

Peran Penting Pendidikan Dalam Era Digital Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Inovatif

Anak Agung Atika Putri ¹ , Ni Kadek Sinta Widiari ² , Ni Made Lita Parwati ³ , Komang Ayu Purnama Dewi ⁴

Universitas Mahasaraswati Denpasar

Abstrak Teknologi kreatif merujuk pada penerapan alat, perangkat, dan sistem teknologi untuk menciptakan solusi inovatif yang memenuhi kebutuhan spesifik atau menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih efisien dan efektif. Dalam konteks pendidikan, teknologi kreatif dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui metode yang lebih interaktif dan menarik. Teknologi kreatif dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, serta membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di era digital.

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Pendidikan di era digital saat ini sangatlah pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi. Munculnya banyak kasus yang destruktif dalam konteks kebangsaan, misalnya terjadinya sentimen antar etnis, perselisihan antar suku, kasus-kasus narkoba, tawuran antar pelajar, kekerasan terhadap anak, begal di mana-mana, kasus Bullying, menunjukkan karakter kebangsaan yang lemah. Pembentukan karakter sedari dini akan menumbuhkan budaya karakter bangsa yang baik dan kunci utama dalam membangun bangsa.

Pendidikan di era digital bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana menggunakan teknologi secara efektif, termasuk kemampuan dasar seperti menggunakan perangkat komputer, smartphone, dan akses internet, serta keterampilan lebih lanjut seperti pemrograman, analisis data, dan keamanan siber. Literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara etis dan efektif di dunia digital. Ini termasuk pemahaman tentang privasi data, hak cipta, dan literasi media.

Banyak pekerjaan masa depan akan membutuhkan keterampilan digital, sehingga pendidikan di era digital bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap memasuki dunia kerja yang semakin digital. Pendidikan di era digital juga mencakup pengajaran tentang etika digital, termasuk perilaku online yang aman dan bertanggung jawab, serta pemahaman tentang isu-isu seperti cyberbullying dan hoaks.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Meta analisis adalah penelitian yang dilakukan dengan cara merangkum, mereview dan menganalisis data penelitian dari hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya (Santoso et al., 2023). Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara mencari jurnal artikel yang relevan sesuai dengan judul yang akan diteliti melalui Google Scholar dengan kata kunci pendidikan dalam era digital. Penelitian dalam jurnal tersebut guna untuk mengetahui sejauh mana pentingnya pendidikan di era digital.

Pembahasan

Dalam penelitian mereka, Durlak dan rekan-rekannya mendefinisikan pendidikan karakter sebagai pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan enam kompetensi inti: kepercayaan diri, keberanian, kesadaran diri, kesadaran sosial, keterampilan pengambilan keputusan, dan keterampilan interpersonal (Durlak et al. 2011). Pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat membuka peluang baru bagi siswa untuk bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang unik, seperti aplikasi, game, atau konten digital lainnya. Internet dan teknologi digital memberikan akses ke sumber daya global, termasuk pengetahuan, inspirasi, dan alat yang dapat digunakan siswa untuk mengembangkan ide-ide baru dan inovatif.

Kreatif adalah kemampuan atau kapasitas untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, atau karya seni yang tidak biasa. Mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, menggunakan media sosial sebagai alat untuk berbagi pengetahuan dan menginspirasi siswa lain. Memanfaatkan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan smartphone untuk mendukung proses pembelajaran. Alat-alat ini dapat digunakan untuk membuat presentasi interaktif, video tutorial, dan proyek digital lainnya.

Adapun beberapa teknologi yang mendukung pendidikan di Indonesia antara lain: 1) Platform E-Learning seperti Moodle, Google Classroom, dan Edmodo memungkinkan guru untuk menyediakan materi pembelajaran secara online, 2) Penggunaan komputer, tablet, dan smartphone membantu dalam membuat presentasi interaktif, video tutorial, dan proyek digital lainnya, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa, 3) Akses ke e-book, artikel ilmiah, video edukatif, dan kursus online memperkaya materi pembelajaran dan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar lebih dalam tentang topik tertentu, 4) Alat komunikasi dan platform kolaborasi seperti Google Docs, Slack, dan Zoom memungkinkan pertukaran ide yang lebih luas dan kolaborasi antar siswa, serta antara siswa dan guru, 5) Alat bantu seperti aplikasi pembelajaran bahasa asing, program matematika interaktif, dan simulasi ilmiah membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Teknologi memungkinkan siswa dari berbagai lokasi untuk mengakses materi pembelajaran secara online, memperluas akses pendidikan terutama di daerah terpencil. Ketergantungan pada teknologi dapat mengurangi keterampilan sosial dan emosional siswa, serta menghambat kemampuan mereka untuk berpikir kritis tanpa bantuan digital. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital dan koneksi internet, menciptakan kesenjangan dalam peluang belajar. Internet penuh dengan informasi yang tidak akurat atau menyesatkan, yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa jika mereka tidak dilatih untuk memverifikasi keakuratan informasi. Penggunaan perangkat digital dalam waktu lama dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti kelelahan mata, postur tubuh yang buruk, dan gangguan tidur.

Kesimpulan

Pendidikan digital mendorong siswa untuk menganalisis informasi secara kritis, membedakan fakta dari opini, dan membuat keputusan berdasarkan bukti. Teknologi memungkinkan siswa untuk bekerja sama secara efektif dalam proyek kelompok,ajar dari satu sama lain, yang semuanya penting untuk keterampilan.

Referensi

Khoirroni, I. A., Patinasarani, R., Hermayanti, N. I., & Santoso, G. (2023). Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 269-279.

Zega, A., Gea, Y. V., Zebua, M. S., Ndraha, A. B., & Ferida, Y. (2024). Strategi peningkatan kesadaran pajak di kalangan generasi muda dalam era digital: Analisis peran teknologi dan pendidikan menuju Indonesia emas 2045. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 1(2), 11-22.