

## MENYIKAPI ERA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAK

Thomas P. E. Tarigan ([thomas3n@gmail.com](mailto:thomas3n@gmail.com))

Dosen STT Sumatera Utara

### Abstrak

Salah satu perhatian pendidikan yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah berkaitan dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi dengan Pembelajaran Digital (digital learning). Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi, dimana melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

*Kata Kunci: Era Digital, Pembelajaran PAK*

### Pendahuluan

Meningkatnya kecenderungan manusia terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era informasi ini sesungguhnya memiliki kaitan secara langsung dengan peningkatan tahap literasi komputer, literasi informasi, dan juga tingkat kesejahteraan masyarakat. Semua faktor tersebut satu dengan lainnya saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan. Selain itu, minat membaca masyarakat juga semakin meningkat sehingga berdampak pada pemenuhan berbagai sumber yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan layanan dan sumber pembelajaran yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital dikembangkan menuju pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk

pengembangan pendidikan. Sudah tentu semua ini harus diikuti oleh kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pemanfaatan pembelajaran digital untuk kemaslahatan manusia.

Jika diperhatikan berdasarkan fakta yang ada selama ini, bahwasanya waktu pelaksanaan pembelajaran PAK di sekolah bisa dikatakan sangat minim. Dimana pembelajaran PAK di sekolah hanya terlaksana 1 dalam seminggu saja. Padahal jika diperhatikan dari esensial pembelajaran PAK itu sesungguhnya adalah untuk 'menghantarkan siswa kepada Tuhan serta membimbing siswa untuk dapat hidup sesuai kehendak Allah'. Untuk itu tentunya diperlukan waktu yang cukup, pertemuan yang intens antara guru PAK dengan siswa guna tercapainya tujuan dari PAK itu sendiri. Sementara untuk bidang studi yang lain di sekolah terjadi pertemuan yang bisa 2 sampai 3 kali dalam seminggu. Misalnya untuk bidang studi Matematika itu diberi ruang

minimal 4 les (2 x seminggu, bahkan lebih), begitu juga dengan pelajaran Fisika. Hal ini sudah tentu akan dapat menjadi salah satu penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran PAK tersebut. Untuk itulah seiring perkembangan zaman yang sering disebut dengan era digital, maka akan dapat memberikan sebuah solusi bagi guru PAK untuk dapat terus menjalin proses interaksi belajar mengajar dengan siswa tanpa dibatasi oleh ruang, jarak dan waktu. Pembelajaran secara formal yang tercipta di kelas dapat dihadirkan melalui pemanfaatan perkembangan teknologi dewasa ini. Maka dari itu dalam tulisan ini akan dibahas tentang bagaimana sikap seorang guru PAK dalam menyikapi era digital pada pelaksanaan pembelajaran PAK.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Pengertian media pembelajaran Digital secara umum adalah konsep pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan. Komputer, internet, satelit, tape audio/ video, TV interaktif dan CD ROM adalah sebagian media elektronik yang dimaksudkan di dalam kategori ini (Munir 2017: 6). Suyanto (2014: 13), mendefinisikan media pembelajaran digital sebagai “sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan”. Media pembelajaran digital merupakan suatu jenis media belajar berupa audio visual (suara dan gambar) yang dipergunakan dalam proses mengajar sehingga memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan lebih efektif dan mudah dimengerti. Adapun media yang dipergunakan seperti: internet, power point dan media jaringan komputer lainnya.

Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu tempat saja, sehingga tidak ada interaksi

langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajarannya. Interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (tidak nyata). Interaksi dalam bentuk *real time* (*synchronous*) yang dapat dilakukan antara lain melakukan interaksi langsung atau pertemuan secara online (*online meeting*), real audio atau real video, dan chatroom. Sedangkan interaksi yang *a real time* (*a synchronous*) bisa dilakukan dengan mailing list, discussion group, newsgroup, dan bulletin board. Dengan *real time* dan *a real time* menjadikan adanya interaksi antara pengajar dan pembelajar yang dapat menggantikan interaksi langsung secara tatap muka, meskipun tidak sepenuhnya. Interaksi ini sangat mungkin untuk dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran supaya mudah dijangkau pembelajar dalam mendapatkan materi pembelajaran atau informasi-informasi lainnya, seperti teknologi media komputer dengan internetnya.

Apa Kata Alkitab Tentang Pembelajaran Digital?. Secara laterlate, dalam Alkitab tidak akan pernah ditemui kata Pembelajaran Digital. Tetapi perlu disadari bahwa penerapan pembelajaran Digital ini merupakan pembelajaran yang tidak dapat dilepaskan dari penggunaan berbagai macam media. Bisa laptop, computer, jaringan internet, android, dan sebagainya. Berkenaan dengan penggunaan media dalam pengajaran-Nya, Yesus sendiri tidak menutup diri akan perlunya sebuah media dalam mempermudah menyampaikan sebuah pesan, dan agar para pendengar-Nya lebih mudah untuk mengerti apa pesan yang ingin IA sampaikan. Misalnya, Yesus menggunakan mata uang untuk mengajar tentang apa yang layak diberikan kepada Tuhan (Matius 22: 19-22). Dia memakai seorang anak kecil untuk mengajar tentang sikap hati yang patuh (Matius 18: 2) dia juga menggunakan pohon ara untuk mengajarkan pelajaran tentang iman (Matius 21: 18-22), dan masih banyak lagi contoh Tuhan Yesus

dalam memanfaatkan media dalam pengajaran-Nya. Hal ini sudah seharusnya menjadi sebuah motivasi bagi para guru PAK untuk tidak menolak penggunaan media dalam pengajarannya, yang secara khusus kondisi riil abad 21 ini akan menjadi tantangan atau bahkan ancaman tersendiri bagi guru PAK jika mereka tidak mampu menerapkan pembelajaran berbasis Digital. Dimana pada era ini telah terjadi pergeseran dari era pengetahuan ke era informasi dan komunikasi. Transisi dari komunitas berbasis pengetahuan ke komunitas berbasis informasi dan komunikasi membawa perubahan yang dramatis, terutama dalam hal bagaimana informasi dikonstruksi menjadi pengetahuan yang dapat dikomunikasikan dengan cepat dan secara luas kepada semua orang.

Kita cermati di masyarakat atau sekolah, murid sekarang selain mengikuti materi secara *face to face* terhadap guru di sekolah, mereka juga memiliki guru yang luar biasa ampuh di ruang virtual, yaitu "Google". Mesin pencari Google ini mampu memfasilitasi pencarian ilmu pengetahuan dengan sangat cepat dan praktis. Google yang diciptakan oleh Larry Page dan Sergey Brin pada tahun 1995 seolah membalikkan sekat keterbatasan informasi. Para siswa dapat menggali informasi apa saja dari seluruh belahan dunia tanpa harus bercepek-cepek. Cukup duduk manis, 'klik', dalam hitungan detik akan muncul apa yang diinginkan. Apalagi fenomena jejaring sosial seperti facebook dan twitter. Jejaring sosial yang sedang marak digandrungi masyarakat ini juga berpotensi besar menggeser peran guru sebagai seorang pendidik yang salah satu fungsinya adalah menyebarkan informasi dan ilmu pengetahuan. Betapa tidak, melalui dunia virtual, siswa mampu dengan mudah bergaul, berkonsultasi, bertegur dan bersapa ria, dan menggali relasi dari siapa saja lewat layanan *chatting* yang tersedia.

Maka dari itu gejala derasnya arus perkembangan teknologi ini juga dapat

menggeser dan melunturkan kepercayaan siswa terhadap Tuhan serta dapat melemahkan sendi-sendi ke-Kristenan. Maka dari itu guru PAK dewasa ini mau tidak mau harus mampu aktif dan berinovatif dalam penggunaan media pembelajaran Digital guna tetap dapat memberika penguatan kepada siswa dalam hal kepercayaan serta nilai-nilai Kristiani, agar siswa senantiasa berada di jalur kebenaran Allah.

#### Dinamika Pembelajaran Digital di Indonesia

Saat ini kita hidup pada abad yang sangat berbeda dengan abad sebelumnya. Menurut para pakar, dunia saat ini telah melalui empat tahap revolusi industri. Revolusi Industri I yang dimulai tahun 1784 ditandai oleh mesin uap dan mesin produksi mekanis. Revolusi Industri ke II ditandai dengan listrik, produksi masal dan pembagian kerja. Revolusi Industri ke III ditandai dengan elektronik, information teknologi dan otomatisasi produksi. Saat ini kita berada pada masa Revolusi Industri ke IV di mana kita mengenal super computer, kecerdasan artifisial yang menggerakkan robot untuk bekerja bersama manusia dalam berbagai sektor kehidupan seperti industri, kesehatan dan bisnis. Perubahan drastis terjadi setiap saat dengan cepat.

Suciati dalam sebuah Jurnalnya yang mengutip pendapat Klaus Schwab dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution* menegaskan bahwa saat ini dunia berada pada awal suatu revolusi yang secara mendasar mengubah cara manusia bekerja dan berkomunikasi dengan orang lain. Serangkaian teknologi baru telah merasuki kehidupan manusia, mempengaruhi dan mengubah kebiasaan dan tata cara kehidupan, serta mengakselerasi perkembangan ilmu pengetahuan. Kehidupan saat ini sering disebut mengalami *technology disruption* karena perubahan cepat yang mengikuti kemajuan dan penggunaan teknologi.

Dalam lanskap pendidikan nasional pembelajaran online sudah hadir dalam berbagai bentuk, program studi utuh, mata kuliah mandiri, komponen *online* pada *blended learning*, atau *microlearning* membahas topik tertentu. Paradigma baru dalam pembangunan pendidikan di Indonesia, misalnya melalui jaringan *Inherent (Indonesia Higher Education Network)* oleh Dikti, dan Jardiknas oleh Depdiknas, guna mendorong pertumbuhan dan penggunaan pembelajaran digital atau online. Bahkan inovasi dalam penilaian hasil belajar juga mulai marak dilakukan, seperti sistem ujian *Open-Book*, *Open-Web (OBOW)* dan *Bring-Your-Own-Device (BYOD)*. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, inovasi penggunaan teknologi informasi untuk pendidikan telah dikenal dengan dilaksanakannya ujian akhir nasional berbasis komputer, serta inovasi individu sekolah untuk mengeksplorasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah.

Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, *handphone* dengan berbagai aplikasinya, video, telepon atau fax. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan. Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi, dan dokumen-dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran melalui Web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks, adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara digital. Komunikasi yang lebih banyak visual meliputi gambaran papan tulis, kadang-kadang digabungkan dengan sesi percakapan, dan konferensi video, yang memperbolehkan pembelajar yang suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak. Dan juga dewasa ini jaringan sosial media, seperti facebook, whatsapp, dan twitter telah digunakan secara

luas oleh masyarakat untuk berbagai keperluan, bukan saja untuk komunikasi pribadi atau berbagi kabar, tetapi sudah merambah pada koordinasi kerja kelompok, mengirimkan hasil pekerjaan, dokumen, dan sebagainya.

Potensi pembelajaran digital menurut Mayer Anderson dalam Kenji Kitao (2015: 33-34), setidaknya-tidaknya ada 3 potensi atau fungsi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran. Berikut akan diuraikan secara singkat akan ketiga hal tersebut;

Potensi alat komunikasi. Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan e-mail atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list. Berkomunikasi dengan *e-mail* atau *chatting* berbeda dan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan telepon dan *facsimile (fax)* yang juga sama-sama mampu menyampaikan informasi sangat cepat. Pada komunikasi yang menggunakan telepon, semakin jauh jarak orang yang berkomunikasi, semakin mahal pula biaya pulsa telepon yang harus dibayar. Pembayaran akan semakin mahal lagi manakala waktu berkomunikasi berlangsung lebih lama sesuai dengan banyaknya informasi yang disampaikan. Di sisi lain, berkomunikasi melalui pembelajaran digital, pulsa telepon yang dibayar hanyalah pulsa lokal. Tidak ada pengaruh jarak atau jauh dekatnya orang yang dihubungi (komunikasikan). Cukup membayar biaya pulsa telepon lokal di samping biaya langganan bulanan kepada *Service Provider (ISP)*, maka berbagai informasi atau dokumen yang perlu dikomunikasikan dapat terkirimkan dengan sangat cepat. Manakala dokumen yang akan dikirimkan cukup banyak, maka dokumen tersebut dapat disiapkan secara cermat terlebih dahulu dan

kemudian dikirimkan sebagai lampiran e-mail (attachment). Dengan demikian, kemungkinan kesalahan penyampaian informasi dapat dihindarkan.

#### Potensi Akses Informasi

Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi, seperti prakiraan cuaca, perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber tanpa harus berlangganan. Pembelajar dapat mengakses berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Pembelajaran digital merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada di mana pun, sehingga pembelajar tidak harus langsung pergi ke perpustakaan untuk mencari berbagai referensi. Melalui pembelajaran digital informasi dalam berbagai bidang yang tersedia atau perkembangan yang terjadi di seluruh penjuru dunia (global world) dapat diakses dengan cepat diketahui oleh banyak orang. Begitu pula dengan informasi yang menyangkut bidang pendidikan atau pembelajaran mudah, banyak, dan cepat untuk diakses. Pembelajar tidak harus hadir langsung di ruang kelas/kuliah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun cukup hanya duduk saja dari tempat masing-masing di depan komputer (tentunya menggunakan komputer yang dilengkapi fasilitas koneksi ke pembelajaran digital) dan menggunakannya. Pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar, baik yang berupa materi pembelajaran itu sendiri maupun dengan pengajar yang membina atau bertanggungjawab mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran digital ini pembelajar memiliki pilihan atau alternatif untuk belajar secara tatap muka atau melalui pembelajaran digital.

#### Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh

penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerjasama dengan ahli materi pembelajaran (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik (pembelajaran digital material). Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan disosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para pembelajar. Para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran digital melalui internet.

#### Implikasi Pembelajaran Digital Bagi PAK

Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran PAK yang efektif membutuhkan beberapa prasyarat yang harus dipenuhi. *Pertama* adalah kesiapan guru PAK dan murid untuk menggunakan TIK, dalam pengertian apakah guru PAK dan siswa telah mempunyai kemampuan digital dan secara psikologis siap untuk berkomunikasi secara digital dan online. *Kedua* adalah komitmen penyelenggara Pendidikan/sekolah untuk menyediakan akses dan sarana prasarana yang berkesinambungan, sehingga pembelajaran online berjalan lancar. Kedua faktor ini sangat penting untuk mendukung pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran digital, Bastian menengahkan bahwa:

Dalam komunitas digital global hendaknya paling tidak dilakukan 3 (tiga) pembelajaran, yaitu: (a) pembelajaran yang memusatkan

pada konstruksi pencarian dan penemuan, (b) pembelajaran yang menekankan pada kreativitas dan inisiatif, dan (c) pembelajaran yang menekankan pada interaksi dan kerjasama (Bastian 2015: 33).

Selanjutnya Geddis Lehtinen (2015: 42) menegaskan bahwa peran guru dalam pembelajaran era digital ada tujuh yakni: "(a) guru sebagai sumber belajar, (b) guru sebagai fasilitator, (c) guru sebagai pengelola, (d) guru sebagai demonstrator, (e) guru sebagai pembimbing, (f) guru sebagai motivator, (g) guru sebagai elevator". Menanggapi itu, menurut hemat berpikir saya, maka sudah sepatutnya daya kreasi dan inovasi seorang guru PAK harus segera dimunculkan. Guru PAK era digital tidak boleh mengikuti kurikulum yang baku dan kaku. Sebab, kenyataan dari banyaknya sistem pembelajaran yang berlangsung, guru PAK masih berkuat pada apa-apa yang tengah dicetuskan oleh pemerintah, di mana ketika guru PAK mengajar hanya terpaku pada target kurikulum yang kaku dan mekanistik. Dengan demikian, banyak ditemukan tipe-tipe guru PAK kurikulum. Yakni guru yang melihat tolok ukur keberhasilan dipusatkan pada angka kuantitatif yang diperoleh dalam evaluasi saja. Jika guru PAK belum dapat sepenuhnya masuk di era digital, mereka dapat menjadi jembatan revolusi. Yakni, dengan cara menjadikan dirinya sebagai motivator, yang menggerakkan anak didik pada sumber belajar yang dapat diakses. Sebagai dinamisator, yakni memantau anak didik agar mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Sebagai evaluator dan justifikator, yaitu dapat menilai dan memberi catatan, tambahan, perbendaharaan dan sebagainya terhadap temuan siswa.

Untuk itu, dalam penerapannya guru PAK perlu mempunyai literasi informasi yang memadai, misalnya mempunyai pengetahuan dan keterampilan menggunakan LMS, komunikasi menggunakan internet, membuat

program video sendiri menggunakan software yang tersedia, baik yang open source maupun yang berlisensi. Bahkan ada sekolah ataupun perguruan tinggi yang peserta didiknya meminta agar proses belajar di kelas direkam dalam bentuk video dan diunggah dalam blog pengajar yang bersangkutan. Dalam hal ini pengajar dapat kreatif membuat sendiri rekaman video 'rumahan' yang menggunakan software seperti video movie-maker, powtoon, tanpa memerlukan peralatan canggih, tetapi cukup efektif untuk membahas substansi pelajaran. Hasil rekaman tersebut akan sangat menolong peserta didik untuk dapat belajar mandiri di rumah. Keterbatasan jumlah waktu/pertemuan jam pelajaran agama Kristen di sekolah dapat teratasi dengan hal ini.

Jadi jelaslah sudah bahwa sesungguhnya keberadaan Pembelajaran digital dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah melalui kolaborasi dan komunikasi dengan peserta didik lainnya, melalui pemberian tugas-tugas dan penggunaan sumber informasi yang disiapkan oleh penyelenggara maupun sumber online terbuka untuk umum. Dalam skenario pembelajaran peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas, inovasi dan daya cipta. Pada satu sisi kemampuan dan keterampilan yang diperoleh memberi kontribusi pada tercapainya capaian belajar, tetapi lebih dari itu dapat membuka cakrawala wawasan dan minat peserta didik terhadap bidang lain yang tidak terpikirkan sebelumnya. Saat ini banyak ditemukan video karya peserta didik sebagai hasil penugasan yang diunggah di YouTube, yang di dikemas dengan sangat baik.

Produk-produk seperti ini memperkaya sumber belajar digital PAK yang dapat diakses oleh umum. Kreativitas yang dikembangkan bukan saja dari peserta didik, tetapi juga dari pendidik. Berdasarkan pemahaman yang luas tentang berbagai model pembelajaran online

dan berbagai sumber yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran digital, pendidik (guru, dosen atau penyelenggara program) harus kreatif dalam menyusun skenario proses pembelajaran peserta didik.

### Penutup

Kualitas guru PAK yang hampa akan teknologi tidak akan mampu menanamkan 'daya kritis' kepada murid untuk menjadi manusia revolusioner, sehingga mereka terhambat untuk menggali potensi dirinya. Guru yang gaktek (gagap teknologi) akan menurunkan derajat kredibilitasnya di hadapan para muridnya sehingga murid cenderung bersikap *underestimate*, seolah-olah guru PAK adalah orang dungu di tengah dunia metropolitan. Pembelajaran digital memiliki potensi untuk memperbesar kapasitas dan perluasan akses pendidikan bagi masyarakat luas khususnya siswa, sehingga ucapan Peter Drucker sebagaimana yang dikutip oleh Prawiradilaga (2014: 68) yang mengatakan bahwa '*knowledge knew no boundaries*' dan '*education without borders*' dapat terealisasi secara masif. Yang menjadi tantangan adalah bagaimana pendidik, dengan menggunakan teknologi informasi sebagai alat, bukan sebagai fokus, dapat merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan berfikir kritis dan kreatif peserta didik untuk berinovasi dalam berbagai bidang kehidupan. Untuk itu pendidik yang bertanggungjawab mendidik harus tidak terhenti dan berhenti mempelajari berbagai inovasi pembelajaran terbaru dan mempraktekannya untuk memperkaya modus pembelajaran yang efektif.

### Daftar Pustaka

- Kitao, Kenji. 2015, *Animasi Pelajaran: Membantu Peserta Didik Membangun Hubungan Antara Kata dan Gambar Dalam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Idea Group Publishing.
- Lehtinen, Gedis. 2015, *Transformasi Pendidikan*. Malang : Early
- Munir. 2017, *Pembelajaran Digital*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Prawiradilaga. 2014, *Mozak Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Reza, Bastian Aulia. 2015, *Reformasi Pendidikan: Langkah-Langkah Pembaharuan dan Pemberdayaan Pendidikan Dalam Rangka Desentralisasi Sistem Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta: Lappera Pustaka Utama.
- Suciati dalam Jurnalnya pengembangan kreativitas inovatif melalui pembelajaran digital yang mengutip pendapat Schwab, K. *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum, 2016.
- Sudiarta. 2016, *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pengembangan Kampus*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Suyanto, M. 2014, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi.