



PEMBELAJARAN DIGITAL

Muhammad Hasan | Rahmi Munfangati | Mustika | I kadek dwi gandika |
Ratna Yulis Tyaningsih | Rachmat Satria | Darmawan Thalib |
Ambar Sri Lestari | Ahmad Subagiyo | Kadek Ayu Ariningsih |
Imanuddin Hasbi | Imamul Khaira



PEMBELAJARAN DIGITAL

Muhammad Hasan | Rahmi Munfangati | Mustika | I Kadek Dwi Gandika |
Ratna Yulis Tyaningsih | Rachmat Satria | Darmawan Thalib |
Ambar Sri Lestari | Ahmad Subagiyo | Kadek Ayu Ariningsih |
Imanuddin Hasbi | Imamul Khaira



PEMBELAJARAN DIGITAL

Tim Penulis:

**Muhammad Hasan, Rahmi Munfangati, Mustika, I Kadek Dwi Gandika Supartha
Ratna Yulis Tyaningsih, Rachmat Satria, Darmawan Thalib, Ambar Sri Lestari
Ahmad Subagiyo, Kadek Ayu Ariningsih, Imanuddin Hasbi, Imamul Khaira.**

Desain Cover:

Usman Taufik

Tata Letak:

Aji Abdullatif R

Proofreader:

Aas Masruroh

ISBN:

978-623-6092-95-8

Cetakan Pertama:

Juli, 2021

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2021

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: @penerbitwidina

PRAKATA

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain mengucapkan rasa syukur. Karena berkat rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, buku yang berjudul “Pembelajaran Digital ” telah selesai di susun dan berhasil diterbitkan, semoga buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan penambah wawasan bagi siapa saja yang memiliki minat terhadap pembahasan tentang Pembelajaran Digital.

Akan tetapi pada akhirnya kami mengakui bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sebagaimana pepatah menyebutkan “*tiada gading yang tidak retak*” dan sejatinya kesempurnaan hanyalah milik tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang.

Terakhir, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut andil dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan sidang pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Juli, 2021

Tim Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL	1
A. Pendahuluan	1
B. Konsep tentang teknologi digital dalam pendidikan dan pembelajaran.....	3
C. Revolusi pendidikan.....	5
D. Konsep pendidikan di era digital	8
E. Nilai dan makna perubahan pendidikan di era digital.....	10
F. Manfaat dan dampak pendidikan di era digital	11
G. Peluang dan tantangan pendidikan di era digital.....	13
H. Rangkuman materi	15
BAB 2 PEMBELAJARAN DIGITAL (FUNGSI, DESAIN, DAN STRATEGI)	19
A. Pendahuluan.....	19
B. Fungsi pembelajaran digital	19
C. Desain pembelajaran digital	21
D. Strategi dalam pembelajaran digital	29
E. Rangkuman materi	33
BAB 3 MODEL PEMBELAJARAN DIGITAL	37
A. Pendahuluan.....	37
B. Pembelajaran digital secara online	38
C. Model adjunct	43
D. Model blended learning	44
E. Model fully online.....	48
F. Rangkuman materi	52
BAB 4 APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL	55
A. Pendahuluan.....	55
B. Game based learning (GBL)	56
C. Mobile learning (M-Learning).....	59
D. Sosial media learning.....	60
E. Learning management system (LMS)	66
F. Rangkuman materi	69

BAB 5 KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL	73
A. Pendahuluan.....	73
B. Pengertian konten pembelajaran digital.....	74
C. Jenis konten pembelajaran digital.....	76
D. Manfaat konten pembelajaran digital.....	91
E. Pengembangan konten pembelajaran digital	92
F. Kelebihan dan kelemahan konten pembelajaran digital.....	96
G. Rangkuman materi	97
BAB 6 KRITERIA PENDIDIK PROFESIONAL DI ERA DIGITAL.....	103
A. Pendahuluan.....	103
B. Kriteria pendidik profesional dalam pendidikan masa depan ..	106
C. Tantangan dan peluang mengajar dengan teknologi digital.....	112
D. Rangkuman materi	115
BAB 7 LITERASI MEDIA	125
A. Pendahuluan.....	125
B. Problem peserta didik di era digital	126
C. Literasi media	128
D. Tujuan literasi media	129
E. Manfaat literasi media	131
F. Strategi literasi media.....	133
G. Rangkuman materi	134
BAB 8 MEDIA DIGITAL DAN MASYARAKAT.....	139
A. Pendahuluan.....	139
B. Media digital masyarakat	141
C. Dampak penggunaan media digital pada individu, organisasi dan masyarakat	145
D. Rangkuman materi	149
BAB 9 LITERASI INFORMASI.....	153
A. Pendahuluan.....	153
B. Definisi literasi informasi.....	157
C. Jenis literasi informasi	163
D. Literasi informasi kritis	163
E. Tujuan literasi informasi.....	164
F. Manfaat literasi informasi	165
G. Kriteria literasi informasi	166

H. Keterampilan literasi informasi	168
I. Manfaat kompetensi literasi informasi pada perguruan tinggi.....	172
J. Model literasi informasi pada perguruan tinggi.....	173
K. Rangkuman materi	177
BAB 10 PENDIDIKAN TERBUKA DI ERA DIGITAL	183
A. Pendahuluan.....	183
B. Pendidikan terbuka dan hegemoni generasi.....	187
C. Adaptasi digital	189
D. Pendidikan terbuka dalam kurikulum merdeka belajar	191
E. Rangkuman materi	194
BAB 11 HAK CIPTA DAN LISENSI TERBUKA (CREATIVE COMMONS) ...	197
A. Pendahuluan.....	197
B. Hak kekayaan intelektual (HaKI).....	199
C. Hak Cipta.....	205
D. Lisensi	209
E. Rangkuman materi	215
BAB 12 WARGA DIGITAL	217
A. Pendahuluan.....	217
B. Pengertian warga digital.....	219
C. Karakteristik warga digital	221
D. Pengembangan warga digital	226
E. Rangkuman materi	229
GLOSARIUM	233
PROFIL PENULIS	243



PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd.
Universitas Negeri Makassar

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri bahwa internet telah mengubah keadaan pendidikan secara drastis selama 20 tahun terakhir ini. Hal tersebut memungkinkan komunikasi yang lebih terbuka dan cepat antara pendidik dan peserta didik. Sebelum adanya internet dan teknologi, pendidik dan sekolah memegang “monopoli” dalam menyebarkan ilmu pengetahuan. Namun setelah adanya revolusi teknologi informasi, dunia berubah lebih cepat dari sebelumnya.

Adanya disrupsi teknologi tersebut, menyebabkan dunia digital semakin menembus domain pendidikan dan keterampilan, dengan teknologi secara bertahap digunakan untuk menyampaikan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan dengan cara yang baru dan inovatif. Penetrasi ini digabungkan dengan perubahan masa depan pada mode dan pola kerja, yang dengan sendirinya dipengaruhi oleh iklim ketidakpastian ekonomi saat ini, serta oleh perubahan kebijakan di bidang pendidikan. Peningkatan penggunaan teknologi digital yang cepat berubah di tempat kerja, berdampak pada kebutuhan akan keterampilan baru. Penggunaan teknologi ini telah berkontribusi untuk mengubah pembelajaran dan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. 2019. Tantangan Pendidikan di Era Digital, Bagaimana Menyikapinya?, <http://madrasah.kemenag.go.id/didaktika/96/tantangan-pendidikan-di-era-igitalbagaimana-menyikapinya.html>, diakses pada 7 Mei 2021.
- Amirah. 2014. *Mendidik Anak di Era Digital (Kunci Sukses Keluarga Muslim)*. LaksBang PRES Sindo: Yogyakarta.
- Amiruddin, Noor. 2019. Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP Tahun 2019*. ISBN: 978-602-6697-31-8.
- Andriyani, I. N. 2018. Pendidikan Anak Dalam Keluarga di Era Digital. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 7(1), 790-803.
- Baharun, H., & Finori, F. D. 2019. Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital. *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 17(1).
- Baharun, H., & Maryam, S. 2019. Building Character Education Using Three Matra of Hasan al-Banna's Perspective in Pesantren. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 51-62.
- Muhasim. 2017. Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman*, 5(2), 53-77
- Ozdamli, F. (2017). Attitudes And Opinions Of Special Education Candidate Teachers Regarding Digital Technology. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 9(4), 191-200.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. 2018. Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.



PEMBELAJARAN DIGITAL (FUNGSI, DESAIN DAN STRATEGI)

Rahmi Munfangati, S.S., M.Pd.
Universitas Ahmad Dahlan

A. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pembahasan terkait fungsi pembelajaran digital, desain pembelajaran digital, dan strategi dalam pembelajaran digital.

B. FUNGSI PEMBELAJARAN DIGITAL

Pembelajaran digital pada dasarnya memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran. Menurut Siahaan (2003), tiga fungsi tersebut adalah sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti).

1. Sebagai Tambahan

Pembelajaran digital dikatakan mempunyai peran sebagai tambahan apabila peserta didik memiliki kebebasan memilih untuk mengakses materi pembelajaran yang bersifat elektronik maupun tidak. Dengan kata lain, tidak ada keharusan bagi peserta didik untuk memanfaatkan materi pembelajaran yang bersifat elektronik. Karena sifatnya adalah tambahan, peserta didik yang memanfaatkannya akan mendapatkan pengetahuan, informasi, atau wawasan tambahan di luar dari materi yang didapatkan di dalam kelas atau dari buku dan jurnal cetak. Oleh karena itu, pengajar perlu

DAFTAR PUSTAKA

- Bonk, C.J., & Dennen, V. (2003). Frameworks for research, design, benchmarks, training, and pedagogy in Web-based distance education. In M.G. Moore (Ed.), *Handbook of Distance Education* (pp. 331–348). Mahwah: NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2009). *The systematic design of instruction*. London: Pearson Education Ltd.
- Gagne, R. M., & Driscoll, M. (1988). *Essentials of learning for instruction*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Gentry, C.G. (1994). *Introduction to instructional development: Process and technique*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Grgurovic, M. (2010). *Technology-enhanced blended language learning in an ESL class: A description of a model and an application of the Diffusion of Innovations theory*. Ph.D. dissertation. Iowa State University
- Hannafin, M. J., Peck, K. L. (1988). *The design, development, and evaluation of instructional software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (2005). *Instructional technology and media of learning*. New Jersey: Meril Prentice Hall.
- Koswara, E. (2005). *Konsep Pendidikan Tinggi Berbasis E-learning: Peluang dan Tantangan*. Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia ITB, 3-4 Mei 2005.
- Lewis, D. E. (2002). More Companies Seeing Benefits of E-Learning. A Departure from Training by the Book. The Boston Globe, Globe Staff. (sumber: <http://bostonworks.boston.com/globe/articles/052602/learn.html>)
- Molenda, M. (2003). *In search of the elusive ADDIE model*. Performance Improvement, 42(5), 34–36. doi:10.1002/pfi.4930420508
- Moore, M. (1991). Distance education theory. *The American Journal of Distance Education*, 5(3), 1–6
- Morrison, G.R., Ross, S.M., & Kemp, J.E. (2004). *Design effective instruction*. New York: John Wiley & Sons.

- Munfangati, R. (2021). Social interaction in online learning: An urgency. In A. Rahmat and M. Mirnawati (Eds), *Evaluating online learning: Challenges and strategies*, (pp. 57-60), India: Novateur Publication.
- Reinders, H. (2009). Technology and second language teacher education. In A. Burns and J. C. Richards (Eds.), *The Cambridge Guide to Second Language Teacher Education*, (pp. 230–237), Cambridge: Cambridge University Press.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington DC: AECT.
- Staples, A., Pugach, M. C., & Himes, D. (2005). Rethinking the technology integration challenge: Cases from three urban elementary schools. *Journal from Research on Technology in Education*, 37(3), 285–311.
- Siahaan, S. (2003). E-Learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(42), 303-321.
- Willging, PA, & Johnson, SD. (2004). Factors that influence students' decision to dropout of online courses. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 8(4), 105–118.



MODEL PEMBELAJARAN DIGITAL

Mustika, S.Kom.,M.Kom.
Universitas Muhammadiyah Metro

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi tentunya harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pendidikan terutama untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Pengembangan pembelajaran yang dititikberatkan pada peserta didik merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan. Hal tersebut perlu dilaksanakan karena untuk membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan untuk mempunyai kemampuan belajar yang lebih interaktif, tidak membosankan sebagai model variasi pembelajaran. Pembelajaran digital (*digital learning*) suatu sistem yang dapat memfasilitasi peserta didik belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Fasilitas yang tersedia pada pembelajaran digital, membuat tenaga pengajar dapat belajar tanpa adanya batasan ruang, waktu dan jarak. Sehingga dapat belajar kapan dan dimana saja Adanya variasi dalam materi pembelajaran sehingga tidak hanya dalam bentuk verbal, tetapi memiliki variasi seperti teks, visual, audio, dan animasi. Pembelajaran digital memiliki model diantaranya *e-learning*, model *adjunct*, model *blended learning* dan model *fully online*. Setiap model memiliki ciri khas masing-masing, misalnya dalam *e-learning* memiliki dua model yaitu model *e-Learning* tutorial dan model *Computer Supported Collaboration Learning*

DAFTAR PUSTAKA

- Adawi, R. (2008). Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan*
- Garrison, D. R, & Vaughan, N. D. (2008). Blended Learning in Higher Education: Framework Principles and Guidelines. San Fransisco. Joyes. Bass.
- Innes, M.C & Wilton, D. (2018). *Guide to Blended Learning*. Canada: Commonwealth of Learning (COL)
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Siahaan, S. (2003). E-learning(pembelajaran elektronik) sebagai salah satu alternatifkegiatan pembelajaran. *Jurnal pendidikan & kebudayaan*, 9(042).
- U. A. Chaeruman, "Pedati -Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. Panduan MerancangMata Kuliah Daring SPADA Indonesia." Direktorat Pembelajaran dan KemahasiswaanKemenristek Dikti, 2017.
- Widiara, I.K., (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Purwadita*, 2(2).
- Widodo, G.S. & Hidayah, L (2020). Pengembangan E-LearningMata Kuliah Profesi Keguruan Berbasis MoodleUntuk Model Blended Learning Di Universitas Islam Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Xinyu D., Li Min. (2008). Design of Computer Supported Collaborative Learning System Based on Learning Contract. *International Conference on Computer and Electrical Engineering, IEEE Computer Society* 978-0-7695-3504-3/08, pp.181-184.



APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL

I Kadek Dwi Gandika Supartha, S.T.,M.T
STMIK STIKOM Indonesia

A. PENDAHULUAN

Aplikasi pembelajaran digital saat ini menjadi solusi yang sangat efektif untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar baik secara online dan offline bagi pengajar dan peserta didik. Pembelajaran digital adalah sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi atau praktik pengajaran yang memanfaatkan teknologi informasi secara efektif. Pembelajaran digital bukan hanya menggunakan laptop atau handphone tetapi merupakan kombinasi antara teknologi, konten digital dan pengajaran. Peserta didik sekarang ini merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital (digital native) sehingga mereka sangat akrab dengan media pembelajaran digital yang merupakan media canggih.

Peserta didik sekarang ini yang termasuk pada generasi Z yang lahir antara tahun 1995-2010 menjadi pengguna computer, handphone dan internet. Mereka juga sangat cekatan dalam mengembangkan dan menggunakan berbagai sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan saat ini (Prastiti, 2020). Tren teknologi digital sekarang ini yang mempengaruhi peserta didik antara lain *augmented reality*, *virtual reality*, *mobile learning*, *Game Base Learning*, *Cloud Learning*, *redesigned learning spaces (smartboards)*, *artificial intelligence*. Sebagai pendidik harus

DAFTAR PUSTAKA

- Miangah, Tayebah Mosavi dan Amin Nezarat. 2012. Mobile-Assisted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*. Vol. 3, No. 1, January 2012. Hal. 1-11.
- Digital 2021 - We Are Social*. (2021). <https://wearesocial.com/digital-2021>
- Ellis, B. R. K. (2009). *A Field Guide to Learning Management System*.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDalQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzl&cshid
- Prastiti, R. M. (2020, September 18). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital | Blog Rumah Belajar*. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/09/media-pembelajaran-berteknologi-digital/>
- Stephanie, C. (2021, February 24). *Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial*. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial>
- Torrente, J., Moreno-Ger, P., Fernández-Manjón, B., & del Blanco, Á. (2009). Learning by Playing. Game-based Education System Design and Development. In M. Chang, R. Kuo, G.-D. Chen, & M. Hirose (Eds.), *Learning by Playing. Game-based Education System Design and Development* (Vol. 5670). Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-03364-3>
- Zollars, C. (2012). *Twitter improves student learning? | Michigan Radio*. <https://www.michiganradio.org/post/twitter-improves-student-learning>



KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL

Ratna Yulis Tyaningsih, S.Pd., M.Pd.
Universitas Mataram

A. PENDAHULUAN

Situasi kegiatan belajar mengajar di masa pandemi COVID-19 belum bisa berlangsung secara normal. Meskipun Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memberikan izin untuk sekolah yang sudah siap melakukan pembelajaran secara tatap muka (luring) dengan mematuhi persyaratan yang telah ditetapkan, tetapi masih banyak sekolah yang belum bisa menerapkan pembelajaran secara luring. Metode pembelajaran secara daring dinilai paling efektif untuk situasi saat ini dengan segala keterbatasan yang ada. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus melakukan inovasi dalam mengemas pembelajaran yang dapat diterima peserta didik. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu pendidik dituntut harus ‘melek teknologi’ dalam menggunakan dan memanfaatkan media internet untuk mengakses, menyebarkan, dan mengomunikasikan informasi secara efektif kepada peserta didik, yang disebut dengan kemampuan literasi digital atau literasi teknologi. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang hal-hal yang bisa dilakukan pendidik untuk mengembangkan kemampuan literasi digital, bab ini secara khusus akan membahas tentang konten pembelajaran digital. Sub-bab didalamnya berisi tentang 1) Pengertian konten pembelajaran digital, 2) Jenis Konten Pembelajaran Digital, 3) Manfaat Konten

DAFTAR PUSTAKA

- Asbari, M., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2019). Effect of Tacit and Explicit Knowledge Sharing on Teacher Innovation Capability. *Dinamika Pendidikan*, *14*(2), 227–243.
- Battistutti, O. C., & Bork, D. (2017). Tacit to explicit knowledge conversion. *Cognitive Processing*, *18*(4), 461–477.
- Hamidi, H., & Chavoshi, A. (2018). Analysis of the essential factors for the adoption of mobile learning in higher education: A case study of students of the University of Technology. *Telematics and Informatics*, *35*(4), 1053–1070. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.09.016>
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, *2*(2). <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.85>
- Kassymova, G. K., Kenzhaliyev, O. B., Kosherbayeva, A. N., Triyono, B. M., & Ilmaliyev, Z. B. (2020). E-Learning, Dilemma And Cognitive Competence. *Journal of Talent Development and Excellence*, *12*(2s), 3689–3704.
- Khoiroh, M. N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Statis-Dinamis pada Sistem Reproduksi Manusia terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning*, *14*(1), 449–454.
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Belanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*, *15*(4), 191–216. <https://doi.org/10.1177/2042753018785180>
- Laila, D. (2021). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 7–12.
- Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, *144*, 102496. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>

- Lisnani, S. P. (2021). Dinamika Pembelajaran Online di Masa Pandemi COVID-19. *Dampak Pandemi Terhadap*, 103.
- Liu, M., McKelroy, E., Corliss, S. B., & Carrigan, J. (2017). Investigating the effect of an adaptive learning intervention on students' learning. *Educational Technology Research and Development*, 65(6), 1605–1625. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9542-1>
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2018). Pemberdayaan Dosen Dalam Penguatan Literasi Digital Untuk Pengembangan Pendidikan di Universitas Pesantren. *Khadimul Ummah (Journal of Social Dedication)*, 2(1), 49–60.
- Wulandari, N., & Vebrianto, R. (2017). Studi Literatur Pembelajaran Kimia Berbasis Masalah ditinjau dari Kemampuan Menggunakan Laboratorium Virtual. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi Dan Industri*, 709–715.



KRITERIA PENDIDIK PROFESIONAL DI ERA DIGITAL

Rachmat Satria, M.Pd.
Universitas Negeri Malang

A. PENDAHULUAN

Dekade terakhir fokus pembelajaran pada peningkatan penggunaan teknologi menjadi kebutuhan utama untuk mengajar dan belajar di lingkungan yang baru (Bingimlas, 2009; Satria & Mustiningsih, 2019). Integrasi teknologi digital dalam kurikulum pembelajaran membuka ruang komunikasi antara pendidikan dan peserta didik dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan (Dawes, 2001). Pendidik profesional di era digital adalah mereka yang fasih menggunakan metode teknologi baru dalam praktik pengajaran mereka sehingga menjadikan pembelajaran di ruang-ruang kelas lebih efektif (Keshavarz & Ghoneim, 2021). Pengetahuan digital bagi pendidik menjadi tuntutan penting agar mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan belajar yang cenderung lebih dinamis, modern, dan bertransformasi dalam kehidupan generasi digital untuk menyediakan akses pengetahuan yang lebih luas (Satria, 2021).

Realita yang terjadi di ruang-ruang kelas adanya kesenjangan pengetahuan digital pendidik yang tidak berbanding lurus dengan kemajuan teknologi atau bahkan tertinggal dengan peserta didiknya dalam memenuhi

DAFTAR PUSTAKA

- Albion, P. R., Tondeur, J., Forkosh-Baruch, A., & Peeraer, J. (2015). Teachers' professional development for ICT integration: Towards a reciprocal relationship between research and practice. *Education and Information Technologies*, 20(4), 655–673. <https://doi.org/10.1007/s10639-015-9401-9>
- Ally, M., & Tsinakos, A. (2014). *Increasing access through mobile learning*. Canada: Commonwealth of Learning.
- Anagün, Ş. S. (2018). Teachers' perceptions about the relationship between 21st century skills and managing constructivist learning environments. *International Journal of Instruction*, 11(4), 825–840. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11452a>
- Arranz, F. G., Blanco, S. R., & Miguel, F. J. R. S. (2017). Digital skills before the advent of the fourth industrial revolution. *Estudos Em Comunicacao*, 1(25), 1–11. <https://doi.org/10.20287/ec.n25.v1.a01>
- Bagiritima, T. C., Tesha, J. M., & Kimani, M. (2019). Investigation on the poor computer graphic design skills among art and design students at university. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 6(10), 61–71. <https://doi.org/10.20431/2349-0381.0610007>
- Berry, B., & Moore, R. (2010). The teachers of 2030: Creating a student-centered profession for the 21st century. In *A Teacher Solutions 2030 Product* (Vol. 67).
- Bezuidenhout, A. (2018). Analysing the importance-competence gap of distance educators with the increased utilisation of online learning analysing the importance-competence gap of distance educators with the increased utilisation of online learning strategies in a developing worl. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(3), 264–281. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i3.3585>
- Bingimlas, K. A. (2009). Barriers to the successful integration of ICT in teaching and learning environments: A review of the literature. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*,

- 5(3), 235–245. <https://doi.org/10.1108/09578230310464666>
- Black, J., & Browning, K. (2011). Creativity in digital art education teaching practices. *Art Education*, 64(5), 19–34. <https://doi.org/10.1080/00043125.2011.11519140>
- Bokek-Cohen, Y. (2018). Conceptualizing employees' digital skills as signals delivered to employers. *International Journal of Organization Theory and Behavior*, 21(1), 17–27. <https://doi.org/10.1108/IJOTB-03-2018-003>
- Bonnici, L. J., Maatta, S. L., Klose, M. K., Julien, H., & Bajjalý, S. (2016). Instructional style and learner-centered approach: A cross-institutional examination of modality preference for online course delivery in a graduate professional program. *Studies in Higher Education*, 41(8), 1389–1407. <https://doi.org/10.1080/03075079.2014.977860>
- Bransford, J., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, D.C: National Academy Press.
- Caine, R. N., & Caine, G. (2011). *Natural learning for a connected world: Education, technology, and the human brain*. New York: Teachers College Press.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Cochran-Smith, M., & Villegas, A. M. (2015). Framing teacher preparation research: An overview of the field, Part 1. *Journal of Teacher Education*, 66(1), 7–20. <https://doi.org/10.1177/0022487114549072>
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. New York: Teachers College Press.
- Cruz, F. J. F., & Díaz, M. J. F. (2016). Generation Z's teachers and their digital skills. *Scipedia*, 24(46), 1–12. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>
- Dawes, L. (2001). What stops teachers using new technology? In *Teaching Using ICT*. London: Routledge.
- De Troyer, O., Van Broeckhoven, F., & Vlieghe, J. (2017). Linking serious game narratives with pedagogical theories and pedagogical design

- strategies. *Journal of Computing in Higher Education*, 29(3), 549–573. <https://doi.org/10.1007/s12528-017-9142-4>
- Engen, B. K., GiEver, T. H., & Mifsud, L. (2018). Wearable Technologies in the K-12 Classroom - Cross-Disciplinary Possibilities and Privacy Pitfalls. *Journal of Interactive Learning Research*, 29(3), 323–341.
- Finger, G., & Houguet, B. (2009). Insights into the intrinsic and extrinsic challenges for implementing technology education: case studies of Queensland teachers. *International Journal of Technology and Design Education*, 19(3), 309–334. <https://doi.org/10.1007/s10798-007-9044-2>
- Gil Serra, A. F., & Roca-Piera, J. (2020). Virtual Mobility: A Higher Education Challenge in Europe 2020. *Revista de Educación a Distancia*, 26, 1–16.
- Grimus, M. (2000). ICT and multimedia in the primary school. *Paper Presented at the 16th Conference on Educational Uses of Information and Communication Technologies, Beijing, China*.
- Gros, B. (2016). The design of smart educational environments. *Smart Learning Environments*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0039-x>
- Guo, H. (2018). Application of a computer-assisted instruction system based on constructivism. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(4), 33–44. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i04.8468>
- Habibu, T., Al-Mamun, M. A., & Clement, C. (2012). Difficulties faced by teachers in using ICT in teaching-learning at technical and higher educational institutions of Uganda. *International Journal of Engineering Reserach & Technology*, 1(7), 1–9.
- Holcomb, L. B. (2009). Results & lessons learned from 1:1 laptop initiatives: A collective review. *TechTrends*, 53(6), 49–55. <https://doi.org/10.1007/s11528-009-0343-1>
- Illomäki, L., Paavola, S., Lakkala, M., & Kantosalo, A. (2016). Digital competence – An emergent boundary concept for policy and educational research. *Educ Inf Technol*, 21, 655–679. <https://doi.org/10.1007/s10639-014-9346-4>
- Indahingwati, A., Launtu, A., Tamsah, H., Firman, A., Halim, A., Kusuma, P., & Aswari, A. (2019). How Digital Technology Driven Millennial

- Consumer Behaviour in Indonesia. *Journal of Distribution Science*, 8(17), 25–34. <https://doi.org/10.15722/jds.17.08.201908.25>
- Instefjord, E. J., & Munthe, E. (2017). Educating digitally competent teachers: A study of integration of professional digital competence in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 67, 37–45. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.05.016>
- Jamil, M., Jamil, S., & Bano, S. (2016). Extrinsic and intrinsic barriers of integrating ICTs tools in teaching at undergraduate and elementary level: a comparative study. *Pakistan Journal of Social Sciences (PJSS)*, 36(2), 1073–1087.
- Kafyulilo, A., Fisser, P., & Voogt, J. (2016). Factors affecting teachers' continuation of technology use in teaching. *Education and Information Technologies*, 21(6), 1535–1554. <https://doi.org/10.1007/s10639-015-9398-0>
- Kaufman, K. (2015). Information communication technology: Challenges & some prospects from preservice education to the classroom. *Mid-Atlantic Education Review*, 2(1), 1–11.
- Keshavarz, M., & Ghoneim, A. (2021). Preparing educators to teach in a digital age. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 22(1), 221–242. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v22i1.4910>
- Kolenick, P. (2018). Issues and perspectives adult education in the post-secondary context: Sustainability in the 21 st century. *Alberta Journal of Educational Research*, 64(2017), 208–213.
- Kong, S.-C., Looi, C.-K., Chan, T.-W., & Huang, R. (2017). Teacher development in Singapore, Hong Kong, Taiwan, and Beijing for E-Learning in school education. *Journal of Computers in Education*, 4(1), 5–25. <https://doi.org/10.1007/s40692-016-0062-5>
- Korte, W. B., & Husing, T. (2006). Benchmarking access and use of ICT in European schools 2006. In *Empirica*.
- Lefebvre, S., Deaudelin, C., & Loiselle, J. (2006). ICT implementation stages of primary school teachers: The practices and conceptions of teaching and learning. In *Paper prepared for Australian Association for Research in Education National Conference 27th- 30th November, 2006, Adelaide, Australia*.

- Levin, B. B., & Schrum, L. (2013). Using systems thinking to leverage technology for school improvement: Lessons learned from award-winning secondary schools/districts. *Journal of Research on Technology in Education*, 46(1), 29–51. <https://doi.org/10.1080/15391523.2013.10782612>
- Lim, C.-P., & Tay, L.-Y. (2006). *Using ICT tools to engage students in higher-order thinking skills*. Singapore: Nanyang Technological University and River Valley Primary School.
- Maldonado-Mahauad, J., Pérez-Sanagustín, M., Kizilcec, R. F., Morales, N., & Munoz-Gama, J. (2018). Mining theory-based patterns from big data: Identifying self-regulated learning strategies in massive open online courses. *Computers in Human Behavior*, 80, 179–196. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.011>
- Mayer, V., Schönberger, K., & Cukier, K. (2013). *Big data: A revolution that will transform how we live, work, and think*. Houghton Mifflin Harcourt, Boston.
- Mccombs, B. L., & Vakili, D. (2005). A learner-centered framework for e-learning. *Teachers College Record*, 107(8), 1582–1600.
- McDonagh, A., & McGarr, O. (2015). Technology leadership or technology somnambulism? Exploring the discourse of integration amongst information and communication technology coordinators. *Irish Educational Studies*, 34(1), 55–68. <https://doi.org/10.1080/03323315.2015.1010292>
- McKnight, K., O'Malley, K., Ruzic, R., Horsley, M., Franey, J. J., & Bassett, K. (2016). Teaching in a digital age: How educators use technology to improve student learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 48(3), 194–211. <https://doi.org/10.1080/15391523.2016.1175856>
- McMullin, K., & Reeve, E. (2014). Identifying perceptions that contribute to the development of successful project lead the way pre-engineering programs in Utah. *Journal of Technology Education*, 26(1), 22–46. <https://doi.org/10.21061/jte.v26i1.a.2>
- Mwakyusa, W. P., & Mwalyagile, N. V. (2016). Impediments of e-learning adoption in higher learning institutions of Tanzania: An empirical review. *Journal of Education and Practice*, 7(30), 152–160. Retrieved

from

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1118921&site=ehost-live&scope=site>

- Organization for Economic Cooperation and Development. (2016). *Skill Studies*. Retrieved from <https://www.oecd.org/centrodemexico/laocde/>
- Qusthalani, Q. (2018). Portal Rumah Belajar; Cara Pintar Belajar Tanpa Kertas. Retrieved from pena.belajar.kemdikbud.go.id website: <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/12/portal-rumah-belajar-cara-pintar-belajar-tanpa-kertas/>
- Reigeluth, C. M., & Karnopp, J. R. (2013). *Reinventing schools: It's time to break the mold*. Lanham, MD: Rowman & Littlefiel.
- Reyna, J., Hanham, J., & Meier, P. (2018). The internet explosion, digital media principles and implications to communicate effectively in the digital space. *E-Learning and Digital Media*, 15(1), 36–52. <https://doi.org/10.1177/2042753018754361>
- Romeo, G. I. (2006). Engage, empower, enable: Developing a shared vision for technology in education. In *Engaged Learning and Emerging Technologies*. The Netherlands: Springer Science.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Satria, R. (2021). Konsep dan strategi guru digital di era education 3.0. In *Education 3.0: Concepts, Administration, and Dynamics*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Satria, R., & Mustiningsih. (2019). Supervisor in era Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019). Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 382*, 596–601. <https://doi.org/doi.org/10.2991/icet-19.2019.147>
- Schellens, T., & Valcke, M. (2005). Collaborative learning in asynchronous discussion groups: What about the impact on cognitive processing? *Computers in Human Behavior*, 21(6), 957–975. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.02.025>
- Schmidt, V. H. (2017). Disquieting uncertainty: Three glimpses into the future. *European Journal of Futures Research*, 5(6), 1–10.

- Shah, M. (2014). Impact of Management Information Systems (MIS) on school administration: What the literature says. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 2799–2804. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.659>
- Shamatha, J. H., Peressini, D., & Meymaris, K. (2004). Technology-supported mathematics activities situated within an effective learning environment theoretical framework. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 3(4), 362–381.
- Singhavi, C., & Basargekar, P. (2019). Barriers perceived by teachers for use of Information And Communication Technology (ICT) in the classroom in Maharashtra, India. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 15(2), 62–78. Retrieved from <http://img.asercentre.org/docs/Publications/ASER Reports/ASER 2017/aser2017nationalp>
- Spector, J. M. (2014). Conceptualizing the emerging field of Smart Learning Environments. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0002-7>
- Stoilescu, D. (2014). *Studying challenges in integrating technology in secondary mathematics with Technology Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*. New South Wales, Australia: University of Western Sydney.
- Suhr, K. A., Hernandez, D. A., Grimes, D., & Warschauer, M. (2010). Laptops and fourth-grade literacy: Assisting the jump over the fourth-grade slump. *Journal of Technology, Learning, and Assessment*, 9(5), 1–46.
- Trust, T., Krutka, D. G., & Carpenter, J. P. (2016). “Together we are better”: Professional learning networks for teachers. *Computers and Education*, 102, 15–34. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.007>
- Tusiime, W. E., Johannesen, M., & Guðmundsdóttir, G. B. (2019). The dilemma of teaching with digital technologies in developing countries: Experiences of art and design teacher educators in Uganda. *Nordic Journal of Comparative and International Education (NJCIE)*, 3(2), 55–71. <https://doi.org/10.7577/njcie.3313>
- Vucaj, I. (2020). Development and initial validation of Digital Age Teaching

- Scale (DATS) to assess application of ISTE Standards for Educators in K–12 education classrooms. *Journal of Research on Technology in Education*, 1–23. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1840461>
- Wilks, J., Cutcher, A., & Wilks, S. (2012). Digital technology in the visual arts classroom: An [un]easy partnership. *Studies in Art Education*, 54(1), 54–65. <https://doi.org/10.1080/00393541.2012.11518879>
- Wood, J. (2004). Open minds and a sense of adventure: How teachers of art & design approach technology. *International Journal of Art and Design Education*, 23(2), 179–191. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2004.00396.x>
- World Innovation Summit for Education. (2014). *2014 WISE Survey: “School in 2030.”* Retrieved from <https://www.wise-qatar.org/app/uploads/2019/04/wise-survey-school-in-2030.pdf>
- Yelland, N. (2001). *Teaching and learning with information and communication technologies (ICT) for numeracy in the early childhood and primary years of schooling*. Australia: Department of Education, Training and Youth Affairs.
- Zhang, P., & Aikman, S. (2007). Attitudes in ICT acceptance and use. In *Human computer interaction*. New York: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.



LITERASI MEDIA

Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd.
Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan yang wajib dipupuk pada diri peserta didik sejak mereka masuk bangku sekolah. Sebab literasi hadir sebagai benteng bagi peserta didik agar mereka kritis terhadap segala sesuatu. Upaya peningkatan literasi ini harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman yang juga diintegrasikan pada berbagai aspek seperti spiritual, keilmuan, dan keterampilan. Berbagai program literasi kini digalakkan menyusul survei yang menyebutkan kemampuan literasi peserta didik Indonesia berada di peringkat bawah. Seperti survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 yang diselenggarakan lembaga OECD (*Organization for Economic CO-operation and Development*) melaporkan bahwa performa akademis anak Indonesia berada di peringkat bawah dari berbagai negara yang telah disurvei. Hal ini tentu menjadi tolok ukur bahwa kualitas pendidikan Indonesia perlu ditingkatkan.

Di tengah persoalan yang kini dihadapi, Indonesia memiliki tantangan lain yang apabila tidak ditangani dapat menghambat proses literasi. Salah satunya, percepatan teknologi informasi yang populer disebut era industri. Di era industri peran teknologi sangat dominan khususnya dalam hal

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2020). *Laporan Survei Internet APJII*. Indonesia Survey Center.
- Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press.
- Aufderheide, P. (1993). *Media literacy: A report of the National Leadership Conference on Media Literacy, The Aspen Institute Wye Center, Queenstown, Maryland, December 7 - 9, 1992*. Aspen Inst.
- Baran, S. J. (1999). *Introduction to Mass Communication and culture*. Mayfield Publishing Company.
- Eadie, W. F. (Ed.). (2009). *21st century communication: A reference handbook*. Sage.
- Ismail, S. (2011). *Strategi pembelajaran Agama Islam berbasis PAIKEM*. RaSAIL Media Group.
- Juliswara, V. (2017). Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 4(2), 142. <https://doi.org/10.22146/jps.v4i2.28586>
- Novianti, D., & Fatonah, S. (2018). Literasi Media Digital di Lingkungan Ibulbu Rumah Tangga di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 1–4.
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy* (3rd ed). Sage.
- Rahmi, A. (2013). Pengenalan literasi media pada anak usia sekolah dasar. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 8(2), 261. <https://doi.org/10.21580/sa.v8i2.656>
- Rosenbaum, J. E., Beentjes, J. W. J., & Konig, R. P. (2008). Mapping Media Literacy Key Concepts and Future Directions. *Annals of the International Communication Association*, 32(1), 313–353. <https://doi.org/10.1080/23808985.2008.11679081>
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Quantum Teaching.
- Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy: Keys to interpreting media messages*. Praeger.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Edukasi*

Islami : Jurnal Pendidikan Islam, 7(02), 229.
<https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>

Wahidin, U., Islam, Y. M., & Fadillah, P. (2017). Literasi keberagaman anak keluarga marjinal binaan komunitas di kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(12).



MEDIA DIGITAL DAN MASYARAKAT

Dr. Ambar Sri Lestari, M.Pd
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

A. PENDAHULUAN

Pada era 4.0 yang merupakan revolusi digital ditandai dengan perkembangan teknologi merupakan era dimana manusia terhubung dengan perangkat teknologi dalam tatanan kehidupan sehari-hari dalam segala aktivitas. Interaksi yang terjadi dilakukan dalam berbagai cara sehingga mengaburkan batas kehidupan pribadi dan social terutama saat terhubung secara online. Generasi yang lahir di era ini pun dinamakan sebagai generasi digital yang memimpin evolusi dalam perubahan perilaku yang akhirnya merubah kepekaan dan psikologi mereka. Dalam dunia virtual maka tindakan seseorang dikatakan sebagai perilaku online individu yang akan membentuk identitas digital mereka. Setiap individu menunjukkan pola perilaku yang berbeda dalam konteks yang berbeda (misalnya pribadi versus profesional) yang dapat digambarkan sebagai personal digital yang berbeda. Seorang pakar bernama Schmidt (2018) pencetus Google, pengusaha teknologi perangkat lunak dari memprediksikan tahun 2020 manusia akan beraktivitas secara online dan hal itu terjadi saat ini dimana semua kegiatan terhubung dalam dunia maya yang memberikan kemudahan, fleksibilitas bagi penggunaannya. Teknologi digital yang terus bergerak cepat memberikan keuntungan bagi penyedia

DAFTAR PUSTAKA

- Subagiyo, Ahmad, Peran Informasi Dalam Pembuatan Kebijakan Publik, Kebijakan Publik, 2021, Bandung: Penerbit Widina
CNN Indonesia, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210312163857-185-616809/ada-1470-hoax-covid-19-hingga-maret-terbanyak-di-facebook>, diakses 25 April 2021
- UN tackles 'infodemic' of misinformation and cybercrime in COVID-19 crisis, <https://www.un.org/en/un-coronavirus-communications-team/un-tackling-%E2%80%98infodemic%E2%80%99-misinformation-and-cybercrime-covid-19>, diakses 24 April 2021
- Cambridge Dictionary Online, <https://dictionary.cambridge.org/> diakses 24 April 2021
- Dictionary.com Unabridged*. Retrieved September 26, 2007. "to expose or excoriate (a claim, assertion, sentiment, etc.) as being pretentious, false, or exaggerated: to debunk advertising slogans." <https://en.wikipedia.org/wiki/Debunker> diakses 24 April 2021
- Definition of debunk. *Merriam-webster.com*. diakses 25 April 2021.
- Shapiro, J. J., & Hughes, S. K. (1996). Information Literacy as a Liberal Art: Enlightenment Proposals for a New Curriculum. *Educom Review*, 31.
- Reitz, Joan. M. (2021). Online Dictionary for Library and Information Science. https://products.abc-clio.com/ODLIS/odlis_i.aspx, diakses 25 April 2021.
- Hasugian, Joner. 2009. Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Medan: USU Press.
- Bruce, C, 1997, The seven faces of information literacy, Adelaide: Auslib Press
- Liputan6, <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4495733/perangi-hoaks-seputar-covid-19-dengan-literasi-digital-kritis-begini-caranya> diakses 25 April 2021
- Garner, S. D. (Ed.). (2006). High-level colloquium on information literacy and lifelong learning. Report of the meeting in Bibliotheca Alexandrina, November 6–9, 2005. Retrieved November 30, 2010, from <http://archive.ifla.org/III/wsis/High-Level-Colloquium.pdf>

- Christiana S. Doyle, Information Literacy in An information Literacy in Emergency Librarian, Vol. 22 No 4 (March, April 1995), hal. 30
- Joyce Kirk & Todd, Ross, Information Literacy-Changing the Role for the Information Professionals in Information Age: The Australian Agenda. Adelaide : Auslib Press, 1992, hal. 129
- Anne Clyde, Information Literacy in the age of Information Technology in Emergency Librarian, Vol. 234, No. 4 (March, April 1997), Hal. 48
- Rune Peterson, Learning in the Information Age in Educational Technology, Research and Development, Vol 42 No. 1, 1994, hal. 92-94
- Patricia Senn Breivik, A Signal for the Need to Restructure the learning Process in NASSP Bulletin, Vol. 75, No. 535 (1997-May), hal. 1-7
- ALA - The American Library Association, 2000, "Information Literacy Competency Standards for Higher Education." The American Library Association. Retrieved July 2,2013, online : <http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org/acrl/files/content/standards/standards.pdf>. Diakses 26 April 2021
- Behrens, S, 1994, A conceptual analysis and historical review of information literacy. College and Research Libraries, 55,309-322
- Davis, Charles H.; Shaw,Debora (eds), 2011Introduction to information science and technology, Medford,NJ: Information Today
- Gilster, P, 1997-Digital literacy, New York;Wiley
- Horton, Jr, Forest Woody. Understanding Information Literacy: A Prime Paris (UNESCO:2007).
- ACRL (Association of Collage & Research Libraries). 2000. "Information Literacy Competency Standart for Higher Education". Lihat di <http://www.ala.org/ala/mgrps/divs/acrl/standart/standardsguide/ines.cfm> diakses pada tanggal 26 April 2021.
- Bundy, A. 2004. Australian an New Zeland Information Literacy Framework: Principles, Standards and Practice. <<http://files/infoliteracy/infoLiteracyframework.pdf>.> diakses pada 29 Agustus 2018.
- Davis, Charles H.; Shaw, Debora (eds). 2011. Introduction to information science and technology, Medford, NJ: Information Today.
- Dwiloka, Bambang; Rati Riana. 2005. Teknik Menulis Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian, Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Gunawan, Agustin dkk. 2008. 7 langkah Literasi Informasi: Knowledge Management, Jakarta: Universitas Katolik Atma Jaya.
- Reitz M, Joan. 2004. Dictionary Library and Information Science. Amerika: Libraries Unlimited. Lihat <https://www.abcclio.com/ODLIS/odlis_A.aspx> diakses pada 26 April 2021.
- UNESCO (United Nations educational Scientific and Cultural Organization). 2007. Understanding Information Literacy: A Primer. France: UNESCO.



BAB
10

PENDIDIKAN TERBUKA DI ERA DIGITAL

Kadek Ayu Ariningsih, S.Pd.H, M.Pd.H
STMIK STIKOM Indonesia

A. PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara sebagai pahlawan pelopor dunia Pendidikan di Indonesia menyerukan kesadaran tentang pentingnya pendidikan bagi pembangunan manusia dengan menyatakan bahwa ilmu dapat mengantarkan kita menuju kemuliaan. Pendidikan membentuk cara berpikir manusia dalam menghadapi perubahan dunia yang dinamis. Eksistensi peradaban manusia merupakan impact dari proses dan telaah berpikir terhadap pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dalam 1 (satu) fase hidup. Kompleksitas berpikir itulah yang membuat keberadaan manusia menjadi bermakna dan berarti, bukan sekedar produk kelahiran yang tanpa makna. Pendidikan yang dibentuk oleh Ki Hajar Dewantara bertujuan untuk memerdekakan manusia Indonesia dari penjajahan. Manusia yang merdeka memiliki kebebasan untuk membentuk suatu bangsa yang beradab dan memiliki kedudukan yang mulia dimata manusia lainnya.

Sebelum pesatnya perkembangan teknologi saat ini, pendidikan di Indonesia menerapkan sistem pendidikan tradisional. Keterbatasan penyelenggaraan pendidikan tradisional dapat kita lihat melalui sistem pendidikan yang diterapkan. Pendidikan Tradisional dipengaruhi oleh faktor

DAFTAR PUSTAKA

- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 1, 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Magdalena, I., Islami, Nur Fajriyati, Rasid, Eva Alanda, & Diasty, Nadia Tasya. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Ridwan, M. (2019). Statistik PNS per Desember 2018 : Tenaga Guru dan Kesehatan Menjadi Fokus Pemenuhan Kebutuhan ASN, (April), 1–3. Retrieved from www.bkn.go.id
- Saidihardjo. (1981). Pendidikan Terbuka, Kuliah Terbuka dan Kemungkinan Memanfaatkan di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1).
- Saptono. (1999). Adalah Perangkat Kerja Yang Mampu Melakukan Tindak Kekerasan Yang Bersifat Memaksa Atau Dengan Kata Lain Kekuasaan Membutuhkan Perangkat Kerja Yang Bernuansa. *Teori Hegemoni Sebuah Teori Kebudayaan Kontemporer*, 1997–1999.
- Terbuka, U. (n.d.). Sistem Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh.
- Tohir, M. (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>



HAK CIPTA DAN LISENSI TERBUKA (CREATIVE COMMONS)

Dr. Imanuddin Hasbi, S.T., M.M.
Universitas Telkom

A. PENDAHULUAN

Peraturan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI) jenis hukum paten awal ada sejak tahun 1470 di kota Venice wilayah bagian timur laut negara Italia. Caxton, Galileo dan Guttenberg sebagai penemu-penemu yang muncul dalam kurun waktu tersebut dan mempunyai hak monopoli atas penemuannya. HAKI tersebut bersifat menarik ahli-ahli dari luar negeri, bukan untuk pendapatan.

Peraturan mengenai paten tersebut kemudian diadopsi oleh kerajaan Inggris di tahun 1500-an yaitu Statute of Monopolies (1623) dan akhir abad ke 17 Perancis. Negara Amerika Serikat baru mempunyai undang-undang paten tahun 1791. Usaha harmonisasi bidang HaKI pertama kali terjadi tahun 1883 dengan lahirnya Paris Convention untuk masalah paten, merek dagang dan desain. Kemudian Berne Convention 1886 untuk masalah copyright atau hak cipta. Historis penerapan HaKI terlihat bahwa di negara barat (western) penghargaan atas kekayaan intelektual atau apapun hasil olah pikir individu sudah sangat lama diimplementasikan dalam budaya mereka yang kemudian disusun dalam perundang-undangan.

sebagai izin untuk menggunakan merek dagang atau jasa, sehingga seseorang atau perusahaan dapat menggunakan maupun memproduksi serta memasarkan kembali merek produk berupa barang dan/atau jasa tersebut.

TUGAS DAN EVALUASI

Terdiri dari 5 (Lima) buah pertanyaan yang bersifat tekstual ataupun kontekstual analisis berikut:

1. Jelaskan pengertian HaKI dan hakikatnya, beri contohnya?
2. Jelaskan jenis-jenis HaKI dan berikan contohnya?
3. Apa yang dimaksud Hak Cipta?
4. Jelaskan jenis-jenis Hak Cipta?
5. Jelaskan lisensi terbuka?

DAFTAR PUSTAKA

Isnaini, Y. (2009). Hak Cipta Dan Tantangannya Di Era Cyber Space. Ghalia Indonesia

Sudaryat, Sudjana, Permata, R. R. (2010). Hak Kekayaan Intelektual. Bandung: OASE Media.

Till Kreutzer, Kolten Terbuka – Pedoman Praktis Penggunaan Lisensi Creative Commons, Perkumpulan Wikimedia Indonesia, halaman 9-10.

<https://accurate.id/bisnis-ukm/pengertian-industri-kreatif/>

<https://libera.id/blogs/contoh-hak-cipta/> Goodall, B. (1991). Understanding holiday choice in in Cooper, C. (ed.) Progress in Tourism, Recreation and Hospitality Management Volume Three. Pp58-77. London: Belhaven

<https://en.dgip.go.id/sejarah-perkembangan-perlindungan-kekayaan-intelektual-ki>

<https://www.dosenpendidikan.co.id/lisensi/>

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=id>

<http://dik.ipb.ac.id/hak-cipta/>

<http://www.robinmalau.com/salah-mengerti-creative-commons/>

<https://www.ilmuips.my.id/2020/07/pengertian-lisensi.html>



BAB
12

WARGA DIGITAL

Imamul Khaira, S.E., S.Pd., M.M.
Universitas Haji Sumatera Utara

A. PENDAHULUAN

Kita memahami bahwa masyarakat dunia telah menghadapi Era Society 5.0 hingga menciptakan kesadaran warga negara tentang peranan penting digitalisasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Di Era Society 5.0 ini, keterlibatan warga negara terhadap sumber daya internet sangat besar. Khususnya di Indonesia, penggunaan internet pada tahun 2021 sekitar 202.6 juta jiwa dari jumlah total penduduk Indonesia pada tahun 2021 sebesar 274,9 juta jiwa (Riyanto, 2021). Merujuk pada data tersebut, tidak dapat dipungkiri saat ini aktivitas pengguna internet begitu besar di Indonesia. Keseluruhan aktifitas tersebut kegiatan berselancar di internet yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia adalah bersosial media dan rata-rata usia mereka pada kisaran 16 sampai dengan 64 tahun (Riyanto, 2021).

Tumbuhnya tingkat penggunaan internet ini memunculkan pertanyaan bagi kita tentang “Bagaimana kemampuan penggunaan teknologi digital bagi masyarakat Indonesia?”. Selanjutnya muncul pula pertanyaan “Bagaimana perilaku masyarakat kita dalam melakukan kegiatan digital termasuk masalah etika dan hukum, keamanan berselancar di internet,

DAFTAR PUSTAKA

- Armawi, A. & Wahidin, D. (2020). *Optimalisasi Peran Internet dalam Mewujudkan Digital Citizenship dan Implikasinya terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. 17(1), 29-39.
- Burns, T. & Gottschalk, F. eds. (2019). *Educating 21st Century Children: Emotional Well-Being in the Digital Age*. Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/b7f33425-en>
- Common Sense Media White Paper (March 2011). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century: Educating, Empowering and Protecting America's Kids*. Diterima dari <https://www.common sense media.org › files › pdfs>.
- Feriyansyah. (2015). *Pembentukan Karakter Warga Negara Digital Sebagai Instrumen Untuk Meningkatkan Partisipasi Warga Negara di Era Digital*. *Jurnal Pusham Unimed*. VI(1), 96-115.
- Ismana, Aytekin. & Gungoren, Ozlem. (2014). *Digital Citizenship*. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 13(1), 73—77.
- Ribble, M. (2008). *Passport to digital citizenship: Journey toward appropriate technology use at school and at home*. Diterima dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ904288>
- Ribble, M. & Bailey, G. (2007). *Digital Citizenship in Schools*. Washington, DC: ISTE. ISBN:978-1-56484-232- 9.
- Ribble, M., Bailey, G. & Ross, T.W. (2004). *Addressing Appropriate Technology Behavior*. *Learning & Leading with Technology*. 32(1), 6-12.
- Riyanto, Galuh Putri. (2021). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta*. Diakses pada tanggal 06 Mei 2020, dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>
- Roza, P. (2020). *Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis di Abad Digital*. *Jurnal Sositologi*. 19(2), 192-2021

GLOSARIUM

A

ACRL: Association of College and Research Libraries

ALA: American Library Association

Anonim : Anonim adalah nama palsu atau fiktif, terutama yang digunakan oleh seseorang sehingga orang lain tidak mengetahui identitas asli mereka.

Asynchronous Learning : Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dalam waktu yang tidak bersamaan, dimana bahan ajar yang telah didistribusikan oleh pendidik dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun mereka berada.

B

Black campaign : kampanye negatif untuk merusak reputasi seseorang, lembaga, atau lainnya

BUMN: Badan Usaha Milik Negara

C

CNN: Cable News Network

Ciptaan: adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.

Circle Social : Dalam skala 1 sampai dengan 10, circle social memiliki hampir 90%nya melibatkan dominasi interaksi diantara interaksi dalam satu kelompok sejenis.

COVID-19: Coronavirus disease 2019

cyber bullying : tindakan perundungan yang dilakukan di dunia maya

D

Digital : Berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Kata digital sudah resmi menjadi bahasa Indonesia. Ia merupakan kata sifat. Menurut KBBI Daring, digital artinya “berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran”. Dalam bahasa Inggris, digital artinya “yang berhubungan dengan jari; mesin hitung yang mempergunakan angka-angka untuk sistem-sistem perhitungan tertentu”.

Digital Consumer : Orang-orang yang secara aktif menggunakan perangkat teknologi dalam kegiatan sehari-hari.

Digital Native : Seseorang yang lahir atau dibesarkan pada era teknologi digital dan karenanya akrab dengan komputer dan internet sejak usia dini.

Dunia Digital : Gambaran umum yang berhubungan dengan modernisasi juga perangkat didalamnya, wadah manusia modern melakukan segala kegiatan.

E

Explicit Knowledge : Pengetahuan yang secara mudah dapat diartikulasi, dikodekan, diakses dan diverbalkan. Pengetahuan ini bersifat tersirat atau sudah terdokumentasi. Karena sudah tertulis, sangat mudah bagi peserta didik untuk mempelajarinya.

F

FFUP: Fakultas Farmasi Universitas Pancasila

Financial Support : Merujuk pada arti pemberian bantuan dalam bentuk pendanaan. Segala bentuk dukungan dalam wujud pemberian uang.

G

Gaptek : ketidakmampuan seseorang dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi modern, seperti komputer

Game Base Learning (GBL) : metode pembelajaran dengan menggunakan game (permainan)

H

Hak Cipta: hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan? pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hate speech : ujaran kebencian kepada pihak lawan

Hoax : berita palsu yang sengaja dibuat untuk kepentingan tertentu

HSE: Health Safety Environment

I

IAI: Ikatan Apoteker Indonesia

IBMI: Internet Based Medicines Information

Internet: jenis jaringan komputer yang terhubung satu sama lain, yang akan menyampaikan beberapa informasi yang dikirim melalui transmisi sinyal dengan frekuensi yang telah disesuaikan.

Integrasi teknologi digital : penggunaan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran dengan sistem komputerisasi dimana pengoperasionalannya tidak lagi banyak membutuhkan tenaga manusia.

Independent Learning : Kegiatan belajar mandiri yang dilaksanakan dengan sukarela tanpa adanya paksaan ataupun motivasi dari pihak luar.

J

K

KBBI: Kamus Besar Bahasa Indonesia

Knowledge Ability: Tingkat pengetahuan; kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif melalui pengalaman sendiri. Secara umum terbagi dalam tiga kelompok, yaitu kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Kompetensi digital: Keterampilan teknis literasi digital pendidik dalam mengaplikasikan perangkat teknologi sebagai instrumen pembelajaran.

L

LMS: Learning Manajemen System (LMS) perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian konten pembelajaran

Learning Management System (LMS): sebuah software yang dirancang dan dibuat memiliki fasilitas untuk membuat, mendistribusikan serta mengatur penyampaian materi pembelajaran

Learning Style: Gaya belajar; Suatu karakteristik kognitif, afektif dan perilaku psikomotoris, sebagai indikator yang bertindak yang relatif stabil untuk peserta didik merasa saling berhubungan dan berinteraksi dengan

lingkungan belajar. Secara umum terbagi dalam tiga kelompok, yaitu visual, auditori, dan kinestetik.

Literasi : seperangkat kemampuan yang berguna bagi kehidupan seseorang seperti membaca, menulis, berhitung, dan memecahkan masalah.

Lisensi: adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.

LSF: Lingkaran Studi Farmasi

M

Manut: Menurut segala intruksi atau perintah tanpa adanya sanggahan. Manut adalah meliputi persetujuan tindakan namun tidak berarti sepenuhnya meyakini dan menyetujuinya dari dalam hati.

MIPA: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Mobile Learning (M-Learning): model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi internet dan perangkat handphone (HP)

N

NCLIS: National Commission on Libraries and Information Science

Netiquette: Cara yang benar atau dapat diterima untuk berkomunikasi di internet.

NGO: Non Government Organization

O

OPAC: Online Public Access Catalog

P

PBB: Perserikatan Bangsa Bangsa

Pemegang Hak Cipta: adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.

Pembelajaran digital: sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi atau praktik pengajaran yang memanfaatkan teknologi informasi

Pencipta: adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

Pendidikan Jarak Jauh (PJJ): Pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, dan media lain.

Pengumuman: adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.

Perbanyak: adalah penambahan jumlah sesuatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalih wujudkan secara permanen atau temporer.

Personal locus: tujuan dan kendali terhadap pesan media

PSF-CI: Pharmaciens Sans Frontier Comite International

Q

R

Revolusi Industri 4.0: transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional.

RI: Republik Indonesia

RSIA: Rumah Sakit Ibu dan Anak

RUU: Rancangan Undang Undang

S

SIIA: Software and Information Industry Association

Sosial Media Learning: Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media sosial

Synchronous Learning: Proses pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi langsung diantara peserta didik dengan pendidik melalui sebuah komunitas pembelajaran online dalam waktu yang telah ditetapkan.

Smart learning environments: Lingkungan belajar yang cerdas dengan adaptasi teknologi sebagai pendukung pembelajaran.

Student Centered: Kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik. Pendidik hanya sebagai pembimbing.

T

Tacit Knowledge: Pengetahuan yang didapat secara langsung dari sumbernya. Pengetahuan ini berisikan 'insight', pengalaman-pengalaman, pemikiran-pemikiran atau pembelajaran yang diterima dari pengalaman sehari-hari. Karena keterbatasan dalam komunikasi verbal atau linguistik manusia, maka seringkali tidak mudah untuk didokumentasikan.

U

UI: Universitas Indonesia

UFO: Unidentified Flying Object

UN: United Nations

UNESCO: United Nations educational Scientific and Cultural Organization

URL: Uniform Resource Locator

UU: Undang Undang

V

W

Warga Digital: Seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan teknologi digital secara efektif untuk berkomunikasi dengan orang lain, berpartisipasi dalam masyarakat, dan membuat serta mengkonsumsi konten digital.

WEBPAC: Web Public Access Catalog

WHO: World Health Organization

X

Y

Z

PROFIL PENULIS

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd.



Penulis lahir di Ujung Pandang, 6 September 1985. Merupakan dosen tetap dan peneliti di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar, Indonesia (2007), gelar Magister Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar, Indonesia (2009), dan gelar Dr. (Doktor) dalam bidang Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar, Indonesia (2020). Tahun 2020 hingga tahun 2024 menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Sebagai peneliti yang produktif, telah menghasilkan lebih dari 100 artikel penelitian, yang terbit pada jurnal dan prosiding, baik yang berskala nasional maupun internasional. Sebagai dosen yang produktif, telah menghasilkan puluhan buku, baik yang berupa buku ajar, buku referensi, dan buku monograf. Selain itu telah memiliki puluhan hak kekayaan intelektual berupa hak cipta. Muhammad Hasan merupakan editor maupun reviewer pada puluhan jurnal, baik jurnal nasional maupun jurnal internasional. Minat kajian utama riset Muhammad Hasan adalah pada bidang Pendidikan Ekonomi, Literasi Ekonomi, Pendidikan Informal, Transfer Pengetahuan, Bisnis dan Kewirausahaan. Disertasi Muhammad Hasan adalah tentang Literasi dan Perilaku Ekonomi, yang mengkaji transfer pengetahuan dalam perspektif pendidikan ekonomi informal yang terjadi pada rumah tangga keluarga pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, sehingga dengan kajian tersebut membuat latar belakang keilmuannya lebih beragam dalam perspektif multiparadigma, khususnya dalam paradigma sosial. Muhammad Hasan sangat aktif berorganisasi sehingga saat ini juga merupakan anggota dari beberapa organisasi profesi dan keilmuan, baik yang berskala nasional, maupun internasional karena prinsipnya adalah kolaborasi merupakan kunci sukses dalam karir akademik sebagai dosen dan peneliti.

Rahmi Munfangati, S.S., M.Pd.



Penulis merupakan Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 dari Jurusan Sastra Inggris, Universitas Gadjah Mada dan S2 dari Program Studi Linguistik Terapan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis aktif mengajar, melakukan penelitian, dan menulis terkait TIK dalam Pengajaran Bahasa dan Pengembangan Media Pembelajaran. Salah satu karya (Book Chapter) penulis adalah Evaluating Online Learning: Challenges and Strategies (2021).

Mustika, S.Kom.,M.Kom.



Penulis lahir di Palembang, pada tanggal 4 Maret 1983. Menyelesaikan pendidikan strata 1 bidang sistem informasi di STMIK PalComTech Palembang pada tahun 2005. Penulis kemudian melanjutkan studi Software Engineering dan menyelesaikan pendidikan strata 2 di Universitas Bina Darma Palembang pada tahun 2013. Sejak tahun 2008 sampai saat ini penulis masih aktif mengajar. Penulis merupakan dosen tetap pada program studi Ilmu Komputer di Universitas Muhammadiyah Metro sejak tahun 2018, sebelumnya penulis merupakan dosen tetap pada Politeknik Palcomtech Palembang. Fokus bidang keahlian penulis utamanya dibidang rekayasa perangkat lunak dan multimedia. akan tetapi penulis juga tertarik untuk mengamati dan membahas materi terkait bidang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi terutama di bidang pendidikan.

I Kadek Dwi Gandika Supartha, S.T.,M.T



Penulis Lulus S1 di Fakultas Teknik Elektro Universitas Udayana (FTE Udayana) pada tahun 2010. Lulus S2 pada tahun 2018 di Magister Teknik Elektro Universitas Udayana. Mulai aktif mengajar tahun 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) STIKOM Indonesia sampai saat ini masih terus berbagi ilmu dibidang komputer. Mengampu matakuliah Algoritma dan Pemrograman, Mobile

Programming, Artificial Intelligence. Memiliki ketertarikan untuk meneliti dibidang sistem pakar, sistem informasi dan data science.

Ratna Yulis Tyaningsih, S.Pd., M.Pd.



Penulis lahir di Kediri pada tanggal 09 Juli 1990. Telah menyelesaikan studi S1 dan S2 Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Malang pada tahun 2012 dan S2 pada tahun 2014. Awal belajar meniti karir sebagai dosen tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri sejak tahun 2014-2019, selanjutnya guru Matematika di SMAN 2 Kediri tahun 2015-2018, dan tutor Matematika di Ganesha Operation sejak 2015-2018. Saat ini penulis adalah dosen di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat. Beberapa mata kuliah yang pernah diampu adalah Belajar dan Pembelajaran, Matematika Dasar, Kalkulus Lanjut, Teori Peluang, Persamaan Differensial, dan Persamaan Differensial Parsial. Buku kolaborasi yang pernah ditulis sebelumnya berjudul Media Pembelajaran dan Perkembangan Peserta Didik dan semoga dengan menulis secara kolaborasi dapat meningkatkan produktivitas sebagai dosen dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Rachmat Satria, M.Pd.



Penulis telah menamatkan pendidikan program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang. Untuk mendukung pengembangan keilmuan dalam bidang profesinya, produktif menulis Buku dan Jurnal Ilmiah Terindeks (ORCID id: <https://orcid.org/0000-0002-6871-1373>). Beberapa karya buku yang telah diterbitkan berjudul Pengantar Supervisi Pendidikan (Yogyakarta: Deepublish, 2020); Mozaik Pemikiran Mahasiswa Pascasarjana Aceh-Malang (Yogyakarta: Deepublish, 2021); Education 3.0: Concept, Administration, and Dynamics (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021); Pengantar Manajemen Pendidikan (Kendal: CV. Ahmad Jaya Group, 2021). Beberapa karya tulis dalam pengajuan ISBN antara lain: Manajemen Pendidikan (Teori dan Aplikasi); Manajemen Humas di Satuan Pendidikan; Efektivitas Supervisi: Arah Baru Peningkatan

Kinerja Guru; Digital Education Management: Innovation, Challenges, and Strategies; Belajar dan Pembelajaran. Prestasi dua tahun terakhir: Presenter Terbaik III KN-IX APPPTMA 2019 di Universitas Muhammadiyah Malang (2019), Penulis dan Pemenang Penerbitan Buku dalam Rangkaian Acara HUT 10 Tahun Penerbit Deepublish Yogyakarta (2020). Penulis meraih gelar non-akademik Certified Book and Paper Authorship (CBPA) pada tahun 2021.

Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd.



Penulis lahir di Gorontalo, 27 Maret 1993. Pernah menempuh Sarjana di Universitas Negeri Gorontalo tahun 2011 dengan mengambil Program Studi Manajemen Pendidikan. Tahun 2018, ia kemudian menempuh pendidikan Magister dengan konsentrasi yang sama di Universitas Negeri Malang. Aktivitas pendidikan yang pernah dilakukan, terlibat dalam kegiatan organisasi di bidang pendidikan seperti Kelas Inspirasi, Generasi Literat, Perpus Taman, dan Gorontalo *English Community Center*. Dalam bidang buku yang ditulisnya ia pernah menjadi bagian dari media digital Anamuda.com yaitu media daring anak muda dengan misi menginspirasi masyarakat Gorontalo lewat konten positif dan kreatif. Dalam bidang penelitian, pernah melakukan penelitian terkait karakter religius mahasiswa kampus berbasis keorganisasian Islam dan penelitian terkait manajemen strategis pendidikan berbasis budi pekerti dan tata krama sosial di sekolah Islam unggulan. Saat ini ia sedang mengembangkan diri dalam ranah riset yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan di Indonesia khususnya di kota kelahirannya.

Dr. Ambar Sri Lestari, M.Pd.



Penulis lahir di Surabaya 2 Juni 1978, bekerja sebagai Dosen di UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada Program Studi Manajemen Pendidikan. Tinggal di Cileungsi Bogor. Mengawali karier sebagai dosen PNS pada tahun 2011 dan bertugas di IAIN Kendari Sulawesi Tenggara hingga tahun 2019 dan mendapat amanah sebagai Ketua Program Studi

Manajemen Pendidikan Islam di Pascasarjana IAIN Kendari pada tahun 2014-2018 sebelum mutasi ke UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Apt. Ahmad Subagiyo, S.Si., M.Farm



Saat ini penulis diamanahi sebagai Direktur Eksekutif Pusat Kajian Farmasi & Kesehatan dan sejak Juli 2021 tercatat sebagai dosen di Universitas Medika Suherman, Cikarang. Lulus Sarjana Sain dari Jurusan Farmasi, Fakultas MIPA, Universitas Indonesia, dan melanjutkan Program Profesi Apoteker tahun berikutnya di kampus yang sama. Malang melintang di dunia kefarmasian di berbagai sektor pekerjaan dan pelayanan kefarmasian, sempat menjadi *Medical Representative* salah satu BUMN Farmasi, *Warehouse Pharmacist* sekaligus *HSE Co-ordinator* di PT Organon Indonesia. Bergabung dengan salah satu NGO Perancis, *Pharmaciens Sans Frontier – Comite International* (PSF-CI) sebagai *Technical Advisor* pada Tsunami Aceh & gempa Yogyakarta. Praktik sebagai Kepala Instalasi Farmasi RSIA Aulia, Jagakarsa. Praktik sebagai Apoteker Pelayanan di Apotek Kimia Farma 42 Blok M. Setelah menyelesaikan Sekolah Pascasarjana FFUP, dipercaya menjabat Dekan Fakultas Farmasi Universitas Kader Bangsa Palembang. Pendiri & Presiden Direktur Harian Daring Warta Apoteker (<https://www.warta-apoteker.com/>), Ketua Umum Lingkar Studi Farmasi (LSF) dan Anggota Ikatan Apoteker Indonesia (IAI). Aktif diundang sebagai narasumber di beberapa seminar dan menjadi pendiri Radio Streaming Apoteker FM (<https://radio.apoteker.id/>). Waktu luangnya digunakan untuk mengisi blog pribadi Subagiyo Dot Com (<https://www.subagiyo.com/>) dan bercita-cita melanjutkan studi Program Doktor di bidang Ilmu Kefarmasian dengan minat Kebijakan Farmasi Komunitas / Klinik.

Kadek Ayu Ariningsih, S.Pd.H, M.Pd.H



Penulis lahir di Bajera, 29 September 1989. Menempuh pendidikan S1 di Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar dan Pendidikan S2 di Universitas Hindu Indonesia dengan mengambil jurusan yang sama yakni Pendidikan Agama Hindu. Mengawali Karir sebagai guru Sekolah Dasar di tahun 2014 dan bergabung sebagai dosen di STIKOM Tahun 2016

hingga saat ini. Saat ini terlibat aktif dalam pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Fokus bidang penelitian yakni pendidikan, ilmu pendidikan dan budaya.

Dr. Imanuddin Hasbi, S.T., M.M.



Penulis menempuh pendidikan jenjang S1 Teknik Manajemen & Industri, Universitas Pasundan Bandung, S2 Magister Manajemen, Sekolah Tinggi Manajemen Bandung dan S3 Administrasi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Pendidikan dan pelatihan sertifikasi profesi Metodologi Asesor dari BNSP, sertifikasi profesi keahlian bidang Brand, Service, dan Selling dari BNSP & Markplus Institut, dan sertifikasi profesi Certified Coaching Entrepreneurship dari Coaching Indonesia. Penulis sebagai dosen menjalankan misi tridharma perguruan tinggi pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat bidang Manajemen, Administrasi dan Kewirausahaan, di Universitas Telkom. Penulis menulis buku Manajemen Sumber Daya Manusia, Rencana Pemasaran Efektif, Riset Pemasaran, Entrepreneurship, Manajemen Sumber Daya Manusia (Sebuah Strategi, Perencanaan, Dan Pengembangan), Manajemen Pariwisata, Sosiologi Komunikasi, Manajemen Risiko, Perilaku Konsumen, Komunikasi Organisasi, Tata Hukum Indonesia, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Perkembangan Peserta Didik, Penganggaran Perusahaan, Manajemen Pembiayaan Pendidikan, Pengantar Pariwisata, Psikologi Sosial dan Manajemen Perubahan.

Imamul Khaira, S.E., S.Pd., M.M.



Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana (S-1) pada Program Studi Manajemen pada tahun 2015 dan pada tahun 2016 menyelesaikan studi S-1 pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang Magister (S-2) dan menyelesaikan studinya pada tahun 2017. Penulis memulai karir di dunia pendidikan sebagai guru di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan sejak tahun 2017. Penulis terus memberikan kontribusinya pada dunia pendidikan hingga pada tahun 2021, penulis memulai karirnya di dunia pendidikan tinggi.

Penulis menjadi dosen Program Studi Manajemen di Fakultas Sosial, Hukum, dan Kependidikan Universitas Haji Sumatera Utrara (UnHaj).

PEMBELAJARAN DIGITAL

Tidak dapat dipungkiri bahwa internet telah mengubah keadaan pendidikan secara drastis selama 20 tahun terakhir ini. Hal tersebut memungkinkan komunikasi yang lebih terbuka dan cepat antara pendidik dan peserta didik. Sebelum adanya internet dan teknologi, pendidik dan sekolah memegang “monopoli” dalam menyebarkan ilmu pengetahuan. Namun setelah adanya revolusi teknologi informasi, dunia berubah lebih cepat dari sebelumnya.

Melihat fenomena tersebut, pendidikan tidak lagi didefinisikan sebagai sebuah proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Definisi ini sangat personalisme (kontak antar orang dewasa dan anak menjadi batasan arti pendidikan), dan kini telah ditinggalkan oleh banyak orang. Pendidikan direvolusi oleh teknologi pembelajaran, di mana peserta didik memiliki keleluasaan dalam hal belajar, kapan saja mereka harus belajar, materi apa saja yang harus mereka pelajari, dengan bantuan apa mereka harus belajar. Semua itu telah tersedia pada era digital sekarang yang telah canggih. Begitu juga halnya dengan pendidikan, kini terdapat satu era di mana pendidikan tidak lagi berpusat pada orang atau pendidik, akan tetapi lebih dari itu kita sedang mengalami apa yang disebut era digitalisasi pendidikan. Setiap tempat adalah sekolah dan setiap hal yang ditemui adalah pendidik.

Berdasarkan hal tersebut, buku ini akan mencoba menjelaskan secara komprehensif terkait konsep pembelajaran di era digital, oleh karena itu buku ini sangat layak untuk dibaca sebagai panduan sekaligus literatur bagi siapapun yang memiliki minat terhadap wacana pembelajaran di era digital, terutama bagi kalangan mahasiswa, dosen ataupun peneliti.