendidikan di wilayah perkotaan. Kualitas SDM dan minimnya sarana dan prasarana sekolah menjadi kendala internal yang menyebabkan proses pembelajaran tidak maksimal, selain itu beberapa sekolah berada pada kategori susah akses dan belum teraliri listrik. Kondisi tersebut menjadi kendala eksternal dalam tercapainya pembelajaran yang efektif. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di UPT SDN Slorok 01 pembelajaran yang diterapkan proses pendidikan. Ponsel pembelajaran adalah salah satu dari banyak contoh tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung praktik inovatif di sekolah (Ikawati, 2021) 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 sekedar 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. (Triyanto, 2020) Perkembangan sosial anak usia sekolah dasar sudah bertambah, dari yang awalnya hanya bersosial dengan keluarga di rumah, kemudian berangsur-angsur mengenal orang-orang disekitarnya. Anak pada usia ini juga telah mengenal gaya hidup digital, baik itu dari rumah, teman-teman, sekolah dan lingkungan sekitar. Era

digital tidak hanya punya dampak positif, tapi juga berdampak negatif, disinilah peran kita sebagai orang tua, pendidik dan masyarakat dewasa membimbing dan mengawasi anak untuk menjalaninya dengan baik, tepat, dan bermanfaat positif bagi anak itu sendiri.(Putri, 2018).

Perlulah direncanakan Langkah-langkah konkrit sehingga dapat dilaksanakan oleh pelaku Pendidikan dan pengelola Pendidikan sesuai dengan sarana dan prasarana serta sumber daya manusia yang tersedia. Begitu pula sebaliknya Pendidikan yang tidak direncanakan dengan baik maka akan berdampak pada proses Pendidikan yang tidak sesuai dengan tujuan dan pendidikan pada hakikatnya. Sebagai contoh dalam proses pembelajaran seorang guru hendaknya membuat RPP terlebih dahulu dengan harapan pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan yang telah dilakukan.(Nardawati, 2021) Karakter akan terbentuk bila aktivitas dilakukan berulang-ulang secara rutin hingga menjadi suatu kebiasaan, yang akhirnya tidak hanya menjadi suatu kebiasaan saja tetapi sudah menjadi suatu karakter. Pendidikan karakter dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Setiap mata pelajaran yang berkaitan dengan norma-norma perlu dikembangkan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Di era digital ini peran keluarga, guru dan masyarakat sekitar sangatlah penting dalam meningkatkan karakter calon penerus bangsa. Keluarga sebagai tempat utama dan pertama peserta didik menjalani kehidupan hendaklah mengawasi dan membimbing dengan penuh kasih sayang, tegas, dan cermat. Peran guru dalam membangun karakter peserta didik semakin meningkat, kompleks dan berat. Guru tidak hanya mengajarkan konsep karakter yang baik, tetapi bagaimana mengarahkan peserta didik untuk dapat mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Guru juga sebagai panutan harus menerapkan karakter yang baik pada dirinya sendiri. Masyarakat sekitar juga berperan dalam mengawasi dan memotivasi perkembangan karakter peserta didik (Putri, 2018) belajar yang efektif itu terjadi jika belajar itu sendiri merupakan perubahan, artinya belajar itu mengubah cara kita menerima sesuatu dan pengalaman hidup kita. Dengan perubahan tersebut berarti kita mengubah cara menerima sesuatu yang selanjutnya dapat mengubah perilaku kita dan pada gilirannya mengubah cara kita melakukan interaksi dengan masyarakat. Perubahan yang terjadi dalam diri siswa akan berarti, jika pengalaman itu bermakna. Kita memahami perubahan dalam perilaku siswa itu sebagai akibat dari pengalaman (Setyosari, 2015)

Pembahasan

Di era digital ini peran keluarga, guru dan masyarakat sekitar sangatlah penting dalam meningkatkan karakter calon penerus bangsa. Keluarga sebagai tempat utama dan pertama peserta didik menjalani kehidupan hendaklah mengawasi dan membimbing dengan penuh kasih sayang, tegas, dan cermat. Peran guru dalam membangun karakter peserta didik semakin meningkat, kompleks dan berat. Guru tidak hanya mengajarkan konsep karakter yang baik, tetapi bagaimana mengarahkan peserta didik untuk dapat mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Guru juga sebagai panutan harus menerapkan karakter yang baik pada dirinya sendiri. Masyarakat sekitar juga berperan dalam mengawasi dan memotivasi perkembangan karakter peserta didik.

Menentukan tujuan, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan; Menentukan keefektifan, artinya guru wajib memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; Mengukur kemampuan guru dan siswa, artinya guru harus mampu mempertimbangkan apakah media yang digunakan dapat menyampaikan pesan yang dituju dan materi yang disampaikan juga harus sesuai pada kemampuan pola berfikir siswa; Mempertimbangkan faktor fleksibilitas, artinya guru harus mampu menentukan media yang dapat digunakan disegala situasi, tahan lama dan dapat memanfaatkan barang disekitar yang sekiranya dapat digunakan sebagai media; Memperhatikan faktor kesediaan media, artinya guru dapat memanfaatkan benda benda disekitar yang nantinya akan dibuat sendiri atau membeli; Menentukan faktor kesesuaian antara manfaat dan biaya, artinya biaya yang dipakai untuk memperoleh media yang digunakan tersebut apakah dapat bermanfaat untuk pembelajaran yang dituju atau tidak; Menentukan faktor kualitas, artinya untuk

memperoleh hasil yang baik dalam pembelajaran maka guru harus menentukan media yang bermutu (Amada & Hakim, 2022).

Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktuluang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial. Dalam hal ini, penggunaan gadget pada saat ini perlu diperhatikan secara khusus karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi (Boiliu, 2020). Untuk itu hal terpenting dalam Pendidikan tak lupa juga karena guru, ujung tombak pembelajaran ini adalah guru, untuk itu perlu untuk kita menghargai guru selain kita mempelajari tentang teknologi-teknologi pembelajaran (Mansir, 2020) Penelitian ini menggunakan metode meta analisis.

Meta analisis adalah penelitian yang dilakukan dengan cara merangkum, mereview dan menganalisis data penelitian dari hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara mencari jurnal artikel yang relevan sesuai dengan judul yang akan diteliti melalui Google Scholar dengan kata kunci pendidikan karakter, anak sekolah dasar, era digital. Penelitian dalam jurnal tersebut guna untuk mengetahui sejauh mana pentingnya pendidikan karakter anak sekolah dasar di era digital. (Kezia, 2021)

Kesimpulan

Istilah “era digital” merupakan perkembangan dari dunia teknologi yang terdiri atas seperangkat media yang tidak akan berfungsi jika berdiri sendiri. Sedangkan media digital adalah sebuah bentuk media elektronik dimana data disimpan dalam format digital. Kata digital/di.gi.tal/berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu, dan berhubungan dengan penomoran. Digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. (Andriyani, 2018)

Di Indonesia kesiapan menghadapi tantangan pendidikan era revolusi industri 4.0 adalah segera meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumberdaya manusia Indonesia melalui pendidikan dengan melahirkan operator dan analis handal bidang manajemen pendidikan sebagai pendorong kemajuan pendidikan berbasis teknologi informasi di Indonesia menjawab tantangan Industri 4.0 yang terus melaju pesat. Kebijakan manajemen pendidikan di Indonesia saat ini mendorong seluruh level pendidikan, terutama pendidikan tinggi untuk memanfaatkan kemajuan teknologi digital dan komputasi pendidikan era revolusi industry keempat. Beberapa solusi yang bisa dilakukan antara lain, 1) kesesuaian kurikulum dan kebijakan dalam pendidikan, 2) kesiapan SDM dalam memanfaatkan ICT, mengoptimalkan kemampuan peserta didik, dan mengembangkan nilai - nilai (karakter) peserta didik, serta 3) kesiapan sarana dan prasarana pendidikan. (Syamsuar & Reflianto, 2019)

Referensi

- Amada, N. Z., & Hakim, A. (2022). Analisis Penggunaan Youtube sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 9–14.
- Andarini, F. A., & Salim, H. (2021). Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Sekolah Dasar Saat Pandemi. *Didaktika*, 1(1), 181–189.
- Andriyani, I. N. (2018). Pendidikan anak dalam keluarga di era digital. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(1), 789–802.
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2), 308–318.
- Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi

- Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), 25–38.
- Ikawati, H. D. (2021). PEMANFAATAN TIK SEBAGAI STRATEGI MENGATASI TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *JOURNAL SCIENTIFIC OF MANDALIKA (JSM) e-ISSN 2745-5955/ p-ISSN 2809-0543*, 2(3), 95–100.
- Kezia, P. N. (2021). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2941–2946.
- Mansir, F. (2020). Kesejahteraan Dan Kualitas Guru Sebagai Ujung Tombak Pendidikan Nasional Era Digital. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 8(2), 293–303.
- Nardawati, N. (2021). Perencanaan Pendidikan yang Baik Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Literasiologi*, 6(2), 556568.
- Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., & Surmilasari, N. (2022). Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Era Digital. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(1), 82–88.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37–50.
- Riady, A. (2021). Pendidikan Berkualitas di Era Digital:(Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70–80.
- Setyosari, P. (2015). Peran Teknologi Pembelajaran dalam Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UM*, 218–227.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184.