



INDONESIA *DIGITAL LEARNING* SOLUSI MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN INOVATIF ABAD 21 DI INDONESIA

Erie Agusta

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang
email: bioerie@yahoo.co.id

Abstrak

Abad 21 mendorong pemerintah Indonesia menghadapi tantangan secara multidimensi. Pada abad ini, persaingan antar negara sudah meningkat terlebih lagi sejak diberlakukannya era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Tantangan ini memberikan dampak tuntutan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tidak terkecuali profesi Guru di sekolah. Profesi Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek materi, penguasaan kelas, dan beberapa model pembelajaran, akan tetapi juga dituntut untuk menerapkan pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Oleh sebab itu, pemerintah memerlukan sebuah program rintisan untuk membantu para Guru mengenal dan melaksanakan pembelajaran berbasis ICT. Berdasarkan urgensi tersebut maka Indonesia *Digital Learning* (IDL) muncul sebagai proyek yang memfasilitasi pembinaan Guru agar dapat melakukan proses pembelajaran berbasis ICT. Proyek ini memberikan harapan baru bagi pembelajaran di Indonesia dalam menjawab tantangan Abad 21.

Kata kunci: *Abad 21, ICT, IDL.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Badan Informasi Geospasial (2012) jumlah pulau yang dimiliki di Indonesia berkisar 13.466 pulau. Jarak antar pulau ini menjadi faktor penghambat pemerataan ekonomi dan pengembangan TIK di beberapa daerah. Hal ini didukung oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2011), yang menyatakan bahwa:

“Berdasarkan pembagian koridor pembangunan ekonomi MP3EI, dari enam koridor hanya tiga koridor yang tingkat pembangunan TIK di atas rata-rata nasional, yakni Jawa, Bali dan Sumatera sedangkan koridor terendah di daerah Maluku-Papua. Perbedaan antar koridor ini masih cukup besar”.

Fenomena ini menjadi persoalan tersendiri bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih memadai.

Selain dari yang telah diuraikan, problematika yang dihadapi saat ini juga terkait dengan penciptaan pembelajaran abad 21. Menurut Binkley *et al.*, (2012) pembelajaran abad 21 lebih menekankan pada empat aspek yakni “*way of thinking, way of working, tools for working, dan living in the world*”. Aspek *way of thinking* meliputi kreatifitas, berfikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan metakognitif. Aspek *way of*



working meliputi komunikasi dan kerjasama. Aspek *tools for working* meliputi melek informasi dan melek komputasi, dan terakhir aspek *living in the world* meliputi bermasyarakat, ramah, dan tanggap dalam memecahkan permasalahan sosial. Berdasarkan empat aspek yang telah diuraikan, aspek *tools for working* merupakan aspek yang cukup sulit untuk diciptakan. Hal ini dikarenakan persoalan infrastruktur yang dihadapi oleh Indonesia. Persoalan tersebut juga didukung kemampuan para Guru yang terbatas dalam hal komputasi.

Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan, maka pemerintah perlu membuat suatu solusi percepatan infrastruktur di beberapa daerah tertinggal dan membuat suatu solusi program pembinaan bagi para Guru di sekolah. Oleh karena itu, PT. Telkom sebagai perusahaan telekomunikasi terbesar di Indonesia membuat suatu program bernama Indonesia *Digital Learning* (IDL). Program ini bertujuan untuk melatih dan mengenalkan pola pembelajaran berbasis ICT kepada para Guru di Indonesia.

2. IDE UTAMA

a. Mengukur Nilai Urgensi Pembelajaran ICT di Indonesia

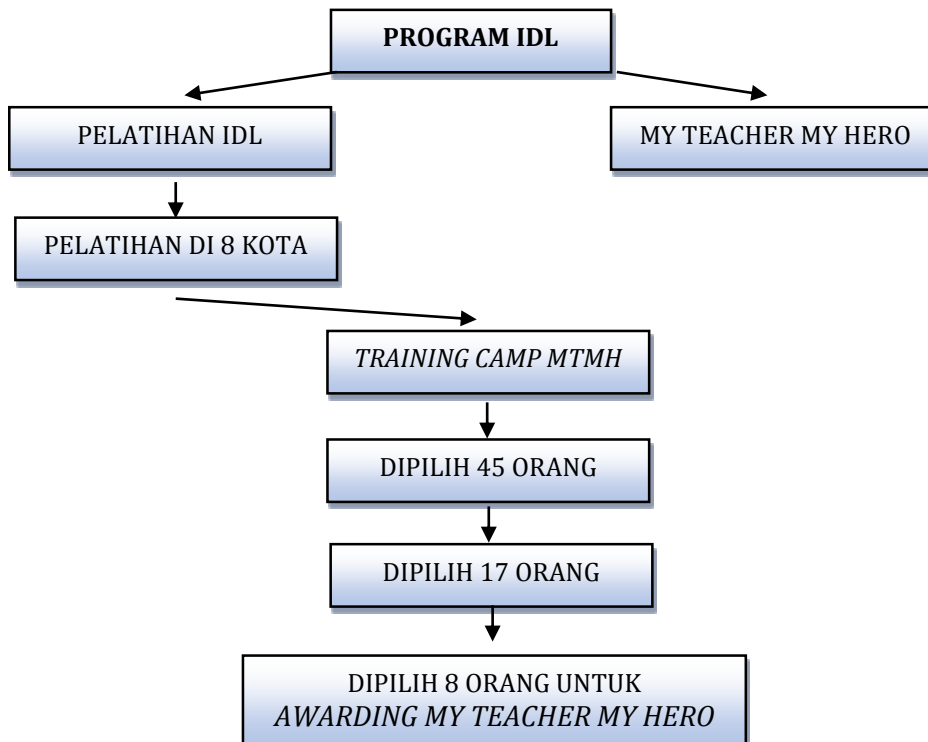
Pembelajaran inovatif abad 21 menggambarkan sebuah kemajuan dalam proses pembelajaran. Perubahan ini lebih bersifat kebaruan dan berbasis teknologi. Abad 21 identik dengan kemajuan akses informasi yang begitu cepat. Kemajuan ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang cukup signifikan dan perubahan budaya konsumsi informasi yang tidak sebatas. Berdasarkan uraian tersebut, inovasi pembelajaran berbasis ICT menjadi mutlak dilaksanakan agar mencapai standar pembelajaran abad 21.

Berkaca dari pembelajaran di negara lingkup ASEAN, negara Indonesia memiliki kualitas yang masih sangat minim dalam menciptakan pembelajaran berbasis ICT. Kondisi ini tentunya menjadi hal yang sangat mengkhawatirkan dan dapat berdampak pada kualitas sistem pendidikan di Indonesia. Berdasarkan artikel Seameo Qitep in Science (2015) diperoleh informasi bahwa negara Filipina sudah mulai mengadaptasi kurikulum pembelajaran abad 21 melalui program *SEA Digital Class*. Selain itu, negara Singapura sudah menjadi negara dengan sistem pendidikan abad 21 terbaik di lingkup ASEAN, disusul oleh negara Thailand dan Malaysia. Keadaan ini cukup memberikan gambaran bahwa pembelajaran ICT di Indonesia sudah sangat diperlukan agar sistem pembelajaran yang ada dapat mengimbangi negara-negara maju di lingkup ASEAN.



b. Proyek Indonesia *Digital Learning*

Sebagai wujud kepedulian PT. Telkom dalam kemajuan pendidikan di Indonesia, maka PT. Telkom berinisiatif untuk mengembangkan program pembelajaran Abad 21 dalam bentuk proyek Indonesia *Digital Learning*. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan potensi, minat, bakat dan skill bagi para Guru dalam bidang digital untuk mengembangkan pembelajaran berbasis ICT. Secara ringkas program IDL dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Ringkasan Konsep Proyek IDL

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa program IDL terdiri dari Pelatihan IDL dan program *My Teacher My Hero* (MTMH) (Telkom, 2016). Pelatihan IDL dilaksanakan di 8 kota yaitu Jakarta, Surabaya, Medan, Jogjakarta, Balikpapan, Jayapura, Makassar, dan Bandung. Setelah proses pelatihan IDL selesai dilaksanakan, akan diadakan *training camp* MTMH dan akan terpilih 45 orang, setelah itu, akan disaring lagi menjadi 17 orang. Lalu hasil akhir akan menjadi 8 orang terpilih dalam *awarding My Teacher My Hero Competition*. Pelatihan IDL, akan dipandu oleh para pakar yang terpilih dengan mengaplikasikan modul yang telah dibentuk oleh PT. Telkom. Pada program pelatihan IDL diharapkan para peserta mampu mengaplikasikan materi-materi dalam Modul IDL 2016. Dari program pelatihan yang dilaksanakan, akan terpilih 8 peserta menjadi pemenang MTMH (*My Teacher My Hero*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistematisasi program IDL ini memiliki dua tujuan yakni



untuk mempersiapkan beberapa Guru di daerah dengan pelatihan IDL, dan memotivasi mereka untuk berkompetisi menjadi kandidat penerima penghargaan MTMH. Materi pelatihan IDL juga dapat diakses untuk semua kalangan, karena pada website IDL juga didukung fitur *download* modul IDL 2016. Modul ini diharapkan dapat membantu para Guru yang belum mengikuti pelatihan dalam mengenal dan melaksanakan pembelajaran ICT.

Pelaksanaan pembelajaran ICT sebenarnya mudah untuk dilakukan jika para Guru terampil dalam menggunakan sosial media dan komputasi. Pemanfaatan sosial media seperti Facebook, Edmodo, dan Quipers dapat menjadi pilihan bagi para Guru untuk melaksanakan pembelajaran berbasis ICT. Salah satu contoh adalah sosial media Edmodo. Edmodo merupakan program sosial media yang dapat digunakan dengan mudah bagi para Guru untuk mengkoordinasikan pembelajaran *online*, baik dari pengumpulan tugas, pemberian nilai pada tugas tersebut, dan pelaksanaan kuis, MID, atau UAS *online*. Facebookpun dapat digunakan dengan proporsi yang sama, hanya saja karena kecenderungan penggunaan Facebook lebih kepada aktifitas keseharian menyebabkan nilai edukasi Facebook tidak tampak begitu jelas. Jika para Guru jeli sebenarnya Facebook dapat dilibatkan dalam membantu pembelajaran *online*, misalnya pembuatan grup khusus untuk kelas yang diampu dan mengupload setiap kegiatan pembelajaran agar bisa diakses oleh siswa yang tidak masuk sekolah. Hanya saja keterampilan ini butuh penyesuaian dan sistematika pembelajaran yang jelas, agar siswa tidak bingung dan terbiasa dengan perubahan pembelajaran yang terjadi.

c. Potensi Efektifitas Program Indonesia *Digital Learning* dalam Menciptakan Pembelajaran Abad 21

Pada artikel ini potensi efektifitas program IDL dalam menciptakan pembelajaran Abad 21 menjadi topik yang menarik untuk dikaji. Jika dilihat dari animo penggunaan media sosial di Indonesia, sebenarnya potensi efektifitas program IDL sangat besar. Hanya saja *trend* perkembangan yang terjadi akan berpusat di beberapa daerah kota besar di Indonesia. Berikut penjelasan ringkas pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Desain Potensi Efektifitas Program IDL di Indonesia

Berdasarkan Gambar 2 ada beberapa aspek yang menjadi faktor pendukung pola potensi efektifitas program IDL di Indonesia semakin tinggi, berikut penjelasannya:

1) Aspek Kurikulum

Muatan Kurikulum 2013 menjadi hal yang fundamental dalam membangun pembelajaran Abad 21. Paradigma pembelajaran abad 21 yang lebih *student center* menuntut siswa untuk selalu aktif mencari bahan pembelajaran diberbagai media. Pola pembelajaran ini tentunya akan mendukung program IDL dalam membimbing para Guru menerapkan pembelajaran berbasis ICT.

2) *Trend* Pola Asesmen Berbasis CBT

Trend pola asesmen berbasis CBT akan semakin berkembang di masa yang akan datang dan hal ini dapat dilihat dari signifikannya sekolah yang melaksanakan UN berbasis CBT sejak tahun 2015 hingga tahun 2016. Walaupun pelaksanaannya belum merata di beberapa sekolah namun *trend* ini cukup potensial mengubah sistem asesmen di masa yang akan datang. Sehingga tidak menutup kemungkinan akan banyak terjadi perubahan sistem asesmen di beberapa sekolah. Melihat *trend* ini maka konsekuensinya adalah para Guru harus siap untuk melakukan pembelajaran berbasis ICT sehingga posisi program IDL akan menjadi lebih strategis dalam membimbing Guru menerapkan pembelajaran tersebut.

3) Pemerataan Jaringan Internet 4G di beberapa daerah Indonesia

Pada akhir 2015, pemerataan jaringan internet 4G LTE di Indonesia ditargetkan sudah selesai (Aziz, 2015). Pemerataan jaringan ini diharapkan dapat menunjang



konsumsi penggunaan internet di masyarakat. Adanya pemerataan jaringan 4G di beberapa wilayah menunjukkan bahwa potensi Indonesia untuk menciptakan pembelajaran berbasis ICT sangat besar. Sebab itu, program IDL menjadi kunci pemerataan kompetensi Guru di beberapa wilayah agar pelaksanaan pembelajaran ICT lebih optimal.

4) *Trend Penggunaan Smart Phone*

Trend penggunaan *smartphone* di Indonesia cukup signifikan, hal ini di dukung laporan riset aplikasi MoboMarket (2015) yang menyatakan bahwa selama kuartal I konsumen di wilayah Indonesia telah menggunakan jasa toko aplikasi ini sebanyak 361.000.000 kali untuk mendownload aplikasi. Kebanyakan pengguna mengunduh aplikasi pada hari Sabtu (sebanyak 16,41%) dan hari Minggu (15,01%). *Trend* ini cukup menggambarkan potensi efektifitas program IDL di Indonesia semakin tinggi, karena dengan adanya *trend* penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat maka akan mendukung pola pembelajaran berbasis ICT di Indonesia.

5) *Trend Konsumsi Internet di Indonesia*

Berdasarkan laporan Nielsen (2014) pertumbuhan konsumsi internet melalui akses bergerak (mobile) seperti telepon genggam dan wifi lebih tinggi di Jawa (5x lipat) dibandingkan di luar Jawa (3x lipat). Kota-kota besar di Jawa kini semakin mudah mendapatkan akses internet melalui tempat-tempat yang menyediakan akses wifi gratis. Hal ini terjadi karena kualitas infrastruktur yang berbeda antara Jawa dan luar Jawa. Namun pertumbuhan tingkat konsumsi internet memperlihatkan bahwa permintaan untuk akses internet juga berkembang di luar Jawa, dan ini merupakan potensi yang sangat besar. Laporan riset ini tentunya juga menggambarkan potensi efektifitas program IDL di Indonesia akan sangat tinggi dan percepatan jaringan 4G di beberapa daerah semakin mempercepat pelaksanaan pembelajaran berbasis ICT.

Program IDL memberikan sebuah harapan bagi para Guru Indonesia untuk mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis ICT. Walaupun pada dasarnya tidak mudah untuk mencapai pemerataan kompetensi di beberapa wilayah Indonesia, namun *trend* perkembangan TIK yang akan terjadi akan semakin lebih merata dan tidak berpusat di Jawa saja. Semoga ada keberlanjutan riset dan pengembangan program IDL yang lebih inovatif.



3. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, simpulan yang dapat disampaikan adalah program IDL memiliki potensi efektifitas dalam membangun pembelajaran Inovatif di Indonesia. Potensi ini dilihat dari beberapa aspek yakni a. Kurikulum 2013; b. *Trend* pola asesmen berbasis CBT; c. Pemerataan Jaringan Internet 4G di beberapa daerah Indonesia; d. *Trend* Penggunaan *Smartphone*; dan e. *Trend* Konsumsi Internet di Indonesia. Program ini memberikan solusi bagi para guru untuk mengenal dan melaksanakan pembelajaran abad 21.

4. REFERENSI

Aziz, I. (2015). *Jaringan 4G LTE Merata di Indonesia Akhir 2015, Target Menkominfo*. Diambil pada tanggal 01 April 2016, dari <http://sidomi.com/361201/jaringan4gltemerataidiindonesiaakhir2015targetmenkominfo/>

Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., & Rumble, M. (2012). *Defining 21st Century Skills*. Dalam Patrick G. Barry M. Esther C. (Eds.). *Assesment and Teaching of 21st Century Skills*. (Hal.17-66). London: Springer.

Kepala Badan Informasi Geospasial. (2012). *Survei 2007-2010*. Jakarta: Badan Informasi Geospasial.

Menteri Komunikasi dan Informatika. (2011). *Buku Putih Komunikasi dan Informatika*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.

MoboMarket. (2015). *Q2 2015 Indonesia Mobile Data Report, Based on MoboMarket Users Data Research*. Diambil pada tanggal 15 April 2016, dari <http://mobomarket.co.id>.

Nielsen. (2014). *Konsumsi Media Lebih Tinggi di Luar Jawa*. Diambil pada tanggal 20 April 2016, dari http://www.nielsen.com/id/en/pressroom/2014/nielsen_konsumsi_media_lebih_tinggi_diluar_jawa.html

Seameo Qitep in Science. (2015). *Adopting 21st Century Curriculum through SEA Digital Class in Tañong Integrated School, Malabon City, Philippines*. Diambil pada tanggal 02 April 2016, dari <http://www.qitepinscience.org/?p=5043>.

Telkom. (2016). *Indonesia Digital Learning*. Diambil pada tanggal 01 April 2016, dari: <http://indonesiadigitalllearning.com/>