

## **Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital**

<sup>1\*</sup>I Ketut Westra

Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Jl. Seroja-Tonja Denpasar Utara, Bali (80239)

\*Pos-el:[tutwestra22@gmail.com](mailto:tutwestra22@gmail.com)

**Abstrak.** Pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi Covid-19, membuat kaget hampir di semua lini, dari kabupaten/kota, provinsi, pusat bahkan dunia internasional. Pendidik merasa kaget karena harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat, begitu juga dengan siswa terbata-bata karena mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Sementara, orang tua murid merasa stress ketika mendampingi proses pembelajaran dengan tugas-tugas, di samping harus memikirkan keberlangsungan hidup dan pekerjaan masing-masing di tengah krisis. Jadi, kendala-kendala itu menjadi catatan penting dari dunia pendidikan kita yang harus mengejar pembelajaran daring secara cepat. Padahal, secara teknis dan sistem belum semuanya siap. Selama ini pembelajaran online hanya sebagai konsep, sebagai perangkat teknis, belum sebagaimana berpikir, sebagai paradigma pembelajaran. Padahal, pembelajaran digital (online) bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani siswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara online harusnya mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan ujungnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

**Kata Kunci: Inovasi , Pembelajaran Berbasis Digital**

**Abstract.** The online learning that took place as a surprise from the Covid-19 pandemic, shocked almost all lines, from districts/cities, provinces, centers and even internationally. Educators were surprised because they had to change the system, syllabus and learning process quickly, as well as students stuttering because they got a pile of assignments while studying from home. Meanwhile, parents of students feel stressed when accompanying the learning process with assignments, in addition to having to think about the survival of their respective lives and jobs in the midst of a crisis. fast. In fact, not all technically and systems are ready. So far, online learning is only a concept, as a technical tool, not as a way of thinking, as a learning paradigm. In fact, digital learning (online) is not a method to change face-to-face learning with digital applications, nor does it burden students with piles of assignments every day. Online learning should encourage students to be creative, access as many sources of knowledge as possible, produce works, hone insights and ultimately shape student into lifelong learners

**Keywords: Innovation, Digital-Based Learning**

## PENDAHULUAN

Dengan merebaknya virus Corona (covid-19) yang begitu massif diberbagai negara, memaksa kita harus melihat kenyataan bahwa dunia sekarang sudah berubah. Semua mengalami perubahan baik dibidang teknologi, politik, ekonomi dan bahkan pendidikan pun mengalami perubahan. Perubahan itu mengharuskan kita untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Selama ini slogan yang sering kita ucapkan yaitu “Bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh” ini sudah tidak berlaku lagi, karena pandemi virus corona ini merubah semuanya. Semua negara terdampak telah berupaya membuat kebijakan terbaiknya dalam menjaga kelanggengan layanan pendidikan. Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan sekolah di daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral.

Pemberlakuan kebijakan physical distancing yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik dan siswa kaget termasuk orang tua bahkan semua orang yang berada dalam rumah. Pembelajaran

teknologi informasi memang sudah diberlakukan dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi Covid-19, membuat kaget hampir di semua lini, dari kabupaten/kota, provinsi, pusat bahkan dunia internasional. Pendidik merasa kaget karena harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat, begitu juga dengan siswa terbata-bata karena mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Sementara, orang tua murid merasa stress ketika mendampingi proses pembelajaran dengan tugas-tugas, di samping harus memikirkan keberlangsungan hidup dan pekerjaan masing-masing di tengah krisis.

Jadi, kendala-kendala itu menjadi catatan penting dari dunia pendidikan kita yang harus mengejar pembelajaran daring secara cepat. Padahal, secara teknis dan sistem belum semuanya siap. Selama ini pembelajaran online hanya sebagai konsep, sebagai perangkat teknis, belum sebagai cara berpikir, sebagai paradigma pembelajaran. Padahal, pembelajaran digital (online) bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani siswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara online harusnya mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan ujungnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Selama ini pengertian

siswa/mahasiswa adalah, kalau ada guru baru belajar dan kalau tidak ada guru ya tidak belajar. Ini bisa kita lihat dalam kehidupan sehari-hari siswa/mahasiswa, begitu tidak ada guru ya bolos, hura-hura, tidak ada yang belajar.

Pada era digital atau era informasi sekarang ini, apalagi pandemi covid-19 ini masih mengintai, dan physical distancing mau tidak mau, suka tidak suka kehidupan manusia akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat dan teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, dan masyarakat sekarang ini dituntut melek teknologi.

Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi. Dikaitkan dengan literasi teknologi diharapkan kemampuan membaca siswa/mahasiswa bisa lebih ditingkatkan yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, diantaranya adalah media komputer. Komputer merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, dan mengelola informasi. Pengolaan Data Elektronik adalah proses manipulasi data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Data merupakan objek yang belum diolah dan akan dilakukan

pengolahan yang sifatnya masih mentah. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat.

Seiring perkembangan teknologi terkini, terutama dengan hadirnya jejaring media sosial, seperti facebook, twitter, instagram, dan whatsapp, masalah baru bermunculan. Masalah itu terkait dengan penggunaan informasi yang bertebaran di media sosial. Ketidakmampuan masyarakat memilah informasi yang benar dan salah menciptakan keagapan pemanfaatan informasi. Berita bohong dengan konten menghasut dan provokasi berseliweran, bahkan memakan korban jiwa, memicu konflik, dan memecah belah masyarakat. Di media social, semua orang merasa bebas berpendapat. Beberapa isu ditanggapi dengan perundungan, ujaran kebencian, dan komentar negatif lainnya. Perbedaan Haluan politik dan identitas keagamaan semakin memperuncing pertikaian di dunia maya.

Seperti sebuah kelaziman, ketika kondisi masyarakat mengalami degradasi, dunia pendidikan selalu menjadi sorotan. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi di dunia pendidikan mengalami koreksi. Selama ini kegiatan pembelajaran menempatkan teknologi sebagai tujuan, dimana disebut berhasil kalau pembelajar mampu mengoperasikan perangkat teknologi. Etika pemanfaatan teknologi tidak sebagai materi yang penting dikuasai dan diterapkan. Kritik lain ditujukan kepada kondisi masyarakat yang aliterasi dan malas membaca, orang yang malas membaca dianggap tidak mampu membedakan antara informasi yang valid dan bohong. Selain itu, lompatan kondisi dari negara berkembang ke dunia digital tanpa melalui proses pembudayaan

membaca yang mapan dituding sebagai penyebab utama masyarakat gagap teknologi.

Salah satu perhatian pendidikan yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah berkaitan dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk peningkatan kualitas tersebut adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar. Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Pembelajar harus mampu memiliki kompetensi yang berguna bagi masa depannya. Seiring dengan perkembangan teknologi peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi tersebut dalam suatu sistem yang dikenal dengan Pembelajaran Digital (digital learning). Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi.

Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, handphone dengan berbagai aplikasinya, video, telepon atau

fax. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan. Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi, dan dokumen-dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran melalui Web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks, adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara digital.

Pendapat yang disampaikan Purdy dan Wright (1992) bahwa terdapat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (classroom setting) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus selalu di kelas. Model tersebut memiliki perbedaan dari segi gaya mengajar, teknik serta motivasi pembelajar dan pengajar. Model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif

karena sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengelolaan sistem pembelajaran digital berbeda dengan sistem konvensional. Sistem pembelajaran digital menuntut keberadaan infrastruktur dan teknologi yang mendukung (technology suport), seperti komputer, akses internet, server, televisi, video interaktif, CD/DVD ROM, dan sebagainya. Keterlibatan teknologi tersebut tidak bisa digunakan secara spontanitas namun diperlukan sebuah desain pembelajaran yang memadukan teknologi tersebut secara efektif. Pembelajaran digital memiliki variasi sesuai dengan modus yang digunakannya, yaitu digital sepenuhnya atau kombinasi dengan tatap muka (face to face).

### **Potensi Pembelajaran Digital**

Menurut Kenji Kitao (1998), setidaknya ada 3 potensi atau fungsi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran.

#### **1. Potensi Alat Komunikasi**

Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan e-mail, atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list. Berkomunikasi dengan e-mail atau chatting berbeda dan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan telepon dan facsimile (fax) yang juga sama-sama mampu menyampaikan informasi sangat cepat. Pada komunikasi yang menggunakan telepon, semakin jauh jarak orang yang berkomunikasi, semakin mahal pula biaya pulsa telepon yang harus dibayar. Pembayaran akan semakin mahal lagi manakala waktu berkomunikasi berlangsung lebih lama sesuai dengan banyaknya informasi yang disampaikan. Di sisi lain, berkomunikasi melalui pembelajaran digital, pulsa telepon yang dibayar hanyalah pulsa lokal. Tidak ada pengaruh jarak atau jauh dekatnya orang yang dihubungi (komunikasikan). Cukup membayar biaya pulsa telepon lokal di samping biaya langganan bulanan, maka berbagai informasi atau dokumen yang perlu dikomunikasikan dapat terkirimkan dengan sangat cepat.

#### **2. Potensi Akses Informasi**

Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi, seperti prakiraan cuaca, perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu

pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber tanpa harus berlangganan. Pembelajar dapat mengakses berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Pembelajaran digital merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada di mana pun, sehingga pembelajar tidak harus langsung pergi ke perpustakaan untuk mencari berbagai referensi (Kitao, 2002). Melalui pembelajaran digital informasi dalam berbagai bidang yang tersedia atau perkembangan yang terjadi di seluruh penjuru dunia (global world) dapat diakses dengan cepat diketahui oleh banyak orang.

Begitu pula dengan informasi yang menyangkut bidang pendidikan atau pembelajaran mudah, banyak, dan cepat untuk diakses. Pembelajar tidak harus hadir langsung di ruang kelas/kuliah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun cukup hanya duduk saja dari tempat masing-masing di depan komputer (tentunya menggunakan komputer yang dilengkapi fasilitas koneksi ke pembelajaran digital) dan menggunakannya. Pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar, baik yang berupa materi pembelajaran itu sendiri maupun dengan pengajar.

#### **3. Potensi Pendidikan dan Pembelajaran.**

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para

pengembang pembelajaran (instructional developers) bekerjasama dengan ahli materi pembelajaran (content specialists) mengemas materi pembelajaran elektronik (pembelajaran digital material). Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan disosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para pembelajar. Para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran-an digital melalui internet.

### **Fungsi Pembelajaran Digital**

Karakteristik atau potensi pembelajaran digital dipandang sudah memadai sebagai dasar pertimbangan untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran digital. Sebagai media pembelajaran terdapat tiga fungsi pembelajaran digital di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi.

#### **1. Fungsi Suplemen**

Fungsi sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, namun jika memanfaatkannya tentu saja pembelajar akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Peran pengajar adalah selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan para pembelajarnya

mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

#### **2. Fungsi Komplemen**

Fungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas.

Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) yang bersifat enrichment (pengayaan) atau remedial (pengulangan pembelajaran) bagi pembelajar di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Pembelajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu (1) fast learners, yaitu kelompok pembelajar yang cepat kemampuan belajarnya, (2) average or moderate learners, yaitu kelompok pembelajar berkemampuan rata-rata, dan (3) slow learners, yaitu kelompok pembelajar yang lamban kemampuan belajarnya. Kelompok pembelajar average learners biasanya kurang diperhatikan dalam pengelolaan kelas (classroom management) karena mereka ini dipandang sebagai pembelajar yang tidak terlalu bermasalah. Kelompok pembelajar yang sering mendapat perhatian atau yang membutuhkan penanganan khusus di dalam pengelolaan kelas adalah slow learners dan fast learners.

Kedua kelompok pembelajar ini memerlukan program reinforcement, baik yang sifatnya enrichment bagi fast learners maupun remedial bagi slow learners. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila pembelajar dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pembelajaranyangdisampaikan

pengajar secara tatap muka (fast learners). Kepada kelompok pembelajar ini diberi kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya adalah untuk lebih meningkatkan kualitas penguasaan para pembelajar terhadap materi pembelajaran yang disajikan pengajar di dalam kelas atau tambahan materi pembelajaran yang dinilai pengajar bermanfaat bagi pembelajar. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai program pengayaan yang bersifat remedial apabila pembelajar yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pengajar secara tatap muka di kelas (slow learners). Kepada kelompok pembelajar ini diberi kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya untuk membantu pembelajar yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan pengajar di kelas. Akses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus disediakan (diprogramkan) diharapkan akan dapat membantu memudahkan pembelajar dalam memahami/menguasai materi pelajaran yang disajikan pengajar.

### 3. Fungsi Substitusi

Pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih

pembelajar, yaitu mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara konvensional (tatap muka) saja, atau sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital, atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital. Alternatif model pembelajaran yang dipilih oleh pembelajar tidak menjadi masalah dalam penilaian. Setiap pembelajar yang mengikuti salah satu model penyajian materi pembelajaran akan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika pembelajar dapat menyelesaikan program pembelajarannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka lembaga penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama.

### Strategi Pembelajaran Digital

Ada anggapan dari sebagian orang bahwa pembelajaran digital tidak banyak memberikan manfaat atau menjadi interaktif dibandingkan dengan pola pembelajaran konvensional secara tatap muka langsung (face to face) yang sudah dikenal dan biasa dilaksanakan. Anggapan itu bisa benar bisa pula salah. Pembelajaran digital dapat dilakukan secara lebih efektif dan memberikan manfaat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka langsung jika strategi pembelajarannya benar dan tepat. Apalagi pembelajaran digital pun dapat mengembangkan pembelajaran tatap muka secara fisik dan sosial yang selama ini dilaksanakan. Di dalam pembelajaran digital itu, pembelajar dapat mengakses alat atau media yang akan

membuat mereka dapat mengulang materi pembelajaran dan berinteraksi dengan pembelajar lainnya meskipun tempatnya berbeda-beda dan berjauhan. Alat atau media seperti komputer, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena ada potensi besar dari media tersebut.

Melalui media dalam pembelajaran ini dapat melibatkan pembelajar berperan aktif dan interaktif, tidak seperti dengan sistem pembelajaran konvensional melalui tatap muka yang dibatasi oleh waktu. Sistem pembelajaran dengan memanfaatkan media ini juga memiliki kemampuan untuk memantau kegiatan pembelajar, kemudian melakukan review atas aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar sebagai laporan kepada pengajar untuk mengetahui bagaimana para pembelajar itu belajar (learning how to learn), sehingga para pengajar semakin menyadari bagaimana kemampuan para pembelajar di dalam belajarnya.

Semua materi pembelajaran yang dirancang agar pembelajar mengoptimalkan pikiran kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

1. Kritis artinya, pembelajar mampu mengkritisi berbagai hal seputar materi pembelajaran.
2. Kreatif artinya, pembelajar mampu memanfaatkan sumber daya di sekelilingnya untuk mencapai tujuan tertentu.
3. Komunikatif artinya, pembelajar mampu mengkomunikasikan isi pikirannya kepada orang lain secara cermat.
4. Kolaboratif artinya pembelajar mampu memadukan beragam

sumber daya di sekitarnya, baik dalam bentuk ide maupun aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu.

Adapun tujuan pembelajaran adalah untuk menciptakan kesenangan dalam diri pembelajar. Jika mereka senang, maka semua kegiatan pembelajaran akan diikuti dengan penuh perhatian. Kemampuan mencerna pengetahuan juga akan meningkat, oleh karena itu pengajar harus memahami kondisi psikologi pembelajar sepanjang kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan e-learning dan literasi digital akan lebih kaya dengan adanya kreasi dan inovasi pengajar, maka pembelajar pun terbuka mengemukakan pendapat mengenai kegiatan pembelajaran yang disukainya.

Masyarakat, khususnya warga Pendidikan, literasi digital sangat penting untuk dikuasai untuk kemajuan Pendidikan. Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format, dari beragam sumber yang disajikan secara digital. Dengan cakap literasi digital dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, menumbuhkan rasa keingintahuan akan ilmu pengetahuan, membentuk pribadi yang kreatif, inovatif, dan senantiasa berfikir kritis.

Tidak bisa dipungkiri, dunia digital juga menghadirkan bahaya dan ancaman bagi penggunanya. Ada kekerasan siber, karena paparan game online, media sosial, serta fasilitas platform digital lain, serta adanya ancaman perundungan siber yang dapat berupa ujaran kebencian dan hoaks. Hoaks hingga hari ini menjadi sorotan, bahkan semakin sulit dibendung penyebarannya karena semua pengguna media digital bebas beraktivitas termasuk



membuat dan mendistribusikan informasi. Akibatnya perputaran informasi hoaks dan fakta menjadi bercampur, dan disinilah cakap literasi digital diperlukan.

Budaya membaca seharusnya menjadi tradisi yang terus dipertahankan dan penting dalam proses belajar mengajar. Kebiasaan membaca dapat menjadi benteng dari banyaknya informasi untuk bisa memilih dan menilai informasi. Digitalisasi membuat saluran hoaks tak terbandung, media sosial, ruang obrolan, dan situs web menjadi sasaran, karena di platform tersebut banyak masyarakat menghabiskan waktunya. Budaya membaca dan literasi digital membuat individu menjadi lebih cermat ketika menghadapi informasi, dan mengenali berita hoaks. Hoaks biasanya diproduksi dengan judul bombastis untuk mencuri perhatian dan meninggalkan kesan pembaca. Yang bisa kita lakukan ketika menghadapi berita hoaks adalah bersikap tenang dan bijak. Reaksi yang berlebihan membuat kita tidak obyektif dalam bersikap, serta selalu ingat ada jejak digital dari aktivitas yang kita lakukan. Jangan tergesa-gesa menyebarkan berita, baca dengan tuntas, dan renungkan manfaat serta dampaknya. Kita butuh waktu lebih untuk cek sumber berita dalam melakukan verifikasi kebenaran dan melaporkan melalui kanal aduan jika informasi terbukti hoaks.

### **Keterampilan Guru Mengajar Secara Online**

Pembelajaran tatap muka tidak bisa diterapkan pada masa pandemi ini, maka dari itu, seorang pengajar harus mengasah keterampilannya agar bisa mengajar online yang kreatif. Adapun keterampilan yang harus dikuasai guru untuk mengajar online diantaranya adalah :

#### **1. Keterampilan Memahami Media**

#### **online**

Keterampilan ini harus diasah setiap saat oleh pengajar di dalam proses belajar mengajar online, dan tentu saja keterampilan memahami media online, terutama aplikasi mengajar online yang akan digunakan pada saat mengajar online. Pengajar perlu mengetahui fitur-fitur yang disediakan aplikasi mengajar online yang ada agar dapat memilih aplikasi mengajar online mana yang lebih tepat untuk mengajar siswa/mahasiswa. Selain itu, sebagai pengajar perlu mempertimbangkan penggunaan metode belajar yang mudah diakses oleh siswa/mahasiswa. Perlu diketahui, bahwa di Indonesia tidak semua siswa/mahasiswa memiliki akses atau fasilitas yang cukup untuk aplikasi belajar online yang membutuhkan kuota yang cukup banyak. Untuk itu pengajar juga harus memanfaatkan fasilitas yang ada misalnya pada saat ada siswa/mahasiswa yang mengalami kendala kuota, pengajar dapat menggunakan aplikasi whatsapp atau aplikasi yang lainnya, untuk menjelaskan materi pelajaran.

#### **2. Keterampilan Merancang dan Menyajikan Materi Pembelajaran Secara Kreatif**

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan pengajar yang wajib dimiliki di jaman sekarang ini. Di era digital sekarang ini, pengajar harus kreatif dalam merancang formula cara mengajar online, hingga memilah materi pelajaran apa yang harus didahulukan dengan waktu mengajar online yang terbatas. Disamping itu, materi pembelajaran sebaiknya disajikan secara kreatif agar para siswa lebih antusias sehingga muncul rasa penasarannya saat

belajar online, dan hal ini penting diperhatikan mengingat situasi belajar online membuat siswa/mahasiswa merasa jenuh dan kadang-kadang tidak focus saat belajar.

### **3. Keterampilan Mengelola Kelas Online**

Mengelola kelas merupakan salah satu keterampilan dasar mengajar yang juga harus diasah pada saat mengajar online. Proses belajar mengajar pada saat tatap muka sudah dianggap sulit oleh pengajar, apalagi sekarang mengelola kelas online, jelas lebih sulit dirasakan oleh pengajar. Mengelola kelas secara virtual tentu sangat berbeda dengan ruang kelas yang ada di sekolah. Dengan keterampilan mengelola kelas, diharapkan pengajar dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif, termasuk juga pada saat ada gangguan selama proses belajar mengajar online berlangsung. Pengajar juga harus mampu dan berani menegur siswa yang mengganggu proses belajar mengajar online dengan cara yang baik, agar siswa yang ditegur tidak meninggalkan kelas online yang sedang berlangsung. Seperti misalnya, pada saat menegur pembelajar online agar dia tidak merasa tersinggung, bisa dilakukan

dengan menyuruh pembelajar menjelaskan materi yang sudah dijelaskan oleh pengajar sebelumnya, atau bertanya kepada pembelajar bersangkutan tentang pemahaman materinya. Bukan saja hanya menegur, akan tetapi menjadikan bahan introspeksi, apakah metode dan cara mengajar online yang dilakukan dapat diterima oleh pembelajar.

### **4. Keterampilan Berkomunikasi**

Keterampilan ini tidak hanya

bermanfaat pada saat pengajar menjelaskan materi pelajaran pada saat mengajar online, tetapi juga pada saat pembelajar yang masih belum paham materi pelajaran yang sudah dijelaskan oleh pengajar tadi. Keterampilan berkomunikasi yang baik akan membuat pembelajar merasa nyaman, sehingga para pembelajar mau bertanya tentang materi yang belum mereka pahami, ataupun mau menjawab/memberikan solusi terhadap suatu permasalahan yang diberikan oleh pengajar. Keterampilan berkomunikasi juga sangat bermanfaat untuk menjalin komunikasi yang baik dengan semua orang.

### **5. Keterampilan Memotivasi Siswa**

Keterampilan ini tidak kalah pentingnya dengan keterampilan yang sudah dibahas di atas. Proses belajar mengajar online yang dilaksanakan oleh pengajar tidak akan efektif kalau siswa tidak mempunyai motivasi dalam belajar. Sikap pengajar yang ramah, bersahabat, sabar dan penuh perhatian, dan mampu memberikan motivasi, dapat mengubah siswa seperti yang diharapkan oleh pengajar. Dalam masa belajar online ini pengajar dapat berkomunikasi lebih luwes dengan pembelajar yang membutuhkan perhatian. Pembelajar lebih cenderung terbuka kepada pengajar ketika berkomunikasi menggunakan aplikasi chat dibandingkan saat berkomunikasi dengan langsung tatap muka. Oleh karena itu, jangan sia-siakan masa belajar online ini untuk dapat lebih memotivasi para pembelajar agar mereka lebih semangat meraih masa depan yang cerah.

### **Kelebihan dan Kelemahan Media Online Kelebihan Media Online :**

1. Cara kerja penyebaran informasi sungguh-sungguh cepat
  2. Informasi atau data lama bisa dibuka kembali dengan mudah sewaktu-waktu
  3. Bentuk konten yang disajikan bermacam-macam yaitu teks, foto, audio, video
  4. Bisa diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja, serta penggunaannya praktis dan fleksibel
  5. Para pengguna media online bisa saling berinteraksi
2. Pengguna harus memiliki perangkat yang mendukung dan koneksi internet yang stabil
  3. Penggunaan media online dalam jangka panjang dapat menyebabkan mata lelah dan gangguan Kesehatan

Untuk mencapai tujuan di atas ada beberapa hal yang perlu dilaksanakan sesegera mungkin agar kita semua menjadi pribadi yang sukses yaitu :

1. Positifkan Pikiran : lihat sisi baiknya, biasakan bersyukur, lebih banyak tersenyum, optimis, berbuat baik, istirahat dll.
2. Positifkan Perasaan/Emosi
3. Positifkan Langkah/Perbuatan

#### **Kekurangan Media Online**

1. Sering terjadi gangguan terhadap internet, sehingga kesulitan mengakses informasi.