
TANTANGAN TINGKAT KESIAPAN GURU DALAM MENGHADAPI ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR

Anggie Puspita Sari Nasution¹, Ayu Alfianita², Hanna Putri Syahkira³, Nurul Anggraini⁴

Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4}

anggipuspitasn@gmail.com¹, ayualfianita5@gmail.com², hannaputri446@gmail.com³,
nurulanggraini2104@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui banyaknya tantangan yang dihadapi pendidik Indonesia dalam konteks memanfaatkan digitalisasi pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 050707 Telaga Jernih. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh guru siswa SD Negeri 050707 Telaga Jernih. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian ini adalah dengan observasi, angket, dan analisis dokumen. Pembelajaran digital merupakan salah satu pendekatan yang dapat membantu siswa dalam belajar lebih luas dan beragam. Selain bahasa lisan, sumber belajar yang dicakup lebih beragam, meliputi teks, gambar, audio, dan gerakan. Dalam hal ini, peneliti akan menilai kesiapan guru sekolah dasar dalam mendidik dengan memanfaatkan era digital saat ini, karena kemajuan digital juga berdampak pada pendidikan. Teknologi digital memiliki kekuatan untuk mengubah secara mendasar cara orang belajar, memperoleh pengetahuan, menggunakan informasi, dan banyak lagi. Selain itu, membantu membangkitkan minat belajar anak dan mengenalkannya pada konsep-konsep baru. Teknologi yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakatnya juga memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang rencana pembelajaran yang akan memaksimalkan kinerja siswa dan mengasah keterampilan sesuai standar pendidikan saat ini.

Kata Kunci: Pembelajaran Era Digital, Tantangan Guru, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This research aims to determine the many challenges faced by Indonesian educators in the context of utilizing digitalization of education in elementary schools. This research uses a qualitative descriptive methodology. This research was conducted at SD Negeri 050707 Telaga Jernih. The research subjects used in this research were all student teachers at SD Negeri 050707 Telaga Jernih. The data collection techniques used to collect data from this research were observation, questionnaires and document analysis. Digital learning is an approach that can help students learn more broadly and diversely. Apart from spoken language, the learning resources covered are more diverse, including text, images, audio and movement. In this case,

researchers will assess the readiness of elementary school teachers to educate by utilizing the current digital era, because digital advances also have an impact on education. Digital technology has the power to fundamentally change the way people learn, acquire knowledge, use information, and more. In addition, it helps arouse children's interest in learning and introduces them to new concepts. Technology designed to provide opportunities for students to develop their talents also provides teachers with the opportunity to design learning plans that will maximize student performance and hone skills according to current educational standards.

Keywords: *Digital Era Learning, Teacher Challenges, Elementary School.*

A. PENDAHULUAN

Batasan yang menentukan tujuan pendidikan dan evolusi kecerdasan manusia selalu berubah. Perubahan-perubahan tersebut di atas merupakan hasil dari berbagai penemuan dan kemajuan di bidang tersebut sehubungan dengan semakin banyaknya konstituen dalam kerangka pendidikan yang ada. Ide-ide baru muncul sebagai hasil dari berkembangnya perspektif para spesialis, manajer, dan pengamat pendidikan. Definisi dan persepsi pendidikan telah berubah akibat kemajuan teknologi. Pada saat yang sama, proses pendidikan dan pembelajaran tidak pernah berakhir.

Ilmu pendidikan merupakan konsekuensi penggabungan dua konsep “pengetahuan” dan “pendidikan” yang masing-masing mempunyai makna dan penerapan tersendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka, ilmu pengetahuan diartikan sebagai pengetahuan dalam suatu bidang yang disusun secara metodis dengan teknik tertentu dan dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan fenomena-fenomena tertentu dalam bidang itu (pengetahuan).

Pendidikan tidak bisa lepas dari dampak revolusi digital yang mempengaruhi setiap aspek kehidupan di zaman yang terus berubah dengan cepat. Teknologi telah secara signifikan mengubah cara kita berinteraksi dengan informasi, masyarakat, dan proses pendidikan selama beberapa dekade terakhir. Lingkungan pendidikan di seluruh dunia dapat berubah akibat peralihan dari pengajaran tradisional ke arah penggunaan teknologi digital. Munculnya paradigma baru dalam proses pembelajaran akibat dampak era digital terhadap pendidikan. Pembelajaran interaktif dimungkinkan melalui penggunaan permainan edukatif, simulasi, dan aplikasi. Jenis pembelajaran ini bisa menyenangkan sekaligus sukses. Proses pembelajaran yang tadinya pasif dan linier menjadi lebih dinamis sehingga memungkinkan siswa

berpartisipasi aktif dalam pemahaman ide-ide yang menantang. Lebih lanjut, terjadi perubahan signifikan dalam dinamika hubungan guru-siswa di era digital. Lingkungan pembelajaran online mendorong transparansi yang lebih besar dalam komunikasi dan kerja tim. Siswa dapat mengambil bagian dalam debat internasional, berbagi ide, dan bahkan bekerja sama dalam inisiatif internasional. Hal ini mendorong pengembangan keterampilan sosial dan menciptakan jalan bagi pendidikan yang lebih komprehensif.

Babang sucipto dan kustandi (2011) mengatakan “pembelajaran digital yang biasa dikenal dengan e-learning merupakan salah satu aplikasi teknologi informasi di bidang pendidikan yang berbentuk dunia maya. Lebih khusus lagi, frasa “pembelajaran digital” mengacu pada upaya untuk mengubah pengalaman kelas ke dalam format digital yang didukung oleh teknologi Internet”.

Pembelajaran digital merupakan salah satu sistem yang dapat membantu siswa dalam belajar lebih luas dan beragam. Selain bahasa lisan, sumber belajar yang dicakup lebih beragam, meliputi teks, gambar, audio, dan gerakan. Dalam hal ini, peneliti akan menilai kesiapan guru sekolah dasar dalam mendidik dengan memanfaatkan era digital saat ini, karena kemajuan digital juga berdampak pada pendidikan.

a. Pembelajaran Digital

Bidang pendidikan saat ini sudah memanfaatkan pembelajaran digital, sebuah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat. Menurut Suciati (2018, p. 152) pembelajaran digital merupakan alat yang membantu siswa meningkatkan kemampuannya seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini dibuat untuk memberikan siswa kesempatan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi sambil mengembangkan penalaran kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Lebih lanjut menurut Nanang Hidayat dkk. (2019, p. 10), “pembelajaran digital dapat dipahami sebagai sistem pemrosesan digital yang mendukung pembelajaran aktif siswa, konstruksi pengetahuan, penyelidikan, dan eksplorasi sekaligus memungkinkan komunikasi dan berbagi jarak jauh”. informasi yang dibagikan antara pendidik dan/atau peserta didik di berbagai lingkungan kelas fisik.

Fitriani dkk. (2017, p. 155) mengemukakan pendapat bahwa siswa dapat menggunakan mesin pencari seperti Google dan YouTube untuk menemukan pengetahuan dari lebih banyak variasi sumber online ketika mereka belajar secara digital. Seluruh indra tersebut dapat dirangsang dalam “setting” yang disediakan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital.

Namun Kaiful Umam (2013, p. 101) menegaskan bahwa media pembelajaran digital dapat menghadirkan sumber belajar yang kontekstual, auditori, dan visual secara menarik dan dinamis. Hal ini juga didukung oleh perkembangan industri komputer yang sangat pesat.

Idealnya, guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi pendidikan untuk mendukung siswa dalam mewujudkan potensi mereka secara maksimal. Pelajar generasi milenial memanfaatkan teknologi dengan cara yang tentunya berbeda dengan generasi sebelumnya. Sebab itu, kompetensi teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai keunggulan ekstra untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Jika metode ini berhasil diterapkan maka siklus kegiatan belajar mengajar akan mencakup lebih banyak hal dalam waktu yang lebih singkat dan melibatkan lebih banyak variasi kegiatan. Bukan sebaliknya, karena pembatasan penggunaan teknologi oleh pendidik membatasi akses mereka terhadap teknologi Dhitta Putri Saraswati (2016).

Mengingat bermain merupakan salah satu komponen pembelajaran yang diperlukan bagi anak usia sekolah, maka pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi digital memiliki kemampuan untuk mengubah secara signifikan cara orang belajar, memperoleh informasi, mengadaptasi informasi, dan banyak lagi. Hal ini juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap ide-ide baru. Teknologi yang dibuat untuk memberikan kesempatan membangun kemampuan, juga memberikan kesempatan kepada instruktur untuk menciptakan strategi pembelajaran yang akan memberikan hasil terbaik dan mempertajam keterampilan sesuai dengan tuntutan saat ini.

b. Karakteristik Pembelajaran Digital

Media yang digunakan dalam pendidikan saat ini adalah pembelajaran digital. Husamah (2014) menyatakan bahwa model blended learning menggabungkan empat atribut pembelajaran digital yang sama dengan pembelajaran digital: 1) Pembelajaran yang memadukan berbagai sumber belajar berbasis teknologi, strategi penyampaian, model pembelajaran, dan teknik pembelajaran. 2) Sebagai adaptasi dari pembelajaran mandiri, pembelajaran online (e-learning), dan pembelajaran tradisional atau tatap muka. 3) Perpaduan yang efisien antara strategi penyampaian dan pengajaran, model pembelajaran, dan teknik pembelajaran mendukung pembelajaran. 4) Orang tua dan guru mempunyai peran yang sama

pentingnya dalam kehidupan siswanya, orang tua sebagai pendukung dan pendidik berperan sebagai fasilitator.

Apalagi Arista Aulia, dkk. (2021) mencantumkan atribut pembelajaran digital berikut:

- 1) Siswa dapat belajar dari rumah menggunakan pembelajaran online atau jarak jauh berbasis web untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna tanpa harus khawatir harus menyelesaikan semua persyaratan kurikulum untuk kelulusan atau promosi.
- 2) Pembelajaran di rumah dapat dikonsentrasikan pada pengajaran kecakapan hidup, seperti yang berkaitan dengan wabah Covid.
- 3) Minat dan keadaan khusus siswa dapat memengaruhi aktivitas pembelajaran dan tugas yang mereka kerjakan untuk pekerjaan rumah, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau sumber daya untuk belajar dari rumah.
- 4) Guru dapat memperoleh manfaat dari umpan balik kualitatif mengenai bukti atau produk dari kegiatan pembelajaran di rumah; skor atau nilai numerik tidak diperlukan. Tentu saja, semua pekerjaan tersebut membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berpengetahuan dan kompeten. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan suatu kewajiban yang perlu dipenuhi..

c. Kelebihan Pembelajaran Digital

Ada manfaat dari pembelajaran digital. Menurut Setiawan (2017), manfaat pembelajaran digital terletak pada dampak positif teknologi digital di era digital, yang meliputi: 1) akses informasi yang lebih cepat dan mudah; 2) berkembangnya inovasi di berbagai industri yang berfokus pada teknologi digital yang dapat mempermudah pekerjaan; 3) bangkitnya media massa digital; 4) peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan dan kemajuan teknologi; 5) pengembangan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk materi pembelajaran online, percakapan online, dan perpustakaan online; 6) munculnya beragam perusahaan elektronik (perusahaan online) yang melayani berbagai kebutuhan.

Selain itu, Muhasim (2017) menyebutkan keunggulan pembelajaran digital dalam kerangka pendidikan pembelajaran digital sebagai berikut: 1) Pengetahuan dapat dibagikan dengan lebih mudah; 2) Pembelajaran lebih menarik dan interaktif; 3) Informasi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan transparan; 4) penyimpanan informasi yang lebih mudah; 5) pembelajaran yang lebih interaktif; dan 6) akses informasi yang lebih cepat dan mudah. Menurut Sadiman dkk. (2006), terdapat beberapa manfaat pembelajaran digital, termasuk kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih bersemangat ketika mereka menggunakan sumber belajar yang sesuai dan kesempatan untuk melakukan kontak langsung

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian dimana peneliti menganalisis fenomena yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, pengalaman individu, dan keinginan individu atau kelompok untuk memahami kehidupannya sendiri. Informasi tersebut kemudian dianalisis kembali oleh peneliti dengan menggunakan kronologi deskriptif (Rusandi, 2021).

Proses pengumpulan data dalam analisis kualitatif memerlukan pertimbangan yang matang karena kualitas data sangat bergantung pada kualitas dan jumlah data yang diperoleh. Pertanyaan yang harus selalu diingat ketika mengumpulkan data adalah apa, dimana, kapan, dan bagaimana. Penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif biasanya berfokus pada penggabungan data dari tiga metode: observasi partisipan, wawancara, dan analisis dokumen (Miza Nina Adlini, 2022). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 050707 Telaga Jernih. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh guru siswa SD Negeri 050707 Telaga Jernih.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian ini adalah dengan observasi, angket, dan analisis dokumen. Sedangkan analisis datanya menggunakan metode triangulasi, member check, dan auditing, serta metode analisis data menurut Miles & Huberman yang meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data. Tidak mungkin menarik kesimpulan dari pengumpulan data dan sumber sejarah dalam analisis data (Miza Nina Adlini, 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Guru Sekolah Dasar

Sesuai dengan Peraturan Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Pendidik digambarkan sebagai guru profesional yang mempunyai tanggung jawab utama yang meliputi pengajaran, pendampingan, pengemulsi, pendisiplinan, penilaian, dan evaluasi peserta didik pada program pendidikan anak usia dini (PAUD) melalui bagian pendidikan formal sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah (SMP). Ibarat seorang siswa, Anda mempunyai kemampuan untuk bersikap layaknya teman sebaya ketika melaksanakan proses belajar. Suasana-suasana yang diketahui oleh guru membuat peserta didik nyaman dan berkeyakinan, bahwa keahlian dan prestasi yang dicapai dapat meraih penghargaan dan perhatian. Dengan demikian hali ini, guru dapat meningkatkan motivasi para peserta didik untuk berprestasi (Abidah, 2022).

Kualitas dan kemampuan guru akan ditambahkan dalam proses pembelajaran, aplikasi materi yang diajarkan, metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, dan hubungan antara beragam antara siswa atau antara guru. Perilaku guru di dalam kelas mempunyai peranan yang sangat penting. Dimulai dengan antusiasme guru terhadap metode pengajaran yang inovatif dan diakhiri dengan pelaksanaan dan evaluasinya. Hal ini menjadikan guru sebagai aset penting dalam proses pendidikan. Seorang guru merupakan salah satu orang penting yang juga harus dilatih dan menjalani pengembangan diri guna meningkatkan pendidikan. Karena gurulah yang akan selalu berkomitmen penuh kepada siswanya dalam proses pembelajarannya. Dengan demikian, tujuan pendidikan akan berhasil tercapai jika ada bimbingan dari guru dalam menggunakan pembelajaran digital (Mega Prasrihamni, 2022).

Fokus pendidikan di era Society 5.0 adalah pada guru dan siswa sebagai sumber utama inovasi dalam pendidikan. Dalam proses kegiatan pembelajaran, guru dan siswa dilibatkan secara diam-diam. Guru hendaknya sangat tegas dalam mendidik dan mendisiplinkan siswa agar kondisi belajarnya tetap tenang dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sekolah hendaknya memberikan pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan saat belajar dan dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias serta pembelajaran yang dilaksanakan dapat efektif. Untuk memastikan pendidikan yang menarik, diperlukan staf pengajar yang kompeten. Seorang guru yang kompeten harus memiliki keterampilan berikut untuk melaksanakan tugasnya: keterampilan pedagogi, profesional, sosial, dan penelitian (Abidah, 2022).

b. Kesiapan Guru Sebagai Pendidik Profesional

Guru adalah pendidik profesional yang mempunyai integritas tertinggi. Mereka bertanggung jawab untuk mengajar, melatih, mempersiapkan, menilai, menegur, dan mengevaluasi siswa dalam lingkungan pendidikan formal, termasuk pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah. Dalam pendekatan ini, guru berkomitmen penuh untuk memaksimalkan potensi pertumbuhan setiap siswa secara holistik, dengan memperhatikan kapasitas ekspresif (sensitivitas), kognitif (kreativitas), dan psikomotorik (kinestetik) (Titik Pitriani Muslimin, 2024).

Di zaman globalisasi ini, guru harus siap menggunakan keterampilan mereka untuk menavigasi secara efektif dan menyajikan informasi abstrak dan penting yang cepat beradaptasi dengan perubahan keadaan dan menyajikan fakta. Sementara kebutuhan dan tantangan saat ini terkait dengan perangkap perubahan, dan guru harus menumbuhkan pola berpikir adaptif sambil memperoleh kompetensi yang diperlukan untuk mengatasi perubahan. Dengan demikian, pendekatan selanjutnya dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa memenuhi standar minimal nilai atau sikap yang telah ditetapkan oleh guru atau memberikan keluaran yang memenuhi standar dasar nilai. Oleh karena itu, guru menjadi semakin penting dalam membimbing aktivitas siswa, khususnya dalam konteks inovasi pendidikan di era digital.

Guru Indonesia diharapkan memiliki delapan kompetensi penting, sebagaimana diatur dalam peraturan perubahan. Kompetensi ini meliputi kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan personal. Pengembangan kompetensi tambahan ini harus sejalan dengan ideologi nasional, tujuan pembangunan, prinsip pendidikan universal, perspektif global, dan pertimbangan relevan lainnya. Kompetensi adalah kemampuan mengelola tugas atau kegiatan berdasarkan kompetensi yang relevan dan keterampilan kerja yang diperlukan (Titik Pitriani Muslimin, 2024).

c. Tantangan Guru Dalam Menghadapi Era Digital 5.0

Memanfaatkan teknologi informasi secara efektif dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan keluaran yang lebih berkualitas. Dalam bidang teknologi informasi, hal ini ditandai dengan munculnya Revolusi Industri 4.0 yang disusul dengan pergeseran ke masa Society 5.0 yang lebih kompleks dengan banyak aspek perbaikan dan perubahan bagi semua pihak yang terlibat. Sebagai guru di era Society 5.0 (siswa generasi 5.0),

guru harus memiliki kemahiran digital dan keterampilan berpikir kreatif. Di era ini, guru diharapkan lebih inovatif dan menarik ketika mengajar siswa di kelas (Abidah, 2022).

Menyadari bahwa tantangan yang dihadapi guru di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Terbukti tingkat komitmen mereka meningkat dibandingkan periode-periode sebelumnya. Guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran yang diajarkan serta pemahaman yang kuat tentang teknologi, kreativitas, dan inovasi. Sebagai panduan bagi generasi muda, guru memainkan peran penting dalam membantu mereka memahami keterbatasan teknologi dan membatasi penggunaannya. Namun, masih terdapat kekusutan karena generasi muda belum mampu beradaptasi dengan norma-norma tradisional. Saat ini, guru harus terbuka terhadap ide-ide baru dan menyesuaikan metode pengajarannya dengan perubahan zaman (Titik Pitriani Muslimin, 2024).

Selain itu, faktor lain, seperti pemilihan metode pengajaran juga dapat memberikan tantangan bagi guru. Metode pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 dalam Society 5.0, guru harus menyesuaikan model pengajaran yang akan digunakan kepada siswa. Pendidikan yang dapat diterapkan dalam rangka mengatasi sifat unggul manusia merupakan paradigma yang sudah mendarah daging dalam diri peserta didik. Siswa akan mengaktifkan pengetahuan yang dimiliki, meminimalkan kebosanan dalam belajar, dan membangkitkan minat siswa dalam memperhatikan pelajaran di kelas. Semua manfaat ini akan diwujudkan melalui pengajaran skala kecil.

Tantangan lainnya yaitu dilihat dari sumber daya manusia, di mana pendidik perlu meningkatkan kemahiran siswa dalam Pendidikan 4.0; pendidik merupakan generasi milenial penerus yang sudah tidak asing lagi dengan dunia digital. Hal ini harus digunakan dalam banyak hal, termasuk media, metode, dan prosedur pengajaran; Selain itu, mahasiswa juga harus mewaspadaikan dampak era informasi dan teknologi industri 4.0.

Berdasarkan penjelasan di atas, para sarjana di era Industri 4.0 dan Society 5.0 harus memiliki rasa urgensi dan ketekunan yang kuat dalam mencermati perubahan paradigma yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan peserta didik. Penekanan yang lebih kecil harus diberikan pada guru sebagai seorang profesional yang hanya mempertimbangkan status hukum dan peraturan. Pendidikan memerlukan pembelajaran yang hanya dapat dilakukan oleh segelintir masyarakat itu sendiri. Guru harus berkomitmen penuh dalam mendorong dan melaksanakan proses pembelajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran,

memberikan dukungan kepada siswa dan pengajar, serta berpartisipasi dalam penelitian dan pengajaran kepada masyarakat umum (Titik Pitriani Muslimin, 2024).

d. Tantangan Guru Pada Penerapan Teknologi Digital Dalam Pengajaran Di Kelas

Pendidikan 4.0 bukan hanya tentang teknologi pembelajaran digital; itu juga tentang mengubah cara orang berpikir dan apa yang paling penting untuk diajarkan kepada generasi muda kita. Pendidikan 4.0 memiliki banyak teori dan pengertian, seperti halnya pendidikan sebelumnya. Namun, kekaburan perspektif tersebut tidak dapat menutupi kesulitan yang akan datang. Dalam penelitian ini, kami akan mengeksplorasi semua kesulitan dan tantangan yang dihadapi oleh guru Indonesia selama era digitalisasi pendidikan. Menurut Hosting (2021). 1) Terbatasnya sarana dan prasarana pendukung, seperti komputer, laptop, dan LCD proyektor, adalah kendala pertama bagi guru di sekolah. 2) Kendala lain termasuk koneksi internet, listrik, ruang atau kelas yang sempit, perpustakaan yang kurang memadai, dan terbatasnya buku pendukung pembelajaran. 3) Selain itu, dana juga dapat menjadi hambatan nyata bagi guru dalam menjalankan pendidikan. Sebagian kecil dana yang disediakan untuk implementasi pembelajaran digital juga harus dialokasikan untuk pemeliharaan dan perbaikan. 4) Guru yang tidak menggunakan teknologi. Guru yang lahir di bawah tahun 2000 masih menganggap teknologi sebagai masalah di dunia pendidikan saat ini. Namun, siswa ini adalah orang-orang abad kedua puluh satu, yang tentunya memiliki gaya hidup yang berbeda dalam hal pendidikan dan teknologi. Saat ini, banyak siswa yang lebih cerdas dalam dunia teknologi daripada guru mereka. Ketidaksihinggaan seperti ini tidak boleh dibiarkan begitu saja karena dapat berdampak negatif pada proses pendidikan.

Dalam buku mereka yang berjudul *A Teacher is Many Things*, Earl V Pullias dan James D Young mendeskripsikan guru di era Orde Baru sebagai orang yang multitalenta dan otoritas di hadapan murid atau masyarakat. Namun, guru saat ini lebih seperti mimikri yang harus pandai menyesuaikan diri dengan situasi. Guru yang menggunakan teknologi yang canggih akan menurunkan kredibilitasnya di mata muridnya, menyebabkan murid berpikir bahwa guru adalah sosok yang "dungu" di dunia metropolitan. Hal ini benar-benar terjadi dan sering terjadi di sekitar kita. Meskipun guru mungkin berasal dari tahun 90-an atau bahkan 70-an, kemampuan akademiknya tidak boleh kalah dengan yang lain pada saat itu.

e. Kompetensi Digital Guru Menjadi Solusi Pembelajaran Di Era Digital

Di era komputer dan internet saat ini, variasi sumber pendidikan dan media telah meningkat. Contohnya termasuk buku print out, modul ajar, PowerPoint, media gambar, media animasi, media video, web site, program belajar yang menggunakan komputer, dan software pendukung. Akibatnya, sebagai

guru di masa digital, mereka harus memiliki kemampuan untuk memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Guru juga harus memiliki kemampuan desain. Guru harus dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran,

seperti diagram, audio media, seperti podcast atau buku audio, atau media seperti video-video pembelajaran. Selain itu, mereka harus memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran.

Guru harus mampu beradaptasi dengan siswa yang terbiasa menggunakan media sosial sejak usia balita. Sebagai pendidik di era 4.0 atau bahkan 5.0 saat ini, guru harus tetap up-to-date. Media sosial, seperti Instagram dan buku pelajaran, dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan. Setelah siswa mengambil gambar untuk tugas, setelah itu mereka bisa meng-upload gambar tersebut ke akun Instagram pribadi masing-masing dan memberikan *caption* tugas yang mencakup judul tugasnya, nama siswa, kelasnya, dan mata pelajaran apa. Selain itu, siswa lain dapat berkomentar tentang tugas teman mereka. Karena bahan pembelajaran ada di media sosial ini dapat mempermudah guru memberikan umpan balik. Salah satu manfaat penggunaan media sosial dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) dapat dipergunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara guru & siswa, (2) dapat dipergunakan untuk memberi materi pelajaran; dan (3) dapat digunakan sebagai sumber belajar. Salah satu contohnya adalah YouTube, yang memungkinkan siswa mengakses video audio visual saat belajar.

Di era digital, bagi guru dan siswa, kebolehan untuk menggunakan search engine untuk menemukan materi ajar dalam teksbook bukan satu-satunya sumber utama.

Materi yang ada di internet memiliki konten-konten yang sangat banyak dan bermacam-macam serta lebih baru. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan search engine untuk menemukan dan memilih konten yang paling cocok untuk tugas belajar mereka. Search engine, yang dalam bahasa Inggris berarti "mesin pencari", adalah

software yang dapat digunakan untuk mencari banyak informasi, dan ilmupengetahuan yang tersedia di internet. Dengan kata lain, search engine ialah sebuah program yang bisa digunakan dengan internet yang membantu dapat membantu pemakai komputer saat ingin mencari berbagai hal yang mereka ingin ketahui.

Oleh karena itu, pencarian didefinisikan sebagai mesin penelusur atau pelacak di dunia maya, dan beberapa situs web seperti Google;Yahoo;Bing;Baidu;Yandex, dan lainnya memiliki fasilitas ini. Dengan menggunakan search engine dalam mencari informasi dapat memungkinkan orang melakukan pekerjaan tertentu dengan efektif dan efisien. Beberapa rekomendasi tautan muncul setelah memasukkan kata kunci. Tautan-tautan ini mengandung informasi terkait dengan kata kunci yang dituliskan. Search engine dapat amat membantu pendidik untuk mencari materi ajar dengan lebih cepat, dan dapat mencari sumber lain untuk materi yang belum dimengerti siswa.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran digital merupakan suatu pendekatan yang dapat membantu siswa belajar lebih luas dan beragam. Selain bahasa lisan, sumber belajar yang dicakup lebih beragam, antara lain teks, gambar, audio, dan gerakan. Mengingat kemajuan teknologi juga berdampak pada pendidikan, maka peneliti dalam hal ini akan menilai kesiapan guru sekolah dasar dalam mendidik dengan memanfaatkan era digital saat ini.

Teknologi digital memiliki kekuatan untuk mengubah secara mendasar cara orang belajar, memperoleh pengetahuan, menggunakan informasi, dan banyak lagi. Selain itu, membantu membangkitkan minat belajar anak dan mengenalkannya pada konsep-konsep baru. Teknologi yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakatnya juga memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang rencana pembelajaran yang akan memaksimalkan kinerja siswa dan mengasah keterampilan sesuai standar saat ini.

Guru perlu bersiap memanfaatkan bakatnya untuk mengeksplorasi dan menyampaikan pengetahuan abstrak dan signifikan yang cepat beradaptasi dengan perubahan situasi dan memberikan fakta di era globalisasi ini. Guru harus mendorong pola berpikir adaptif sekaligus memperoleh kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi perubahan, karena tuntutan dan permasalahan saat ini berkaitan dengan upaya menerima perubahan. Oleh karena itu, strategi berikut dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar siswa dapat menghasilkan

karya yang memenuhi standar nilai dasar atau memenuhi standar nilai atau sikap minimal yang ditetapkan oleh guru. Oleh karena itu, peran guru semakin besar dalam memantau tindakan siswa, terutama dalam konteks pendidikan inovatif di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui banyaknya kendala dan permasalahan yang dihadapi pendidik Indonesia dalam konteks digitalisasi pendidikan. Seperti yang diungkapkan Hosting (2021). 1) Tantangan pertama yang dihadapi pendidik di sekolah adalah kurangnya infrastruktur dan sumber daya pendukung yang memadai, seperti laptop, LCD proyektor, dan PC. 2) Tantangan kedua mencakup kurangnya energi, akses internet, terbatasnya ruang kelas, perpustakaan yang buruk, dan kurangnya materi pendukung pembelajaran. 3) Selain itu, kendala finansial juga dapat menjadi kendala yang cukup besar dalam mengajar bagi para pendidik. Penting untuk menyisihkan sebagian kecil dari uang yang diberikan untuk implementasi pembelajaran digital untuk pemeliharaan dan perbaikan. 4) Guru tidak memanfaatkan teknologi.

Guru dan siswa tidak lagi hanya mengandalkan mesin pencari untuk mencari sumber belajar buku teks di era digital. Sumber belajar online yang dapat diakses secara luas menyediakan konten yang lebih terkini dan bervariasi. Oleh karena itu, pendidik harus mahir menggunakan mesin pencari untuk mencari dan memilih informasi terbaik untuk rencana pembelajarannya. Istilah "mesin pencari", yang mengacu pada perangkat atau sumber daya yang digunakan untuk mencari berbagai jenis data, pengetahuan, dan informasi di internet. Dengan kata lain, mesin pencari adalah aplikasi online yang memudahkan pencarian berbagai informasi oleh pengguna komputer.

Oleh karena itu, mesin pencari di dunia maya disebut mesin pelacak, dan banyak situs web seperti Google, Yahoo, Bing, Baidu, Yandex, dan lainnya yang menawarkan fitur ini. Ketika orang menggunakan mesin pencari untuk memperoleh informasi, mereka dapat menyelesaikan beberapa tugas dengan cepat dan efektif. Setelah pengguna memasukkan kata kunci atau frase tertentu, beberapa rekomendasi tautan akan ditampilkan. Informasi mengenai kata kunci tersebut dapat ditemukan di tautan ini. Mesin pencari sangat membantu guru menemukan materi pelajaran dengan cepat, menjadi sumber cadangan pelajaran yang sulit bagi siswa, menyarankan informasi yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa selama mereka belajar, dan menawarkan alternatif cara bagi guru untuk memperluas wawasannya dengan melakukan pencarian. konten dari seluruh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, Arista Aulia. (2021). *Dampak Covid-19 terhadap Kebijakan Pendidikan di Indonesia: antar Idealisme dan Realitas*. Yogyakarta: UAD Press.
- Fitriani, U., Karyadi, B., & Ansori, I. (2017). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 82-90.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Khuzaini, Nanang., dkk. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs3 Dengan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis Peserta didik Pada Pokok Bahasan Lingkaran”, *Jurnal Prosiding Sendika*, 5(1).
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77.
- Saraswati, Dhitta Putri. (2016). *Mendidik Pemenang Bukan Pencundang*. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka.
- Setiawan, W. (2017). *Era Digital dan Tantangannya*. Sukabumi: Universitas Muhammadiyah.
- Suciati. (2018). Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 146-155.
- Sucipto, Bambang., Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Umam, K. (2013). Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas x SMA negeri 1 Blega, *Jurnal Pendidikan Seni Rups*, 1(1), 100-105.
- Abidah, A. A. (2022). Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 769-776.
- Mega Prasrihamni, ., A. (2022). Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 82-88.
- Miza Nina Adlini, A. H. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Jurnal Edumaspu Pendidikan*, 974-980.
- Rusandi, M. R. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1-13.
- Titik Pitriani Muslimin, A. A. (2024). Kompetensi dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Terhadap Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 55-72.
- Hosting, Jagoan. (2021). Kendala Digitalisasi Pendidikan Yang Sering Dialami Para Guru. 1-4

Pullias, Earl V., Young, James D. (1977). A Teacher is Many Things. *Indiana University Press*. 295
Sitompul, Baginda. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital, *Jurnal Pendidikan
Tambusai*, 13953-13960.