

Analisis Kesiapan dan Inovasi Pembelajaran dalam Menghadapi Era Digital: *Exploratory Study* Guru di Kabupaten Majene

Jirana*, Nur Amaliah, Mesra Damayanti
Universitas Sulawesi Barat
e-mail: jirana@unsulbar.ac.id

Abstrak

Adanya berbagai permasalahan di dunia hingga merambah ke Negara Indonesia memberikan pengaruh besar terhadap semua bidang, salah satunya pengaruh terhadap bidang pendidikan. Permasalahan yang terjadi menuntut para guru untuk memadukan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis digital bahkan secara total beralih ke pembelajaran berbasis digital. Selain itu pembelajaran digital juga menyebabkan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Pentingnya guru dalam berinovasi diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan dan beralihnya dunia ke era yang lebih modern dan yang berbasis IT. Hal ini bertujuan agar siswa tetap memiliki semangat belajar serta kemampuan menyesuaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Para guru perlu untuk melakukan identifikasi mengenai hal-hal yang dianggap perlu diupayakan untuk mengembangkan pembelajaran agar pembelajaran menjadi bermakna. Guru dapat mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki, dipenuhi dan ditingkatkan sehingga mutu pendidikan tetap terarah di tengah beberapa permasalahan yang bersifat mendunia. Tujuan dan target sasaran dalam penelitian ini yaitu guru di tingkat menengah di Kabupaten Majene. Penelitian akan melihat kesiapan dan inovasi pembelajaran yang telah dilakukan dan terencana di era digital seperti sekarang ini untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Kegiatan yang akan dilakukan meliputi: (1) melakukan FGD terhadap beberapa guru sekolah menengah yang ada di Kabupaten Majene (perwakilan tiap sekolah); (2) melakukan wawancara (interview) lanjutan setelah FGD guna memperdalam informasi yang dianggap penting; (3) melakukan dokumentasi terhadap data-data nilai kognitif/afektif/psikomotorik siswa. Adapun data-data yang akan dikumpulkan terkait beberapa aspek diantaranya: permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran terkait metode pembelajaran dan penilaian dalam proses pembelajaran. Penelitian ini penting dilakukan mengingat penerapan pembelajaran di Era Digital yang semakin menuntut para pendidik untuk memadukan pembelajaran konvensional dengan dengan pembelajaran modern yang lebih banyak menggunakan IT. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar bagi pendidik untuk dapat menyelesaikan berbagai kemungkinan permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran terkait semakin tidak menentunya kondisi dunia sekarang ini.

Kata kunci— Kesiapan Guru, Inovasi Pembelajaran, Era Digital

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran secara daring yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menuntut tidak hanya pada kesiapan dari infrastruktur TIK yang memadai dan layak, namun juga terhadap adaptasi pada paradigma budaya pendidikan dengan pola baru dari guru dan ke siswa (Andiyanto, 2021).

Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan hampir di semua lembaga pendidikan di Indonesia. Adapun beberapa permasalahan yang menjadi penghambat bagi kesiapan guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang pertama yaitu mindset. Mindset merupakan sesuatu hal yang paling sulit untuk dirubah, terlebih lagi jika guru tersebut anti terhadap hal-hal berbasis teknologi. Faktor yang kedua yaitu usia, tidak

sedikit guru dengan masa tugas di atas 30-50 tahun ke atas mengalami kesulitan dalam menerapkan sarana dan prasarana yang berbasis IT (Mulawarman, 2020). Akibatnya, terdapat disparitas penguasaan TIK yang tidak sama antara guru. Permasalahan ketiga yaitu jaringan yang kurang memadai pada daerah tertentu. Fenomena ini dapat menjadi ancaman bagi eksistensi guru, jika guru masih berkutik dan hanya fokus mengajar dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, hal ini bukan berarti menjadi penghalang bagi guru untuk terus menerbar ilmu. Sebaliknya, guru harus mempunyai semangat yang tinggi untuk beradaptasi dan meningkatkan kualitas diri dalam mengajar. Kusuma *et al.*, (2021) mengatakan bahwa kesiapan guru dalam implementasi pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan baik, mampu membuat suasana belajar, serta memahami kondisi siswa baik kelompok belajar daring dan luring. Kesiapan guru terhadap proses belajar mengajar merupakan hal mendasar, karena tidak hanya mempengaruhi mutu pelajaran yang diberikan tetapi juga turut mempengaruhi perilaku siswa. Persiapan mengajar yang baik, akan membantu dalam mengarahkan perilaku peserta didik, baik responnya terhadap materi ajar yang diberikan maupun terhadap suasana belajar yang berlangsung (Wote *et al.*, 2020).

Beberapa masalah tersebut di atas terjadi juga pada beberapa guru yang mengajar di sekolah menengah di Majene, melalui wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya mengenal arti era digital yang sebenarnya jika dikaitkan ke dalam dunia pendidikan, beberapa ada yang sudah paham tapi masih melakukan pembelajaran secara konvensional tanpa dibarengi dengan pembelajaran berbasis IT. Hal ini dianggap perlu tindak lanjut demi kemajuan pendidikan di daerah Kabupaten Majene di mana Kota Majene yang selama ini dijuluki dengan Kota Pendidikan. Diharapkan agar penyematan nama tersebut dapat sesuai dengan hal-hal yang terjadi di sekolah-sekolah Kabupaten Majene. Inovasi pembelajaran yang dilakukan tergolong masih rendah, hal ini ditandai dengan ketidakpekaan guru terhadap proses pembelajaran yang mereka lakukan di kelas dan di luar kelas. Paradigma era digital yang mengharuskan pembelajaran berpusat kepada siswa masih belum juga dapat dilakukan. Hal-hal seperti ini yang dapat memicu kurangnya keterampilan dan kreativitas siswa di masa kini dan akan datang. Hal ini akan menyebabkan SDM masa depan menurun dan tidak mampu bersaing dengan dunia luar. dengan dunia luar. Melihat permasalahan tersebut maka perlu dilakukan *Exploratory* kasus terhadap pemahaman dan kesiapan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Alasan penggunaan jenis dan pendekatan penelitian ini yakni untuk menggali dan mengeksplorasi informasi yang berhubungan dengan kesiapan dan inovasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru tingkat menengah dan terencana dalam melaksanakan pembelajaran di era digital. Penelitian ini dilakukan di sekolah menengah kabupaten Majene melalui aplikasi zoommeeting, telepon maupun wawancara secara langsung. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru menengah di Kabupaten Majene. Pengumpulan data dilakukan dengan melibatkan berbagai teknik, meliputi: observasi, wawancara terstruktur, dan pemberian angket. Analisis data kualitatif dilakukan melalui 3 proses yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesiapan guru terhadap proses belajar mengajar merupakan hal mendasar, karena tidak hanya mempengaruhi mutu pelajaran yang diberikan tetapi juga turut mempengaruhi perilaku siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan dan inovasi guru SMA di Kabupaten Majene menghadapi era digital dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Menurut Sari (2021), faktor yang mempengaruhi kesiapan guru menghadapi era digital yakni (1) belum adanya pelatihan yang dilakukan oleh pihak sekolah. Ketiadaan pelatihan tersebut menjadikan guru belajar mandiri sehingga kurang mampu meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai media yang berdampak pada pengalaman belajar peserta didik.

Faktor yang kedua yaitu tidak tersedianya sarana dan prasarana sekolah yang menunjang. Kurang meratanya peserbaran jaringan internet mengganggu kelangsungan pembelajaran online.

Faktor yang ketiga yaitu guru belum merasa percaya diri untuk mengekspresikan berbagai emosi saat pertemuan tatap muka melalui virtual. Rendahnya kepercayaan diri guru saat pembelajaran online akan berdampak pada interaksi siswa sehingga berpengaruh pada keterbatasan penyerapan materi. Faktor keempat yaitu self directed learning yang berhubungan dengan kemampuan inisiatif seseorang yang meliputi aspek kesadaran, strategi bekerja, evaluasi dan keterampilan interpersonal. Indikator yang dapat menunjukkan lemahnya self directed learning yakni kesulitan guru dalam merancang dan menyusun perangkat pembelajaran virtual, kesulitan dalam memmanage waktu untuk menggunakan model pembelajaran baru, banyaknya aktivitas online lainnya seperti workshop atau pelatihan online yang mengganggu pembelajaran, kurangnya pengenalan aplikasi pembelajaran online sehingga tidak optimis dalam menyelenggarakan pembelajaran online, dan kurangnya perencanaan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali. Temuan penelitian dijelaskan sebagai berikut.

Persiapan Penelitian

Persiapan dalam penelitian ini terbagi atas dua kegiatan, yaitu persiapan instrument yang akan digunakan dalam penelitian dan koordinasi dengan sekolah yang menjadi lokus penelitian.

Persiapan instrumen penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket dan pedoman wawancara. Angket yang disusun berupa angket tertutup dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 11, sedangkan pedoman wawancara yang disusun sebanyak 8 item pertanyaan. Indikator yang diteliti dalam penelitian ini yaitu a) mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreativitas siswa, b) merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital, c) menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital, d) mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital dan e) berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional. Gambar 1 merupakan dokumentasi tim penelitian saat menyusun instrumen yang digunakan yakni angket dan pedoman wawancara.



Gambar 1. Dokumentasi rapat

Koordinasi dengan pihak sekolah

Adapun SMA yang merupakan lokus penelitian yaitu, SMAN 1 Majene, SMAN 2 Majene, SMAN 3 Majene, SMAN 1 Pamboang, SMAN 1 Sendana dan SMAN 1 Malunda. Sebelum tim peneliti melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah seperti yang terlihat pada Gambar 2. Kegiatan koordinasi ini dimaksudkan untuk menentukan jadwal penelitian di tiap sekolah dan menentukan guru yang akan dijadikan subjek dalam penelitian. Kriteria dalam pemilihan subjek penelitian yakni guru yang mengajarkan bidang studi ilmu pengetahuan (biologi, fisika, kimia dan matematika).



Gambar 2. Koordinasi dengan kepala sekolah di salah satu sekolah lokus (SMAN 1 Malunda)

Temuan Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah merubah pola paradigma cara belajar, sifat pekerjaan maupun makna hubungan sosial. Olehnya aspek penting yang harus ditanamkan sejak dini yaitu bagaimana cara peserta didik berbagi informasi, mengambil keputusan bersama, berkolaborasi, berinovasi dan bekerja secara tepat dan cepat. Akantetapi, hal tersebut sulit untuk diimplementasikan jika pendidik belum memiliki kesiapan dan inovasi menghadapi pembelajaran di era digital. Menurut *International Society for Technology in Education*, terdapat 5 kategori yang harus dimiliki oleh guru di era digital yakni:

- a. Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik
- b. Merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital
- c. Menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital
- d. Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital
- e. Berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui pengisian angket dan wawancara. Adapun data yang diperoleh dari angket dapat dilihat pada tabel 1. berikut.

Tabel 1. Hasil angket kesiapan dan inovasi guru di era digital

| Indikator | Pertanyaan | Persentase | | |
|--|--|------------|---------------|--------------|
| | | Selalu | Kadang-kadang | Tidak Pernah |
| Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas siswa | Apakah Bapak/Ibu melibatkan siswa dalam menggali isu dunia nyata dan memecahkan permasalahan otentik menggunakan sumber- sumber digital? | 50% | 50% | - |
| | Apakah Bapak/Ibu melibatkan diri belajar dengan siswa,kolega dan orang-orang lain melalui tatap muka atau virtual? | 75% | 25% | - |
| Merancang dan Mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital | Apakah bapak/Ibu merancang/mengadaptasi pengalaman belajar yang kaya akan teknologi untuk mendorong kreatifitas peserta didik? | 63% | 37% | - |
| | Apakah Bapak/Ibu mengembangkan aktivitas pembelajaran menggunakan beragam sumber digital untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda? | 75% | 25% | - |
| | Apakah Bapak/Ibu mengembangkan alat evaluasi formatif dan sumatif menggunakan teknologi digital? | 63% | 25% | 12% |
| Menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital | Apakah Bapak/Ibu menunjukkan kemahiran dalam sistem teknologi dan mentransfer pengetahuan ke teknologi? | 63% | 25% | 12% |
| | Apakah Bapak/Ibu berkolaborasi dengan siswa, sejawat dan komunitas menggunakan sumber digital untuk mendorong keberhasilan dan inovasi siswa? | 50% | 50% | - |
| Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital | Apakah Bapak/Ibu mencontohkan dan mengajar etika dalam penggunaan teknologi informasi digital yang berkaitan dengan dokumentasi sumber belajar? | 63% | 37% | - |
| | Apakah Bapak/Ibu memenuhi kebutuhan siswa yang beragam dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan akses yang memadai terhadap sumber belajar digital? | 25% | 75% | - |
| Berpatisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional | Apakah Bapak/Ibu berpartisipasi dalam komunitas lokal/global untuk menggali penerapan teknologi kreatif dalam peningkatan pembelajaran? | 38% | 50% | 12% |
| | Apakah Bapak/Ibu mengevaluasi atau merefleksikan penelitian-penelitian terkait penggunaan sumber digital untuk mendorong keberhasilan pembelajaran? | 12% | 76% | 12% |



Gambar 3. Hasil Angket Kesiapan dan Inovasi Guru di Era Digital

Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreativitas siswa

Pemanfaatan teknologi merupakan alternatif yang solutif sebagai sarana belajar yang efektif. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran bisa membuka wawasan peserta didik yang memang hidup di zaman digital. Pada indikator ini terdapat dua pertanyaan yang menjadi fokus yakni terkait keterlibatan siswa dalam menemukan permasalahan sekitar menggunakan sumber digital dan keterlibatan guru dan siswa dalam pertemuan virtual. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada angket dan wawancara bahwa sebagian guru telah melakukan proses pembelajaran melalui virtual atau sumber digital. Adapun sumber digital yang pernah digunakan oleh guru sebagai platform pembelajaran online, diantaranya: *google meet, google classroom, zoom, jamboard, whatsapp, ruang guru, youtube, edmodo*. Beberapa guru telah mahir menggunakan aplikasi tersebut, namun tidak sedikit pula guru yang hanya menerapkan platform whatsapp dan google classroom dikarenakan kondisi peserta didik yang berbeda-beda. Selain itu, perangkat pembelajaran yang dirancang dalam bentuk digital yaitu e-modul, e-LKPD, e-book, video. “*Saat ini sekolah kami (SMAN 3 Majene) telah mengembangkan sistem berbasis IT, seperti buku tamu berbasis barcode, presensi guru berbasis barcode, aplikasi jurnal guru yang diisi tiap pertemuan berbasis digital. Saat ini sekolah sedang mengembangkan presensi siswa berbasis digital dan e-card siswa, serta sistem yang dapat digunakan oleh orangtua untuk memantau kehadiran anaknya di sekolah. Terdapat pula rencana pembuatan podcast yang akan mengundang pemateri inspiratif. Selain itu, fokus sekolah saat ini adalah pembentukan Kelas Expert Game, program ini merupakan program ekstrakurikuler unggulan sekolah. Guru akan dilatih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang nantinya akan diajarkan ke siswa. Terdapat dua orang guru di sekolah ini yang memiliki lisensi pembuatan game. Game yang berhasil dibuat disebarakan ke guru-guru di Sulawesi Barat sebagai media pembelajaran*”.

Merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital

Era virtual saat ini, guru dapat bereksperimen dengan platform bahkan media sosial untuk berkolaborasi dengan peserta didik, menggugah peserta didik untuk berpartisipasi mengakses serta membagikan materi pelajaran yang relevan yang dapat mengembangkan kreatifitas dan produktifitas peserta didik (Maulidah, 2019). Fokus dalam indikator ini yakni kemampuan guru dalam merancang/mengadaptasi pengalaman belajar yang kaya akan teknologi. Sebanyak 63% guru menyatakan bahwa mereka telah mampu merancang pembelajaran menggunakan teknologi yang bertujuan meningkatkan kreativitas peserta didik. Salah satu guru

menyatakan bahwa: *Saat ini sedang mengembangkan web yang berisi mata pelajaran biologi, sehingga peserta didik dapat menjadikan materi pada web tersebut sebagai materi pengayaan. Selain itu, terdapat beberapa guru yang memberikan penugasan proyek berbasis IT. Namun terdapat beberapa guru menyatakan kesulitan untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran berbasis digital dikarenakan peserta didik tidak memiliki perangkat hp atau laptop.*

Selain itu terkait aktivitas pembelajaran 75% guru telah yang memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda. Wawancara dengan salah satu guru mengatakan bahwa: *Terdapat asesmen khusus berupa angket yang dapat digunakan untuk mengetahui gaya belajar siswa yang dikembangkan oleh guru Bimbingan Konseling. Angket tersebut dibagikan oleh wali kelas di pertemuan awal untuk mengelompokkan siswa berdasar gaya belajar seperti auditori, visual dan kinestetik. Sehingga dalam pembelajaran, guru menggabungkan beberapa media pembelajaran untuk memfasilitasi semua gaya pembelajaran.* Setiap peserta didik mempunyai berbagai cara untuk mendapatkan keahliannya, sehingga sebaiknya proses pembelajaran diarahkan untuk mengakomodasi berbagai gaya serta cara belajar dari peserta didik, misalnya dengan menciptakan suasana pembelajaran kolaboratif. Adapun mengenai instrumen yang digunakan oleh guru untuk melakukan evaluasi menggunakan aplikasi digital, belum sepenuhnya dilakukan oleh guru. Terdapat 12% guru yang sama sekali belum pernah melakukan asesmen secara digital dan 25% guru yang masih kadang-kadang menggunakan asesmen digital.

Saya menggunakan google form untuk melakukan penilaian secara online. Aturan yang saya terapkan yakni dengan memperketat waktu pengerjaan ujian dan hanya 1 kali bisa mengsubmit jawaban. Aplikasi asesmen lainnya seperti quizizz menurut saya kurang efektif karena siswa merasa tegang dalam pengerjaan ujian karena berlomba dengan waktu.

Menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital

Menurut Sepriani (2019), kesiapan guru menghadapi pendidikan di era digital meliputi: (a) kompetensi guru dalam menggunakan penilaian secara komprehensif yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, melainkan harus mampu memfasilitasi keunggulan dan keunikan peserta didik agar dapat mengembangkan potensi peserta didik; (b) memiliki kompetensi terkait keterampilan abad 21; (c) mampu merancang dan menyusun modul sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik berbasis keterampilan; dan (d) melakukan *autentic learning* yang inovatif. Konsep pembelajaran pada masyarakat digital tidak hanya mentransfer keterampilan, akan tetapi lebih menekankan pada upaya untuk menjadikan peserta didik termotivasi untuk berkegiatan guna mendapatkan pengetahuan yang dikehendakinya dan dilanjutkan dengan penguatan, pengayaan atau perbaikan oleh pendidik.

Saya mengubah strategi pembelajaran dengan memanfaatkan digital, seperti melakukan praktikum sederhana di laboratorium dan direkam kemudian memberikan penugasan praktikum yang sama untuk dicontohkan oleh peserta didik di rumah masing-masing menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar rumah peserta didik dan direkam juga. Selain itu saya sering menayangkan video saat pembelajaran menggunakan zoom. Proses pembelajaran yang saya terapkan yakni memadupadankan beberapa aplikasi pembelajaran online, seperti 30 menit pertama menggunakan zoom untuk penjelasan materi, dan 60 menit setelahnya menggunakan room chat di whatsapp untuk sesi tanya jawab.

Selain itu, perubahan paradigma yang mendasari konsep kurikulum dan silabus, bahan ajar, sumber belajar, lingkungan dan evaluasi pendidikan seharusnya berbasis sesuai dengan keadaan masyarakat (Nasution & Nurhafizah, 2019). Berdasarkan data yang diperoleh, persentase kemahiran guru dalam penggunaan teknologi dan mentransfer pengetahuan ke dalam teknologi yaitu 63%, akan tetapi terdapat 12% guru yang tidak mampu mentransfer pengetahuan ke dalam teknologi. Sub indikator lainnya yakni aktivitas kolaborasi guru dengan siswa dan teman sejawat dalam mendorong inovasi siswa, diketahui 50% guru telah menjadi model cara belajar di era digital.

Kami harus kreatif untuk menciptakan iklim pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar. Kami mengembangkan formula pembelajaran berbasis online yang efektif dengan lebih memilih menggunakan google meet dibandingkan zoom berdasarkan hasil evaluasi dengan

beberapa guru. Selain itu saya mengembangkan pembelajaran berpusat pada siswa misal dengan menggabungkan model pembelajaran STAD dengan pembelajaran berbasis games.

Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital

Menurut Nasution & Nurhafizah (2019), guru yang dibutuhkan pada era digital yakni guru yang mempunyai kemahiran dalam mengevaluasi penggunaan teknologi yang bersifat edukatif atau non edukatif. Guru sebaiknya memonitoring keterampilan peserta didik agar dapat bersaing di masa yang akan datang. Selain itu, guru seharusnya menjadi pembelajar seumur hidup dan bersedia belajar menjadi guru profesional di era digital. Guru harus terus belajar untuk mengembangkan kemampuannya sehingga tidak ada istilah anak didik era digital namun guru di era analog. Penggunaan teknologi digital dilakukan dalam kegiatan belajar dan mengajar, pelayanan administrasi, pemberian tugas dan evaluasi. Teknologi digital dapat membantu peran guru dalam pengajaran, namun peran guru dalam pembentukan karakter, kepribadian, mental dan sikap melalui penanaman nilai luhur tidak dapat digantikan oleh teknologi. Keteladanan guru dalam memberikan contoh dan mengajarkan etika penggunaan teknologi informasi digital kepada peserta didik sangat diperlukan, terkhusus pada dokumentasi yang digunakan sebagai sumber belajar. Diketahui bahwa 63% guru telah mengajarkan etika penggunaan teknologi. Selain itu pemenuhan kebutuhan siswa yang beragam dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun, berdasarkan hasil penelitian, hanya 25% guru yang memperhatikan hal tersebut.

Berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional

Penerapan teknologi dalam pendidikan menjadi pusat perhatian bagi banyak komunitas lokal maupun global. Guru sebagai pendidik harus aktif berpartisipasi dan bergabung dengan komunitas atau kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kemampuannya. Ikut berpartisipasi pada komunitas lokal maupun global dimaksudkan agar guru dapat mengkaji penerapan teknologi kreatif yang bertujuan meningkatkan pembelajaran (Tarihurun, 2019). Akan tetapi, hanya 38% gurulah yang ikut pada komunitas tersebut, seperti duta rumah belajar dan masih ada 12% guru yang tidak pernah mengikuti kegiatan serupa. Pengembangan media atau bahan ajar yang dibuat oleh guru sebaiknya berasal dari hasil review penelitian sebelumnya. Banyaknya hasil penelitian pengembangan dapat dijadikan bahan evaluasi dan refleksi untuk mendorong keberhasilan pembelajaran. Diketahui jika hanya 12% guru yang selalu melakukan kegiatan analisis kritis peneliti sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Pentingnya guru untuk memiliki kesiapan dan berinovasi diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan terkait beralihnya dunia ke era yang lebih modern dan yang berbasis IT. Hal ini bertujuan agar siswa tetap memiliki semangat belajar serta kemampuan menyesuaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Para guru perlu untuk melakukan identifikasi mengenai hal-hal yang dianggap perlu diupayakan untuk mengembangkan pembelajaran agar pembelajaran menjadi bermakna. Saat ini, kebanyakan guru telah siap dalam penerapan pembelajaran berbasis digital dan mulai mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran berbasis digital. Namun hal tersebut tentunya masih memiliki kendala-kendala tertentu sehingga belum maksimal dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

Andiyanto, T. (2021). *Pendidikan dimasa covid-19*. Raih Asa Sukses.

Kusuma, A. B., Astuti, W., & Setyawan, C. E. (2019). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Google Classroom DI Sekolah Tinggi Agama Islam Masjid Syuhada (STAIMS) Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 1(8), 151–180.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.120>

- Mulawarman, W. G. (2020). Persoalan dosen dan mahasiswa masa pandemik Covid 19: Dari gagap teknologi hingga mengeluh boros paket data. In *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas 1*, 37-46
- Nasution, N., & Nurhafizah, N. (2019). Profesionalisme Guru Anak Usia Dini Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 666-675.
- Sari, T. Y. C. (2021). Perspektif Kesiapan Guru Agama Katolik Dalam Menghadapi Transformasi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 (Studi Pada SMP Kota Pontianak). *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (PRO-TRAPENAS)*, 1(1), 504-512.
- Tarihoran, E. (2019). Guru dalam pengajaran abad 21. *SAPA-Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 4(1), 46-58.
- Wote, A. Y. V., & Sabarua, J. O. (2020). Analisis kesiapan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 1-12.