



UNIVERSITAS TERBUKA

PEMBELAJARAN di Era Digital

Tim FKIP-UT

PENERBIT UNIVERSITAS TERBUKA

Pembelajaran di Era Digital

Penulis :

1. Prof. Dr. Udin S Winataputra, M.A.
2. Prof. UdanKusmawan, M.A., Ph.D.
3. Prof. Dr. Suciati, M.Sc.
4. Dr. AmaliaSapriati, M.A.
5. Dr. Ucu. Rahayu, M.Sc.
6. Dr. Herman, M.A.
7. Dr. Tri DyahPrastiti, M.Pd.
8. Dr. Sandra SukmaningAdji, M.Pd., M.Ed.
9. Dr. Sugilar, M.Pd.
10. Drs. Jamaludin, M.Si.
11. Dr. Suhartono, S.Pd., M.Pd.
12. Dr. MuktiAmini, M.Pd.
13. Dr. DurriAndriyani, M.Pd.
14. KathinaAninditya, B.S.
15. Dr. Dodi Sulemayadi, M.Sc., Ed.

ISBN: 978-602-392-742-5

e-ISBN: 978-602-392-743-2

Penyunting

- : 1. Nunung Supratmi, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
3. Drs. Jamaludin, M.Si.
4. Dra. Isti Rokhiyah, M.A., Ph.D.
: Aris Suryana S.
: Nono Suwarno

Perancang Kover dan Ilustrasi
Penata Letak

Penerbit:

Universitas Terbuka

KementrianPendidikandanKebudayaan

JalanCabe Raya, PondokCabe, Pamulang, Tangerang Selatan - 15418

Banten – Indonesia

Telp.: (021) 7490941 (hunting); Fax.: (021) 7490147

Laman: www.ut.ac.id.

Cetakan pertama, Desember 2019

2019 oleh Universitas Terbuka



*Buku ini di bawah lisensi *Creative Commons* Atribusi Nonkomersial
Berbagi Serupa 4.0 Internasional oleh Universitas Terbuka, Indonesia.
Kondisi lisensi dapat dilihat pada [Http://creativecommons.org/id/](http://creativecommons.org/id/)*

Universitas Terbuka : Katalog Dalam Terbitan (Versi RDA)

Nama : Udin S Winataputra

Judul : Pembelajaran di Era Digital (BNBB) / penulis, Prof. Dr. Udin S Winataputra, M.A., Prof. UdanKusmawan, M.A., Ph.D., Prof. Dr. Suciati, M.Sc., Dr. AmaliaSapriati, M.A., Dr. Ucu. Rahayu, M.Sc., Dr. Herman, M.A., Dr. Tri DyahPrastiti, M.Pd., Dr. Sandra SukmaningAdji, M.Pd., M.Ed., Dr. Sugilar, M.Pd., Drs. Jamaludin, M.Si., Dr. Suhartono, S.Pd., M.Pd., Dr. MuktiAmini, M.Pd., Dr. DurriAndriyani, M.Pd., KathinaAninditya, B.S., Dr. Dodi Sulemayadi, M.Sc., Ed. ; perancang Kover dan Ilustrasi, Aris Suryana ; penata Letak, Nono Suwarno ; copy editor, Nunung Supratmi, S.Pd., M.Pd., Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D., Drs. Jamaludin, M.Si., Dra. Isti Rokhiyah, M.A., Ph.D.

Edisi : 1 | Cetak : 1

Deskripsi : Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2019 | 207 halaman ; 21 cm

(termasuk daftar referensi)

ISBN: 978-602-392-742-5

E-ISBN: 978-602-392-743-2

Subyek : 1. Teknologi Pendidikan
2. Pendidikan – Pembelajaran

3. Education Technology

4. Education - Learning

Nomor klasifikasi : 371.33 [23]

201900182

Dicetak oleh

PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK PENGEMBANGAN BERPIKIR KRITIS DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA Dr. Tri Dyah Prastiti, M.Pd	93
PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i> DI UNIVERSITAS TERBUKA: PENCAPAIAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MELALUI PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING Dr. Sandra Sukmaning Adji, M.Pd., M.Ed	113
PEMBELAJARAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL Dr. Sugilar, M.Pd	129
HUBUNGAN RESPON, DAN PEMANFATAAN BAHAN AJAR DIGITAL UNIVERSITAS TERBUKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA NON-PENDAS DI UPBJJ-UT SEMARANG Drs. Jamaludin, M.Si dan Suhartono, S.Pd., M.Pd	141
INOVASI KOMUNIKASI ANTARA GURU DAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL Dr. Mukti Amini, M.Pd	219
THE ROLES OF INTERNET IN CAREER ADVANCEMENT Dr. Durri Andriani, M.Pd¹⁾ dan Kathina Aninditya, B.S.²⁾	167
CHARACTER-BUILDING IN EINSTENIAN IMAGE Dr. Dodi Sukmayadi, M.Sc.Ed	181

INOVASI KOMUNIKASI ANTARA GURU DAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL

Dr. Mukti Amini, M.Pd
Dosen PGPAUD, Universitas Terbuka
muktiamini@ecampus.ut.ac.id

A. PENDAHULUAN

Terdapat perbedaan yang signifikan antara anak saat ini dengan orang tuanya. Anak jaman ini, dapat dikatakan nyaris tak bisa lepas dari piranti teknologi canggih. Entah itu hand phone, internet, televisi, atau komputer/laptop. Mereka juga cepat sekali menguasai penggunaan suatu alat baru, hanya dengan berani mencoba-coba. Berbeda dengan orang tuanya yang justru masih gagap dengan kemajuan piranti teknologi yang berkembang demikian cepat. Perubahan ini juga berpengaruh di dunia pembelajaran. Guru tidak lagi memiliki posisi sentral sebagai pengajar, tetapi lebih kepada *leader* atau fasilitator. Demikian pula orang tua, tidak lagi memiliki peran dominan dalam menentukan boleh atau tidak boleh, tetapi lebih berperan sebagai *coach* bagi anak-anaknya. Perubahan pada pembelajaran ini juga berpengaruh terhadap komunikasi antara guru dengan orang tua dalam mendidik anaknya. Komunikasi di antara guru dan orang tua saat ini tidak hanya dilakukan melalui pertemuan secara langsung atau surat resmi dari sekolah, tetapi sudah menggunakan beragam cara menggunakan bantuan teknologi.

Selain bahasan tentang pengertian pembelajaran digital, pada tulisan ini juga akan dibahas tentang karakteristik anak saat ini. Mengapa sangat berbeda dengan saat dulu kita menjadi anak-anak? Pemahaman ini diharapkan akan membuat guru dan orang tua segera menyesuaikan perannya sesuai kebutuhan anak. Selain itu, juga akan dibahas tentang peran guru pada era pembelajaran digital. Pada bagian akhir tulisan, diberikan beberapa contoh inovasi

komunikasi yang dilakukan guru untuk orang tua dengan bantuan kemajuan teknologi.

B. PEMBELAJARAN DIGITAL

Pengertian pembelajaran digital atau *e-learning* cukup luas dan telah dikemukakan oleh beberapa ahli. Misalnya Darin E. Hartley (2001) yang menyatakan: *e-learning* merupakan suatu belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Seok (2008) menyatakan bahwa “*e-learning* adalah bentuk baru pedagogi untuk belajar di abad ke-21. *e-teacher* adalah perancang pembelajaran *e-learning*, fasilitator interaksi, dan pakar materi pelajaran. Sedang menurut Clark & Mayer (2008) *e-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Lebih lanjut, Clark & Mayer juga menyatakan ciri-ciri dari *e-learning*, yaitu sebagai berikut: (1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; (2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; (3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; (4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau didesain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); dan (5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Pada pembelajaran inti, fungsi dari penerapan *e-learning* bisa sebagai tambahan (suplemen) atau pelengkap/pendukung (komplemen) ataupun sebagai pengganti (substitusi) pembelajaran konvensional (Siahaan, 2001). Lalu bagaimana merencanakannya? Aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis *e-learning* memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik

intranet maupun internet. Lingkup perencanaan pembelajaran meliputi empat komponen utama, yaitu: tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sisco (2010: 25) yang menyatakan bahwa strategi *e-learning* terdiri dari konten, teknologi, dan layanan. Konten mencakup kursus, kurikulum, dan modul pengembangan pengetahuan atau keterampilan. Teknologi adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan konten, termasuk internet dan telekonferensi. Sedangkan layanan terkait dengan pemeliharaan, *upgrade* konten, dan peningkatan teknis untuk pengiriman dan konten. Memahami komponen-komponen ini merupakan langkah awal yang penting untuk memahami apa itu *e-learning* dan bagaimana hal itu 'disampaikan'.

C. KARAKTERISTIK ANAK DI ERA DIGITAL

Anak pada era digital ini sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka dapat digolongkan sebagai anak generasi Z yang sangat akrab dengan gawai dan piranti canggih lainnya. Generasi Z adalah generasi termuda saat ini, yang sering disebut juga generasi pascamillennial. Mereka adalah penerus generasi Y, dan generasi Z ini yang digolongkan sebagai orang-orang yang lahir pada rentang tahun kelahiran 1995 sampai 2014. Generasi Z sering disebut juga dengan *i-generation*, generasi net atau generasi internet. Mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti memposting status atau gambar di sosial media misalnya instagram atau *facebook*, menggunakan ponsel, menjelajah dunia maya dengan komputer atau laptop, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Kegiatan yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gawai canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.

Istilah generasi Z diperkenalkan oleh B [Bruce Horovitz](#) pada tahun 2012. Adapun karakteristik dan ciri - ciri umum generasi Z adalah sebagai berikut.

1. Merupakan generasi digital yang mahir dengan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Informasi yang dicari baik untuk kepentingan pendidikan maupun pribadi akan mereka akses dengan cepat dan mudah. Generasi Z tidak mengenal dunia tanpa smartphone atau media sosial. Ketika iPhone dirilis pada 2007, anggota tertua dari generasi ini baru berusia 11 tahun dan anggota bungsu belum dilahirkan. Mereka mengetahui semua seluk-beluk teknologi. Bahkan, kemampuan teknologi mereka seakan bawaan dari lahir.
2. Sangat suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya lewat jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *line*, *whats app*, telegram, instagram, atau SMS. Melalui media ini mereka lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan.
3. Ketika *platform* seperti *Facebook* dan *Twitter* pertama kali keluar, generasi millennial dan generasi yang lebih tua menggunakannya tanpa memikirkan dampak. Seiring waktu, mereka menyadari bahwa mengumbar hidup di mata publik dapat dengan mudah menghantui mereka. Generasi Z telah belajar dari kesalahan-kesalahan tersebut dan memilih platform yang lebih bersifat privasi dan tidak permanen.
4. Generasi Z dikenal lebih mandiri dari pada generasi sebelumnya. Mereka tidak menunggu orang tua untuk mengajari hal-hal atau memberi tahu mereka bagaimana membuat keputusan. Apabila diterjemahkan ke tempat kerja, generasi ini berkembang untuk memilih bekerja dan belajar sendiri.
5. Cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan sekitar. Generasi Z akan menjadi generasi yang paling beragam yang memasuki lapangan kerja dalam sejarah. Mereka terdiri dari berbagai bagian dari kelompok ras atau etnis minoritas. Mereka juga dibesarkan untuk lebih menerima dan menghormati lingkungan dibanding generasi sebelumnya.
6. Terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Misalnya membaca, berbicara, menonton, dan

mendengarkan musik secara bersamaan. Hal ini karena mereka menginginkan segala sesuatu serba cepat, tidak bertele-tele dan berbelit-belit.

7. Generasi Z menempatkan uang dan pekerjaan dalam daftar prioritas. Tentu saja, mereka ingin membuat perbedaan, tetapi hidup dan berkembang adalah lebih penting.
8. Cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal, cenderung egosentris dan individualis, ingin serba instan, tidak sabar, dan kurang menghargai proses.
9. Generasi Z benar-benar generasi pertama dunia digital. *Smartphone* dan media sosial tidak dilihat sebagai perangkat dan *platform*, tapi lebih pada cara hidup. Kedengarannya tidak mungkin, tapi beberapa penelitian mendukung klaim ini. Sebuah studi oleh Goldman Sachs menemukan bahwa hampir setengah dari Gen Z terhubung secara *online* selama 10 jam sehari atau lebih. Studi lain menemukan bahwa seperlima dari Z Gen mengalami gejala negatif ketika dijauhkan dari perangkat *smartphone* mereka.
10. Cenderung tidak cepat merasa puas diri. Sebanyak 75% dari Gen Z bahkan tertarik untuk memegang beberapa posisi sekaligus dalam sebuah perusahaan, jika itu bisa mempercepat karier mereka. Mereka tertarik untuk memulai bisnis secara mandiri sejak muda, bahkan sejak di bangku sekolah atau kuliah. Anak-anak generasi ini banyak membuat *start-up* untuk memulai bisnis mereka.

Berdasarkan ciri-ciri generasi Z di atas, maka mau tak mau paradigma tentang pembelajaran juga akan berubah mengikuti kebutuhan anak dan perkembangan jaman. Perubahan paradigma juga menuntut perubahan peran guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu bahasan selanjutnya pada tulisan ini akan membahas tentang apa saja yang perlu dilakukan guru dalam pembelajaran digital.

D. PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL

Pada era digital, guru tidak lagi memiliki peran sentral. Pembelajaran dapat berlangsung dengan dinamis dan interaktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, perlu ada reorientasi peran guru dalam pembelajaran. Menurut Sudiarta (2007), ada empat hal yang perlu dilakukan reorientasi kaitannya dengan peran guru di era digital.

1. Reorientasi visi guru. Paradigma pendidikan saat ini telah beralih dari paradigma mengajar menuju paradigma belajar. Hal ini bukan berarti guru menjadi pasif, tetapi aktif dalam proses misalnya melalui penciptaan lingkungan belajar yang berpegang pada prinsip *multy channel learning*. Sesuai dengan pendapat Geddis (1993), pendidikan bukan lagi mengenai bagaimana menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada anak, tetapi bagaimana membantu anak mencari dan menemukan (*search-discovery*) informasi sendiri dan kemudian membantu anak mengkonstruksi dan menciptakan (*construction-invention*) pengetahuan yang bermanfaat bagi diri mereka. Guru tidak lagi bertanggung jawab atas pengetahuan yang disimpan dalam pikiran anak, tetapi bagaimana memotivasi anak supaya mampu membangun pengetahuan secara mandiri. Jadi, para era digital ini, visi guru tentang bagaimana melakukan sesuatu untuk anak harus jelas.
2. Reorientasi tanggung jawab moral guru. Pada lingkup sosial, guru juga memiliki tanggung jawab dalam membangun konsep diri anak, termasuk memberikan arahan norma sosial tentang hal yang boleh dan tidak boleh. Perkembangan teknologi yang pesat memang memberikan peluang terjadinya berbagai masalah, misalnya interaksi sosial secara fisik yang berkurang, juga potensi penyimpangan tingkah laku. Keasyikan anak pada kecanggihan teknologi juga bisa menyebabkan seseorang makin terisolasi, karena terlalu tenggelam pada interaksi dengan internet. Hal ini akan melemahkan norma-norma sosial, sehingga perlu didiskusikan tanggung jawab guru dan orang tua untuk mengatasinya.

3. Reorientasi sensitivitas sosial guru. Pada komunitas pengetahuan di era digital, penekanan pada nilai finansial dan ekonomis pada pengetahuan tampak lebih kuat. Misalnya, kenyataan yang terjadi di negara maju, program studi sains atau ilmu murni yang terkesan berat tidak lagi terlalu diminati calon mahasiswa. Berbeda dengan program studi atau bidang ilmu yang berkaitan langsung dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari dan lebih menjanjikan secara finansial. Sebagai contoh, di negara maju dimana komunitas digital berkembang sangat pesat, ditemukan ada kecenderungan penurunan sensitivitas kemanusiaan dalam beberapa mata kuliah di kampus, terutama pada jurusan-jurusan sains yang berat. Oleh karena itu, menjadi tantangan bagi guru untuk dapat merumuskan tujuan pembelajaran yang tetap mengasah sensitivitas sosial anak. Jadi, guru perlu memiliki sensitivitas sosial, agar nantinya anak didik mampu memperoleh pengetahuan budaya dan sukses bekerja dalam bidang pendidikan yang berubah dengan cepat. Selain itu, guru juga perlu literat secara digital, tidak ketinggalan informasi dari anak dalam pemanfaatan sarana teknologi terkini. Literasi digital, guru bukan hanya mencakup kemampuan untuk mengumpulkan dan memproses informasi, tetapi juga dalam menilai kredibilitas informasi.
4. Reorientasi kemampuan logika dan kejujuran guru. Guru harus memiliki kemampuan untuk memberikan alasan secara logis dalam bidang ilmu yang diajarkan dengan cara membangun keahlian, dan memperbaharui nya sesuai dengan perkembangan terbaru. Guru juga perlu memiliki kemampuan menggunakan contoh nyata yang berkaitan dengan kehidupan anak, dan mengupayakan agar anak tidak cepat merasa bosan. Sedapat mungkin pada era digital guru tak lagi mengajar tapi memimpin, membimbing anak untuk “belajar mengkonstruksi pengetahuan” (*learning how to construct knowledge*) (Sudiarta,2007).

E. INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM BERKOMUNIKASI DENGAN ORANG TUA

Sebelum era digital, komunikasi guru dengan orang tua dilakukan baik secara formal maupun nonformal melalui media yang ada. Secara formal misalnya dengan pertemuan langsung antara guru dengan orangtua dalam rapat, melalui surat edaran resmi dari sekolah, atau buku komunikasi. Secara nonformal, guru dan orangtua dapat saling menghubungi lewat telepon, atau dengan adanya majalah sekolah, bulletin untuk orangtua, dan sebagainya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media komunikasi dalam berkomunikasi antara guru dengan orang tua pun berubah. Buku komunikasi manual tak lagi banyak digunakan. Surat edaran resmi juga tidak selalu menggunakan kertas lagi (*paperless*) tetapi sudah dikirimkan secara digital.

Berikut beberapa contoh cara berkomunikasi dari pihak sekolah kepada orang tua di era digital yang sudah dilakukan di berbagai sekolah.

1. Raport *online*. Beberapa sekolah sudah tidak lagi meminta orang tua untuk mengambil raport ke guru kelasnya, biasanya untuk raport pertengahan semester. Raport *online* ini banyak digunakan oleh sekolah-sekolah berasrama (*boarding school*) yang domisili orang tua tersebar di seluruh Indonesia. Kehadiran orang tua hanya untuk mengambil raport tentu memerlukan daya yang sangat besar terutama biaya, sehingga raport *online* menjadi pilihan. Pihak sekolah akan mengunggah hasil nilai tiap anak, dan orang tua tinggal *log in* sesuai *user* dan *password* yang sudah didapatkan untuk melihat raport anaknya.
2. Dokumentasi dan informasi kegiatan anak melalui grup *Whats App*. Saat ini, penggunaan *whats app* sebagai sarana komunikasi di Indonesia sudah sangat familiar. Hampir semua orang memiliki *smart phone* dengan fasilitas antara lain aplikasi *Whats App*, sehingga banyak terbentuk grup *Whats App*. Fasilitas ini juga banyak dimanfaatkan kalangan pendidikan. Pihak sekolah atau guru kelas dapat membuat grup yang berisi guru kelas dan

semua orang tua. Melalui grup tersebut, guru atau orang tua dapat melaporkan kegiatan yang telah dilakukan anak di sekolah/rumah melalui fasilitas unggah foto atau video yang disediakan *Whats App*. Selain itu, guru juga dapat menyampaikan informasi penting di dalam grup seperti adanya ulangan harian atau perubahan jadwal yang sifatnya mendadak. Guru juga dapat mengirimkan file dokumen misalnya surat edaran resmi dari sekolah dalam bentuk pdf atau word melalui *Whats App*. Melalui grup seperti ini, komunikasi tidak lagi cenderung searah dari pihak sekolah saja, tetapi sudah multi arah baik dari orang tua ke guru maupun dengan sesama orangtua. Komunikasi juga akan berlangsung lebih aktif karena kendala waktu dan jarak sudah dipangkas sedemikian rupa melalui grup *Whats App*. Tentunya diperlukan aturan main di dalam grup supaya grup semacam ini tetap dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara guru dan orang tua.

3. Audio *online* untuk belajar kosakata bahasa asing, lagu, atau hafalan dialog, atau hafalan surat pendek. Dulu, anak-anak sangat tergantung pada contoh yang diberikan guru untuk mempelajari lagu baru, kosakata baru dalam bahasa asing, atau hafalan surat-surat pendek dalam Al-Quran. Saat ini pembelajaran sudah dipermudah dengan adanya fasilitas audio yang dapat disebarakan secara massif di dalam grup *whats app* tertutup atau diunggah di *website* dengan pengguna tertutup, ataupun di email. Orang tua tinggal mengunduh file audio tersebut lalu meneruskan pembelajaran yang sama untuk membimbing anak belajar di rumah.
4. Video tutorial *online*. Beberapa materi pembelajaran tidak hanya cukup diberikan contoh dengan audio, tetapi perlu media audio visual. Misalnya untuk belajar tarian baru, tata cara berwudhu atau sholat yang benar, gerakan olah raga tertentu, dan sebagainya. Maka guru dapat mengupayakan merekam contoh yang divideokan dan diunggah, atau dengan mengambil video dari sumber lain lalu tinggal mencantumkan link video tersebut di grup orang tua. Cara seperti ini sangat efektif bagi orang tua

untuk melanjutkan bimbingan saat anak belajar di rumah setelah sebelumnya sudah dimulai dikenalkan di sekolah.

5. Memanfaatkan *web* khusus untuk guru dan orang tua. Saat ini sudah banyak tersedia *web* yang menyediakan *template* ragam pembelajaran untuk guru yang bersinergi dengan orang tua, dan beberapa diantaranya disediakan secara cuma-cuma. Contohnya *Edmodo*, *ClassDojo*, dan *ruangguru*. Aplikasi cuma-cuma tersebut banyak dimanfaatkan sekolah-sekolah untuk membangun kemitraan dengan orangtua. ***ClassDojo*** merupakan sebuah *platform* teknologi untuk ruang kelas yang memungkinkan guru, orang tua, dan anak terhubung satu sama lain dan berkomunikasi. Aplikasi ***Edmodo*** juga dapat dimanfaatkan oleh guru, anak dan orang tua. Melalui *Edmodo*, anak dapat mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah dengan menggunakan *smart phone*. Anak juga dapat langsung mengetahui berapa nilai mereka, dan kunci jawaban juga dapat diakses di aplikasi tersebut sebagai bahan koreksi anak atas seizin guru. Kemudian orang tua dapat mengetahui rekap nilai anaknya melalui aplikasi *edmodo* tersebut. **Sedang aplikasi *ruangguru.com*** menyediakan tiga aplikasi terpisah yakni untuk anak, guru, dan juga orang tua. Jadi ruang guru adalah solusi belajar *online* yang cukup lengkap, yang saat ini menyediakan 6 layanan yaitu ruang belajar, ruang guru *digital boot camp*, ruang les, ruang les *online*, ruang uji dan ruang kelas. Sedang aplikasi yang awalnya berbayar misalnya dikembangkan oleh *microsoft education*, tetapi untuk lembaga pendidikan dapat diberikan secara cuma-cuma.

F. SIMPULAN

Pembelajaran digital memerlukan inovasi dan kreativitas menyesuaikan kebutuhan anak dan perkembangan jaman. Anak-anak sekarang tergolong pada generasai Z yang memiliki karakteristik sangat berbeda dengan generasai sebelumnya. Untuk dapat melalukan perubahan, perlu adanya reorientasi peran guru terlebih dahulu. Setidaknya ada empat hal yang perlu dilakukan reorientasi

yaitu: (1) visi guru, (2) tanggung jawab dan moral guru, (3) sensitivitas sosial guru, dan (4) kemampuan logika dan kejujuran guru. Salah satu aspek inovasi dalam pembelajaran digital adalah inovasi cara berkomunikasi guru dengan orang tua. Inovasi pembelajaran digital dalam cara guru berkomunikasi dengan orang tua dapat dilakukan dengan bantuan teknologi terkini, antara lain dengan cara berikut: (1) *raport online*, (2) dokumentasi dan informasi kegiatan anak melalui grup *whats app*, (3) *audio online*, (4) *video online*, dan (5) aplikasi khusus berbasis *web*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. *Tentang Ruangguru*. <https://ruangguru.com/general/about>. Diakses 25 November 2017
- Aziz, Lukman (2017) *Lima Aplikasi Android untuk Para Guru Supaya Mudah Belajar Mengajarnya*. <https://jalantikus.com/tips/aplikasi-android-untuk-guru/>. Diakses 25 November 2017.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). *E-Learning and The Science Of Instruction: Proven Guidelines For Consumers And Designers Of Multimedia Learning*, Second Edition. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Darin E. Hartley. 2001. *Selling e-Learning*, American Society for Training and Development,
- Geddis, A. N. Et al. 1993. *Transforming Content Knowledge: Learning to Teach about Isotopes*. *Science Educational*, 77, 6, 575-591.
- Seok, Soonhwa. (2008). The aspect of e-learning. *International Journal on E-Learning, Proquest*, 7(4), 725-741.
- Setyoningsih. *E Learning: Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Elementary* Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2015.
- Siahaan, S. (2001). *E-Learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. sumber: <http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/42/sudirman.htm>) diakses tanggal 1 September 2012

- Sisco, Ashley. (2010). *Nations First for E-learning of Effectiveness the Optimizing*. Ottawa: The Conference Board of Canada.
- Sudiarta. (2007). *Pemanfaatan Teknologi OSS dalam Pengembangan E-Kampus*, makalah disampaikan dalam seminar nasional Indonesia Go Open Source dalam meningkatkan daya saing Bangsa, di Denpasar 24-25 Mei 2007.
- Sudiarta, I Gusti Putu. (2007). *Reorientasi Peran Guru dalam Komunitas Berbasis Pengetahuan Digital*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, Edisi Khusus Th. XXXX Mei 2007.