

PAPER I

Nama = Lyssa Hayani

Nim = 2193005

Jurusan = Sistem Informasi (Pagi)

Matakul = Komputer & Masyarakat

Pendidikan Di Era Digital

Menurut Toffler, Pada abad 21, Makna buta huruf Mengalami perluasan bukan saja bagi orang yang tidak mampu baca - tulis, tetapi juga bagi mereka yang tidak mampu belajar, tidak mau belajar dan tidak mau belajar kembali atau terus menerus. Dengan demikian keterampilan baca - tulis saja tidak dalam mengantisipasi perubahan zaman yang begitu cepat.

Saat ini kita berada pada era Industry 4.0, yang mana resep zat berhasratnya antara lain adalah Kecerdasan buatan, Otomasi, robot ^{xx} cerdas, rekayasa genetik, komputer yang canggih sedang berada di sekeliling kita dan menjadi konsumsi kita sehari - hari, suka atau tidak suka.

Hampir sebagian besar pekerjaan manusia saat ini dapat di lakukan oleh kemajuan teknologi mesin robot, kecuali kerja kreatif, interaksi sosial maupun kemampuan bergerak manusia yang lebih lincah dalam berbagai situasi. Bekerja kolaboratif dengan kemajuan teknologi mesin robot tentu akan menghasilkan produk yang lebih banyak, berkualitas, cepat dan murah. Tentu saja manusia disini tetap sebagai subjek yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut.

Bagaimana Sekolah Kita?

Dalam kurikulum 2013 ada tiga inti kecakapan yang ingin di kembangkan, yaitu kemampuan belajar dan berinovasi, kecakapan hidup, literasi di gital dan ditambah dengan pendidikan karakter. agar mempunyai kemampuan belajar dan berinovasi peserta didik harus bisa berpikir kritis, kreatif, bisa bekerja sama dan mampu berkomunikasi dengan orang lain. Untuk kecakapan hidup, ~~be~~ peserta didik diharapkan bisa berpikir fleksibel, punya inisiatif, mempunyai jiwa kepemimpinan, mampu bersosialisasi, mau mempelajari budaya orang lain, produktif, bisa di percaya dan pembelajar seumur hidup. Kecakapan terhadap literasi digital dimaksud agar peserta didik dapat menguasai media, informasi, komunikasi dan teknologi.

Untuk memenuhi kecakapan abad 21 sebagaimana yang dimaksud dalam kurikulum 2013, maka sekolah (satuan pendidikan) sebagai ujung tombak pelaksanaan kurikulum tersebut sangat penting di perhatikan. Sebagai contoh, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru lebih sering melakukan metode ceramah (verbal learning) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Padahal dengan metode ceramah ini, materi yang diberikan hanya bisa di terima siswa 10-20 persen. Tentunya lebih baik memperbanyak metode belajar dengan melihat gambar, menonton, mendemonstrasikan (visual learning) yang bisa mencapai keterserapan materi 30-50 persen atau yang lebih baik lagi melibatkan siswa dalam aktifitas pembelajaran (action learning) yang keterserapan materinya bisa mencapai 70-100 %.

Menciptakan pembelajaran dengan memperhatikan hal diatas akan lebih mudah jika sekolah mempunyai sarana internet yang memadai hingga sampai ke kelas^{xx}. Faktanya, Sekolah^{xx} yang berada di kota besar sekali pun belum ~~se~~ semuanya jaringan internet bisa diakses sampai ke kelas^{xx}. Kalau ada pun, kecepatannya sangat terbatas sehingga pada saat pembelajaran sering terkendala.

* Digital Native dan digital Immigrant

Tantangan berikutnya kompetensi antara guru yang merupakan pendatang baru di dunia digital (digital Immigrant) yang masih belajar menguasai teknologi digital sering kali menjadi kendala dalam memaksimalkan potensi peserta didik yang rata^{xx} sudah lahir saat ~~di~~ teknologi digital sudah maju (digital Native). Keterkaitan peserta didik terhadap cara guru menyajikan materi tidak jarang pula menjadi berkurang karena variasi sumber belajar kurang mengikuti perkembangan zaman. Mengandalkan buku pegangan guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar membuat siswa menjadi tidak tertantang bahkan cepat bosan. Guru terkadang kurang menyadari bahwa semua materi yang ingin ia sampaikan sudah ada di internet, bahkan mungkin sudah sering diakses oleh peserta didik.

* Kepemimpinan era digital

Saat ini dunia pendidikan kita di tantang untuk memikirkan kepemimpinan digital (digital leadership) yang akan melahirkan pemimpin yang mempunyai kompetensi untuk berkolaborasi,

mampu membangun Jejaring, jujur dan transparan, suka mencoba hal-hal baru, terpercaya, solutif dan mandiri dalam bertindak. Dengan demikian melahirkan pemimpin digital membutuhkan perubahan paradigma berpikir seluruh stakeholder pendidikan, khususnya guru sebagai ujung tombak di bidang pendidikan. Cepat menemukan apa yang terjadi saat ini dalam diri peserta didik dan dunianya serta menciptakan langkah² solutif - antisipatif akan memampukan peserta mengembangkan potensinya secara maksimal, khususnya di sekolah. Kemajuan teknologi digital saat ini seharusnya bukan sebuah beban bagi guru, tetapi sebagai peluang dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik semaksimal mungkin - menyerah dan menjadi "buta aksara" digital, bukanlah pilihan yang bijak.

Referensi

Alvin TOFFLER, dalam bukunya *Future shock* (1970) mengatakan "The illiterate of the 21st Century will not be those who cannot read and write, but those who cannot learn, unlearn, and relearn".