

Bahan Bacaan Kepemimpinan dalam Pemanfaatan Digital (1JP)

Dunia digital telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, termasuk cara kita belajar di sekolah. Meskipun perangkat digital telah ada di sekolah-sekolah selama bertahun-tahun, banyak potensi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan. Diperlukan cara untuk menggunakan alat digital ini agar bisa meningkatkan, mempercepat, dan memperdalam proses pembelajaran, terutama ketika digabungkan dengan elemen penting lainnya dalam pengajaran.

Ketika kita sudah mengaku memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, ada hal penting yang harus terjawab, "Apakah perangkat digital yang kita gunakan sudah membantu dan mempercepat pembelajaran murid? Apa saja peluang belajar baru yang ditawarkan digital yang tidak bisa diberikan oleh metode tradisional?". Istilah "memanfaatkan digital," artinya lebih fokus pada sejauh mana interaksi dengan sumber belajar digital, bukan hanya pada perangkat atau aplikasi tertentu. Yang terpenting bukan canggihnya perangkat tetapi apakah perangkat tersebut membantu meningkatkan kualitas pembelajaran atau tidak.

Adapun implikasi dari pemanfaatan digital pada konteks pembelajaran mendalam menurut Quinn, J., McEachen, J., Fullan, M., Gardner, M., & Drummy, M., (2020) adalah;

- 1) Membangun Kemitraan dalam Pembelajaran: pemanfaatan alat digital dengan baik dapat membangun kemitraan belajar yang kuat antara murid, keluarga, komunitas, dan para ahli, tanpa terhalang oleh jarak. Ini memberi kesempatan bagi murid untuk lebih mengontrol pembelajaran mereka, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 2) Peran Guru yang Berubah: peran guru kini jauh lebih kompleks. Dulu, guru biasanya membantu murid memilih dari sejumlah sumber terbatas, seperti buku di perpustakaan. Sekarang, tantangannya adalah memastikan murid memiliki keterampilan untuk menilai, menemukan, dan menciptakan pengetahuan baru dari berbagai sumber *online* yang hampir tak terbatas. Pembelajaran yang mendalam menekankan pentingnya mengintegrasikan alat digital secara alami ke dalam proses belajar, bukan hanya fokus pada aplikasi tertentu.
- 3) Dari Konsumsi ke Aplikasi: dulu, murid sering diminta untuk menyelesaikan masalah yang sudah ada solusinya. Sekarang, kita ingin murid tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi juga menerapkan apa yang mereka pelajari untuk memecahkan masalah nyata. Alat digital memungkinkan mereka terhubung dengan audiens yang lebih luas di luar kelas, sehingga mereka bisa belajar dari pengalaman nyata.

- 4) Keputusan yang Harus Diambil oleh Pendidik: dengan banyaknya pilihan digital yang tersedia, pendidik harus membuat keputusan yang bijak tentang bagaimana menggunakan alat ini dalam pembelajaran. Alih-alih mencoba mencatat semua opsi yang ada, lebih baik bagi guru untuk memilih alat yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka. Penting bagi guru untuk memastikan bahwa murid tidak hanya tahu cara menggunakan alat ini, tetapi juga mampu berpikir kritis tentang bagaimana cara terbaik memanfaatkannya untuk belajar, berkolaborasi, dan berbagi pengetahuan.
- 5) Memberdayakan murid: Seringkali, murid sendiri yang mengambil inisiatif untuk menemukan dan memilih cara terbaik menggunakan alat digital untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka. Pendekatan ini tidak hanya memberi mereka otonomi, tetapi juga mendorong mereka untuk berinovasi dalam pembelajaran.

Adapun contoh pemanfaatan digital sebagai berikut:

Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Contoh:

- ✔ **Perencanaan Pembelajaran:** merancang dan mengelola kelas digital, manajemen perencanaan pembelajaran berbasis proyek), desain bahan ajar visual dan infografis, pembuatan konten interaktif seperti kuis dan simulasi, pemanfaatan kecerdasan artifisial, serta aplikasi desain instruksional, dan perencanaan pembelajaran lainnya.
- ✔ **Pelaksanaan Pembelajaran:** pembelajaran sinkronus, kolaborasi daring, pembelajaran asinkronus, laman sumber belajar, perpustakaan digital, pemanfaatan kecerdasan artifisial, video edukasi, multimedia Interaktif, simulasi dan animasi, gamifikasi dan kuis, serta sumber lainnya.
- ✔ **Asesmen Pembelajaran:** pembuatan tes otomatis, evaluasi orisinalitas dan kualitas tulisan, tes formatif berbasis interaktif, pemanfaatan kecerdasan artifisial, pengelolaan portofolio digital, dan sebagainya.