



Guru dalam Pembelajaran di Era Digital

Fahmul Hikam Al Ghifari

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam Al Akbar Surabaya

Email: fahmul.hikam@gmail.com

Abstract

In the past ten years, information and communication technology has developed rapidly. All areas of human life, including social, cultural, economic, political, legal, and educational, are inevitably affected and give birth to new orientations. There is a shift from the knowledge era to the information and communication era. The transition from a knowledge-based community to an information and communication-based community brings significant changes, especially in terms of how information is formed and communicated widely and quickly so that no citizen is isolated in information. due to the development of internet technology and the accelerated advancement of digital technology, information and knowledge become temporary and ephemeral. Transient knowledge requires constant updating, development and personal improvement. These advances have fundamentally affected education, from the way knowledge is perceived, to how it is taught in the classroom. This also certainly affects the world of teacher education and education personnel, especially how teacher competencies must be oriented towards the development of information and communication technology and today's digital society. This research is a qualitative study using a case study research design. Qualitative research seeks to reveal symptoms thoroughly and in accordance with the context (holistic-contextual) through data collection from natural settings by collecting descriptive data that is mostly poured in the form of reports or descriptions. Before this research was conducted, an informal preliminary study was conducted, this was done so that researchers knew about the overall and objective situation of the school. Technological advances that have an impact on educational aspects cannot be separated from the role of a teacher. In today's digital era, teachers are required to have the ability and skills to design and prepare high-quality learning methods based on educational technology that are realised in the learning process that can improve the quality of students.

Keywords: Scout Extracurricular, Character Education, Digital Era

Abstrak

Dalam sepuluh tahun terakhir, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan cepat. Semua bidang kehidupan manusia, termasuk sosial, budaya, ekonomi, politik, hukum, dan pendidikan, pasti akan terkena dampak

dan melahirkan orientasi baru. Terjadi pergeseran dari era pengetahuan ke era informasi dan komunikasi. Transisi dari komunitas berbasis pengetahuan ke komunitas berbasis informasi dan komunikasi membawa perubahan yang signifikan, terutama dalam hal bagaimana informasi dibentuk dan dikomunikasikan secara luas dan cepat sehingga tidak ada warga negara yang terisolasi dalam informasi. akibat perkembangan teknologi internet dan kemajuan teknologi digital yang telah terakselerasi, informasi, dan pengetahuan menjadi bersifat sementara dan singkat. Pengetahuan yang bersifat sementara membutuhkan pembaharuan secara konstan, perkembangan dan peningkatan kemampuan pribadi. Kemajuan ini mempengaruhi dunia pendidikan secara mendasar, dari cara pandang terhadap pengetahuan, sampai dengan bagaimana pengetahuan itu diajarkan di depan kelas. Hal ini juga tentu berpengaruh terhadap dunia pendidikan guru dan tenaga kependidikan, terutama bagaimana kompetensi guru harus diorientasikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan masyarakat digital dewasa ini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif berusaha mengungkapkan gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks (holistik-kontekstual) melalui pengumpulan data dari latar alami dengan mengumpulkan data deskriptif yang banyak dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian. Sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan informal, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui tentang keadaan sekolah secara keseluruhan dan secara objektif. Kemajuan teknologi yang berdampak pada aspek pendidikan tidak dapat terlepas dari peran seorang guru. Di era digital saat ini, guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merancang serta menyiapkan metode pembelajaran yang berkualitas tinggi berbasis teknologi pendidikan yang diwujudkan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan mutu peserta didik.

Kata Kunci: *Guru, Pembelajaran, Era Digital*

PENDAHULUAN

Kenyataan yang masih memprihatinkan tentang apa yang terjadi di dunia pendidikan kita adalah bahwa kemajuan guru tidak sebanding dengan kemajuan zaman. Kita juga masih melihat perbedaan antara guru dan murid. Murid telah mencapai kemajuan yang signifikan dalam lingkungan digital, sementara pendidik terus berfokus pada tradisi teks. Sementara peserta didik sekarang mengenakan pakaian modern, guru masih banyak mengenakan pakaian tahun 80-an. Karena banyaknya ketidaknyambungan, murid dan guru sangat berbeda.

Dalam sepuluh tahun terakhir, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan cepat. Semua bidang kehidupan manusia, termasuk sosial,



budaya, ekonomi, politik, hukum, dan pendidikan, pasti akan terkena dampak dan melahirkan orientasi baru. Terjadi pergeseran dari era pengetahuan ke era informasi dan komunikasi. Transisi dari komunitas berbasis pengetahuan ke komunitas berbasis informasi dan komunikasi membawa perubahan yang signifikan, terutama dalam hal bagaimana informasi dibentuk dan dikomunikasikan secara luas dan cepat sehingga tidak ada warga negara yang terisolasi dalam informasi.

Menjadi guru di abad kedua puluh satu berbeda dengan menjadi guru di abad ke-20. Di era digital seperti sekarang ini, eksistensi guru tidak lagi dilihat dari kharismanya semata. Karim dan Saleh Sugiyanto (2006). Lebih dari itu, bagaimana seorang guru mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti arah tangan zaman. Guru di era digital dituntut mampu berinovasi dan berkreasi, karena sistem pembelajaran tahun 80-an sudah tidak diterima oleh anak didik zaman sekarang.

Tapscott, (1997) akibat perkembangan teknologi internet dan kemajuan teknologi digital yang telah terakselerasi, informasi, dan pengetahuan menjadi bersifat sementara dan singkat. Pengetahuan yang bersifat sementara membutuhkan pembaharuan secara konstan, perkembangan dan peningkatan kemampuan pribadi. Kemajuan ini mempengaruhi dunia pendidikan secara mendasar, dari cara pandang terhadap pengetahuan, sampai dengan bagaimana pengetahuan itu diajarkan di depan kelas. Hal ini juga tentu berpengaruh terhadap dunia pendidikan guru dan tenaga kependidikan, terutama bagaimana kompetensi guru harus diorientasikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan masyarakat digital dewasa ini.

Bastian, Aulia Reza. (2002) lebih lanjut, perubahan tempat belajar, yakni transisi dari era analog ke era digital, juga dianggap penting. Di era digital, lingkungan belajar harus diselaraskan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya internet dan cybernet, yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, dinamis dan tidak terikat oleh hanya satu tempat dan

salah satu sumber belajar, bahkan tidak tergantung pada guru pengajarnya saja, tetapi peserta didik dapat belajar dari banyak guru, berbagai sumber di dunia maya.

Oleh karena itu, semua elemen kompetensi guru yang cenderung memperlakukan peserta didik hanya berdasarkan pengalaman, kemampuan, pengetahuan dan sumber-sumber belajar yang dimiliki seorang guru, atau singkatnya mengukur potensi dan kemampuan peserta didik hanya dengan otak seorang guru yang bersangkutan tidak relevan lagi (bandingkan dengan Depdikbud, 2003). Tetapi dalam era digital dinamis ini guru harus menerapkan konsep *multy channel learning* yang memperlakukan peserta didik sebagai pelajar dinamis yang dapat belajar dimana saja, kapan saja, dari siapa saja, dari berbagai sumber di mana saja. Dalam hal ini guru hendaknya bertindak sebagai fasilitator yang menunjukkan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, dan membuka kesempatan pada peserta didik untuk dapat belajar dari berbagai sumber pembelajaran digital di dunia global.

Kemajuan dalam belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan tergantung pada ketersediaan akses pengetahuan dan informasi, yang kini dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, yaitu dalam hitungan *mouse click*. Orientasi baru ini akan memberikan pengaruh positif terhadap kemajuan kreativitas dan daya imajinasi pemelajar. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan analitis pemelajar diharapkan dapat ditingkatkan, misalnya dengan mengasah kemampuan mereka untuk menemukan dan mengidentifikasi berbagai hal secara cepat di dunia maya. Semua ini akhirnya diharapkan dapat meningkatkan daya saing peserta didik itu sendiri. Selanjutnya akan dibahas mengenai beberapa peran seorang guru di era digital terutama dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif berusaha mengungkapkan gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks (holistik-kontekstual) melalui pengumpulan data dari latar alami dengan mengumpulkan data



deskriptif yang banyak dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian. Sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan informal, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui tentang keadaan sekolah secara keseluruhan dan secara objektif. Studi pendahuluan ini dilakukan peneliti agar mempermudah dalam menyusun rencana penelitian. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara langsung berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh informan dilokasi penelitian dan mewawancarai secara langsung dengan cara yang informal. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah berusaha untuk berinteraksi dengan subjek penelitiannya secara alamiah.

Sumber data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong,2007). Sumber penelitian ini menggunakan kata-kata dan tindakan, selain itu juga menggunakan sumber tertulis seperti buku referensi dan buku pedoman serta foto. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi partisipasi dan wawancara mendalam. Observasi merupakan dasar untuk memperoleh fakta, sebelum menggunakan teknik pengumpulan data lainnya dan lain-lain. Beberapa tahap yang dilalui dalam melakukan penelitian kualitatif ini adalah tahap observasi partisipasi nihil, observasi partisipasi sedang, observasi partisipasi aktif dan observasi partisipasi penuh. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Wawancara mendalam digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada saat peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Tujuan dari wawancara tersebut adalah untuk memperoleh informasi yang lebih dalam, mengkonstruksi dan memproyeksikan mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, waka kurikulum, guru,

dan para peserta didik. Dalam penelitian ini data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis domain, analisis tema, dan interpretasi data. Analisa domain pada umumnya dilakukan untuk memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh tentang situasi sosial yang diteliti atau objek penelitian. Analisis tema merupakan seperangkat prosedur untuk memahami secara holistik pemandangan yang sedang diteliti sebab setiap kebudayaan terintegrasi dalam beberapa jenis pola yang lebih luas. Interpretasi data merupakan upaya untuk memperoleh arti dan makna yang mendalam dan luas terhadap hasil yang sedang dilakukan.

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peran Guru di Era Digital

Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan. Karena itu guru juga disebut sebagai pendidik professional. Dalam hal ini guru memiliki tuntutan untuk membimbing, mendidik, mengarahkan, melatih, dan menilai serta mengevaluasi peserta didik (Tari E & Hutapea R, 2020:4). Karena itu, guru professional ditandai oleh kompetensi dalam pengajaran, yakni pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional (Notanubun, 2019:55). Akan tetapi, saat ini kompetensi tersebut perlu adanya penyesuaian sehingga guru dalam hal ini mampu memprediksi dan mempersiapkan kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

Pada abad ke-21 atau yang sering disebut era digital guru semakin dituntut lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif terhadap perkembangan zaman teknologi sehingga mampu mengikuti trend mengajar saat ini (Akrim, 2018:461). Peran guru di era digital bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk dapat memanfaatkan sumber belajar yang beragam termasuk dalam hal penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Karena itu, kemampuan guru pada era digital harus bisa lebih update dalam penggunaan teknologi dibandingkan peserta didiknya (Sharma, 2018:11). Sebab, penggunaan teknologi dalam penerapan pembelajaran sangat berguna untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas.



Buku bisa tergantikan dengan teknologi, konten pembelajaran sudah banyak beredar di internet. Akan tetapi peran guru dalam pembelajaran tidak bisa digantikan (Akrim, 2018:461). Era digital saat ini sangat membutuhkan figur guru yang cocok dalam menghadapi tantangan teknologi dalam pendidikan yang semakin pesat. Hal ini dikarenakan banyaknya perubahan budaya sekolah untuk memenuhi tuntutan abad 21. Mulai dari sistem pendidikan, perangan kurikulum yang sesuai, dan tanggung jawab guru dalam mengidentifikasi, menerapkan, mencapai, dan mempertahankan hasil pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 (Nopilda L & Kristiawan M, 2018:219).

Karakteristik guru dalam era digital, pertama, peran guru tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga berperan dalam hal memotivasi dan menginspirasi peserta didik. Pada era saat ini peserta didik sebelum sekolah sudah banyak mengetahui pembelajaran melalui internet. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu menghadapi kondisi peserta didik yang lebih banyak tahu konten pembelajaran yang didapat dari internet (Sharma, 2018:12). Dalam hal ini guru harus memposisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru (teacher center) tetapi berpusat pada siswa (student center). Karena sumber belajar saat ini tidak hanya berasal dari guru tapi sudah banyak tersebar dan mudah akses melalui teknologi digital (Akrim, 2018:458).

Kedua, kompetensi mengajar berbasis teknologi adalah hal yang mutlak bagi guru di era digital (Notanubun, 2019:58). Guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran atau mencari pemecahan permasalahan dalam belajar. Hal ini dimaksud untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital. Salah satu metode yang saat ini sering digunakan guru yaitu pola pembelajaran hibrida (hybrid learning), yakni metode yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis online (Nopilda L & Kristiawan M, 2018:220). Dengan tujuan guru mampu meningkatkan kompetensidalam menerapkan multimedia dalam

pembelajaran. Selain itu, juga memberi kesempatan pada peserta didik untuk lebih mengeksplorasi kesempatan belajar melalui teknologi guna meningkatkan kualitas proses belajar mereka.

Ketiga, salah satu hal yang paling penting agar guru mampu beradaptasi dalam era digital adalah meningkatkan minat baca (Notubun, 2019:58). Selama ini banyak hasil penelitian menunjukkan minat baca guru di Indonesia masih rendah. Tanpa minat baca yang tinggi, guru akan ketinggalan dengan pengetahuan siswanya, sehingga kredibilitas dan kewibawaan guru akan menurun. Hal akan berdampak pada kualitas pembelajaran dan juga kemajuan sebuah bangsa (Aspi M & Syahrani, 2022:67).

Keempat, selain wajib memiliki minat baca yang tinggi, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan menulis. Guru harus mampu menuangkan gagasanggagasan kreatif dan inovatifnya dalam sebuah karya ilmiah ataupun buku. Dengan kata lain, guru di era digital bukan sekedar mengunduh materi-materi pembelajaran, tetapi juga memberikan sumbangan pemikiran untuk peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya menghasilkan karya ilmiah atau buku (Nopilda L & Kristiawan M, 2018:218).

Kelima, karakteristik guru di era digital harus mampu melakukan transformasi kultural. Karena, terjadinya proses perubahan dari pelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran modern dalam hal ini melibatkan banyak perkembangan teknologi (Akbar A & Noviani, 2019:22). Dengan kata lain seorang guru harus menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut.

Peran Guru Dalam Pembelajaran di Era Digital

Ketika teknologi telah mendisrupsi berbagai sektor kehidupan, peran guru di era digital mengalami transformasi signifikan. Sebagai ujung tombak pendidikan, guru kini memiliki berbagai peran untuk membimbing siswa lebih bijak dalam menghadapi laju perkembangan teknologi. Peran guru dalam pembelajaran di era digital ini antara lain:

1. Fasilitator Pembelajaran



Guru sebagai fasilitator pembelajaran di era digital memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa. Untuk memfasilitasi diskusi, kolaborasi, dan proyek-proyek kelompok, guru dapat memanfaatkan berbagai platform pembelajaran, seperti Google Classroom atau Moodle. Guru sebagai fasilitator dapat menciptakan forum diskusi online yang memungkinkan siswa berbagi pemikiran, bertukar ide, dan memecahkan masalah bersama. Sebagai contoh, dalam pelajaran sejarah guru dapat mengorganisir proyek kolaboratif di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun presentasi multimedia tentang suatu peristiwa sejarah. Dalam proyek ini, siswa dapat menggunakan alat-alat pembelajaran daring seperti Canva atau Prezi untuk membuat presentasi yang menarik dan berbagi pengetahuan mereka dengan teman-teman di kelas.

2. Pendidik

Guru tetap sebagai pendidik utama siswa di sekolah yang bertanggung jawab menyampaikan materi pelajaran secara jelas dan mendalam. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital, termasuk video pembelajaran, simulasi interaktif, dan aplikasi edukasi, untuk menjelaskan konsep-konsep pelajaran. contoh peran guru sebagai pendidik di era digital, dalam pelajaran matematika guru dapat menggunakan aplikasi matematika interaktif seperti GeoGebra untuk mengajarkan konsep-konsep geometri secara visual. Melalui aplikasi ini, siswa dapat memanipulasi objek geometris, memahami prinsip-prinsip matematika dengan lebih baik, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang topik tersebut.

3. Pemimpin Kelas

Guru di era digital juga bertindak sebagai pemimpin kelas yang perlu memastikan kedisiplinan dan etika belajar di lingkungan sekolah. Guru dapat menciptakan aturan kelas yang jelas dan mengingatkan siswa tentang norma perilaku yang diharapkan selama sesi pembelajaran. Guru dapat memberikan arahan yang tegas kepada siswa, memastikan bahwa mereka terlibat aktif

dalam diskusi kelas, dan memberikan umpan balik langsung terhadap pertanyaan atau tanggapan siswa. Dalam kelas online, guru juga dapat mengadakan sesi konseling individu dengan siswa yang membutuhkan bantuan tambahan atau dukungan emosional.

4. Pendamping dan Motivator

Guru tidak hanya mendidik, tetapi juga mendampingi siswa dalam perjalanan belajar mereka. Guru sebaiknya memberikan dukungan emosional dan akademis kepada siswa yang membutuhkan, mengidentifikasi bakat dan minat siswa, dan memberikan tugas yang menggugah kreativitas. Sebagai contoh, dalam pelajaran seni guru dapat memberi tugas kepada siswa untuk membuat portofolio seni digital mereka sendiri. Guru memberikan panduan dan umpan balik untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan seni mereka. Guru sebagai motivator dapat memberikan dorongan positif terhadap hasil karya siswa dan memotivasi untuk terus mengembangkan potensi seni tersebut.

5. Evaluator

Guru sebagai evaluator menggunakan berbagai metode penilaian untuk mengukur kemajuan siswa secara objektif dan memberikan umpan balik yang bermanfaat. Guru merancang tugas proyek yang menguji pemahaman siswa tentang konsep-konsep pelajaran dan kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Misalnya dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam, guru dapat memberikan tugas kepada siswa untuk merancang eksperimen ilmiah secara virtual menggunakan simulasi laboratorium. Guru menilai laporan eksperimen siswa berdasarkan metode ilmiah, pengamatan, dan kesimpulan yang mereka buat. Kemudian guru memberikan umpan balik konstruktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep ilmiah.

6. Pendamping Teknologi

Guru membimbing siswa dalam menggunakan teknologi dengan bijak dan produktif. Guru sebagai pendamping teknologi mengajarkan keterampilan



digital seperti penggunaan perangkat lunak produktivitas, pengeditan gambar, atau pengolahan data. Guru juga memberi contoh bagaimana menggunakan media sosial secara etis dan bertanggung jawab, mengajarkan siswa tentang hak cipta, dan penggunaan sumber daya secara legal. Contoh yang bisa dilakukan di antaranya memberi tugas kepada siswa untuk membuat blog atau vlog edukatif tentang topik pelajaran tertentu. Dalam tugas tersebut, siswa dapat belajar mengedit video, menulis konten informatif, dan berbagi pengetahuan mereka melalui platform digital. Sekaligus siswa belajar menghormati hak cipta dan mengutip sumber daya yang mereka gunakan.

7. Kolaborator

Guru sebaiknya berkolaborasi dengan sesama guru, orang tua, dan pakar pendidikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Guru sebagai kolaborator dapat mengadakan pertemuan dengan guru lain untuk berbagi pengalaman dan strategi pengajaran terbaik. Guru juga menjalin komunikasi terbuka dengan orang tua, memberikan update tentang kemajuan siswa, dan mendengarkan masukan orang tua tentang kebutuhan belajar siswa. Selain itu, guru dapat mengundang pakar di bidangnya untuk memberikan materi atau mengadakan lokakarya bersama para ahli. Hal ini dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dengan wawasan dan pengetahuan dari dunia nyata. Peran guru di era digital lebih dari penyampai pengetahuan, namun juga sebagai pembimbing generasi yang siap menghadapi teknologi yang terus berkembang. Selain sebagai pendidik, guru berperan memandu siswa mengakses informasi digital yang tak terbatas.

Peran guru dalam merdeka belajar menjadi semakin penting karena tidak hanya memberi materi pelajaran, melainkan juga mendorong kemandirian siswa dalam mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Guru inspiratif dalam konteks ini adalah contoh nyata bagaimana peran guru sebagai pendidik dapat membentuk masa depan generasi muda.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi yang berdampak pada aspek pendidikan tidak dapat terlepas dari peran seorang guru. Di era digital saat ini, guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merancang serta menyiapkan metode pembelajaran yang berkualitas tinggi berbasis teknologi pendidikan yang diwujudkan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan mutu peserta didik.

Karakteristik guru dalam era digital yakni (1), peran guru tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga berperan dalam hal memotivasi dan menginspirasi peserta didik. (2), kompetensi mengajar berbasis teknologi adalah hal yang mutlak bagi guru di era digital. Guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran atau mencari pemecahan permasalahan dalam belajar (3), salah satu hal yang paling penting agar guru mampu beradaptasi dalam era digital adalah meningkatkan minat baca (4), selain wajib memiliki minat baca yang tinggi, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan menulis. Guru harus mampu menuangkan gagasan gagasan kreatif dan inovatifnya dalam sebuah karya ilmiah ataupun buku. (5), karakteristik guru di era digital harus mampu melakukan transformasi kultural.

Sedangkan Peran guru dalam pembelajaran di era digital ini antara lain:

1. Fasilitator Pembelajaran
2. Pendidik
3. Pemimpin Kelas
4. Pendamping dan Motivator
5. Evaluator
6. Pendamping Teknologi
7. Kolaborator



DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Amin., & Noviani, Nia. (2019). *Tantangan & Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Palembang:03 Mei 2019, 18-25

Akrim. (2018). *Media Learning in Digital Era*. Proceedings of 5th International Conference Community Development (AMCA 2018), Vol. 231, 458-460

Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). *Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan*. Adiba: Journa of Education, 2(1), 64-73

Bastian, Aulia Reza. (2002). *Reformasi Pendidikan: Langkah-Langkah Pembaharuan dan Pemberdayaan Pendidikan Dalam rangka Desentralisasi Sistem Pendidikan Indonesia*.

Depdikbud. (2003). *Seri Kebijaksanaan Depdikbud: Sistem Pengadaan, Pemanfaatan dan Pembinaan Guru*

Karim dan Saleh Sugiyanto. (2006). *Menampung Anak Usia Sekolah: Antara Target dan Kemampuan*" Prisma No.2.Th.V.Jakarta. LP3S.

Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Nopilda, L., & Kristiawan, M. (2018). *Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad ke-21*. JMKSP (Jurnal Manajemen,

Notanubun, Zainuddin. (2019). *Pengembangan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, 3(2), 54-64

Sharma, Manisha. (2018). *Teacher in a Digital Era*. Global Journal of Computer Science and Tecnology, 17(3), 11-14

Tapscott, D. (1997). *The Digital Economy: Promise and Peril in The Age of Networked Intelligence*. New York: McGraw-Hill.

Tari, Ezra., & Hutapea, Rinto Hasiholan. (2020). *Peran Guru Dalam Pengembangan Peserta Didik di Era Digital*. Kharisma: Jurnal Ilmiah Teologi, 1(1), 1-14