

DAMPAK PERUBAHAN BUDAYA BELAJAR DI ERA DIGITAL

Micha Sabathani⁽¹⁾, Yuli Nur Afifah⁽²⁾, Dinda Kurniawati Fitriana⁽³⁾, Sera Aulia Wulan Dewiyanto⁽⁴⁾

Universitas Negeri Malang¹

Universitas Negeri Malang²

Universitas Negeri Malang³

Universitas Negeri Surabaya⁴

sabathanimicha@gmail.com, yuliafifah69@gmail.com, dindakurniawati284@gmail.com,
seraaulia3@gmail.com

Abstrak: In this digital era, everything moves dynamically. All of them hoped that change could be made quickly, but it turned out not to be true. This article discusses the impact of changing learning culture in the digital era. The problem formulation in this article is: (1) What is the impact of learning changes in the digital era?, (2) What are the constraints of cultural change in the digital era?, and (3) how are efforts to overcome these constraints?. The research uses qualitative attachment with questionnaire method. The results of this study show that the changing culture of learning in the digital era is true. This has made it difficult to keep up with cultural changes and is increasingly lazy to learn. The use of digital applications has many problems. By continuing to make adjustment efforts and willingness to continue learning will be able to adapt to the changes that occur.

Kata Kunci: *Impact, Changes, Learning Culture, Digital Era*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) begitu sangat cepat dan dinamis. Perkembangan ini mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan pada zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang telah memasuki tahap di era gital. Hal tersebut telah membawa perubahan dan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan pada manusia, salah satunya di bidang pendidikan. Selain itu, juga bergeser system kerja dari manual (konvensional atau tradisional) ke modern, IT atau digital (Kristiawan, 2014).

Pendidikan di era digital saat ini sangatlah pesat kemajuannya. Seluruh negara di berbagai belahan dunia mengalami dampak dari kemajuan tersebut. Kemajuan yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif yang dapat memberi kemudahan bagi umat manusia. Namun sebaliknya, kemajuan yang dihasilkan juga dapat menimbulkan dampak negatif yang membawa pengaruh buruk bagi kehidupan apalagi di era digital seperti sekarang ini.

Teknologi merupakan hasil perkembangan dari ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan memanfaatkan perkembangan

teknologi tersebut untuk membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas). Dengan begitu akan sangat membantu para pendidik dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar.

Saat ini berbagai macam teknologi digital yang beragam dan semakin maju telah banyak bermunculan. Dalam dunia pendidikan tidak hanya fokus pada satu teknologi yang digunakan, namun teknologi sangat banyak ragamnya dan akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dari pembelajaran (Kristiawan dkk, 2019). Dan semakin tinggi kecanggihan teknologi digital yang dihasilkan akan berdampak pada perubahan besar terhadap dunia. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali. Salah satu teknologi digital yang dihasilkan dalam bidang pendidikan adalah munculnya beragam aplikasi yang digunakan untuk belajar, seperti Instagram, Whatsapp, Tik tok, Twitter, Youtube, dan sebagainya. Masing-masing dari aplikasi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri.

Era digital bukanlah perkara siap atau tidak siap dan bukan pula suatu opsi namun merupakan suatu konsekuensi. Teknologi akan terus bergerak seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang akan semakin maju dan pesat dengan perkembangan zaman. Maka dari itu, tidak ada pilihan lain selain menguasai dan berusaha mengendalikan teknologi tersebut secara baik dan benar agar memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi yang menggunakan. Bagi seorang pendidik melakukan sebuah inovasi dan terobosan baru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna menarik minat siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Senantiasa melakukan upaya penyesuaian dan kemauan untuk terus belajar hal baru akan dapat beradaptasi dengan perubahan budaya belajar yang terjadi.

Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk mengungkap secara teoritis dampak perubahan budaya belajar di era digital, yaitu menjawab tiga pertanyaan berikut ini: (1) Apa dampak perubahan pembelajaran di era digital?, (2) Apa saja kendala perubahan budaya belajar di era digital?, dan (3) Bagaimana upaya dalam mengatasi kendala dalam perubahan budaya belajar di era digital?.

Definisi Pendidikan

Pengertian pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Melalui pendidikan dapat mewujudkan karakter melalui berbagai jenis kegiatan, misalnya penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai religius, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya (Kristiawan dkk, 2017). Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Setiap

pengalaman yang memiliki dampak formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan (Kristiawan, 2016).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki semangat religiusitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan sendiri sangat banyak, salah satunya seperti yang tercantum dalam undang-undang no. 20 tahun 2003, yaitu untuk menciptakan kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Definisi Era Digital

Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu *Digitus* yang berarti Jari Jemari. Biasanya mengacu pada sesuatu yang menggunakan angka, terutama bilangan angka biner. Bahasa biner adalah jantung dari komunikasi digital. Menggunakan bilangan 1 dan 0, diatur dalam kode yang berbeda untuk memudahkan pertukaran informasi. 1 dan 0 juga disebut sebagai bit (*Binary Digit*) dari kata *digit* biner yang mewakili potongan terkecil dari informasi dalam sistem digital.

Teknologi digital, merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, atau manual. Tetapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital pada dasarnya hanyalah sistem penghitung yang sangat cepat yang memproses semua bentuk-bentuk informasi sebagai nilai-nilai numeris. Teknologi digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. selain internet seperti media cetak, televisi, majalah, Koran dan lain-lain bukanlah termasuk dalam kategori teknologi digital.

Era digital adalah istilah yang di gunakan dalam kemunculan teknologi digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Suatu era dimana teknologi digital muncul di segala bidang kehidupan. Era Digital adalah masa dimana semua manusia dapat saling berkomunikasi sedemikian dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan real time.

Pendidikan di Era Digital

Pendidikan berbasis digital adalah pendidikan yang menggunakan media elektronik sebagai alat bantu untuk meningkatkan mutu pembelajarannya. alat bantu ini adalah produk dari Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disingkat TIK. Dari produk TIK ini lahir TIK untuk pendidikan yang dapat dikembangkan menjadi jaringan internet dan internet (Kristiawan, 2014).

Telah terjadi revolusi digital yang terus berkembang hingga saat ini. Perkembangan ini terlihat dari merebaknya berbagai aplikasi dan web yang diproduksinya oleh ponsel pintar dengan *operating system* (OS) yang semakin mendekatkan diri pada kehidupan manusia yang ditujukan demi kemudahan dan kenyamanan penggunaannya, seperti Instagram, Whatsapp, Tik tok, Twitter,

Youtube, dan lain-lain. Kemudahan dalam mendapatkan dan berbagi Informasi dipicu oleh kehadiran internet yang telah mengubah segalanya. Dunia pendidikan tidak melewatkan hal tersebut. Dengan terus melakukan terobosan dan inovasi baru demi memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada dapat membantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah.

Dampak Positif dan Negatif Era Digital

Dalam perkembangan teknologi digital ini tentu banyak dampak yang dirasakan dalam era digital ini, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif era digital antara lain:

- a) Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya.
- b) Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita.
- c) Munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat.
- d) Meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- e) Munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- f) Munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.

Adapun dampak negatif era digital yang harus diantisipasi dan dicari solusinya untuk menghindari kerugian atau bahaya, antara lain:

- a) Ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiat akan melakukan kecurangan.
- b) Ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi.
- c) Ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, dan lain-lain (menurunnya moralitas).
- d) Tidak mengaktifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana belajar, misalnya seperti selain men-download e-book, tetapi juga mencetaknya, tidak hanya mengunjungi perpustakaan digital, tetapi juga masih mengunjungi gedung perpustakaan, dan lain-lain.

METODE

Artikel ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari penelitian. Dalam penyusunan instrumen atau alat pengumpul data, variabel-variabel yang menjadi acuan terpenting dari peneliti dalam penyusunan angket, terdiri atas tentang pembelajaran bahasa pada era digital. Adapun cara yang digunakan dalam menganalisa data adalah analisis korelasi dan regresi.

Penelitian ini dilakukan secara daring (online) dengan menyebar angket melalui *google form*. Kemudian yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa di Jawa

Timur yang berkenan mengisi angket yang telah kami sebar. Menurut Sugiyono (2008) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Selaras dengan pernyataan tersebut, Akdan dan Hadi (2005) menyatakan bahwa teknik pengambilan sampel harus diperhatikan mutu penelitian tidak selalu ditentukan oleh besarnya sampel, akan tetapi oleh kokohnya dasar-dasar teorinya, oleh desain penelitiannya (asumsi-asumsi statistik), serta mutu pelaksanaan dan pengolahannya. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menjadikan seluruh populasi sebagai sampel dari penelitian. Dengan demikian, peneliti meyakini bahwa angket yang diberikan kepada seluruh responden dapat diisi sesuai dengan kenyataan yang ada dilapangan serta penelitian yang dilakukan dapat benar-benar representatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan penelitian, dalam hal ini sebelum melakukan penelitian. Peneliti perlu mempersiapkan semuanya dengan matang. Hal yang dilakukan pertama adalah mengidentifikasi masalah yang akan di teliti dan menentukan tujuan dalam penelitian ini. Untuk mendukung hipotesis ini, peneliti membaca, mencari dan mempelejari semua hal yang berkaitan dengan penelitian ini. Yang kedua, mencari sasaran yang cocok untuk penelitian ini. Dikarenakan peneliti akan meneliti tentang dampak perubahan budaya belajar di era digital, maka kami mencari beberapa mahasiswa di Jawa Timur yang merasakan sendiri gaya perubahan belajar di era digital. Peneliti membuat sebuah angket secara daring dengan menggunakan *google form* dan menyebar ke setiap mahasiswa di Jawa Timur yang bersedia mengisi. Waktu untuk menyebar ini kami lakukan di tanggal 13 April hingga 20 April 2021, dan ada 24 orang yang bersedia mengisi angket kami.

Hasil penelitian yang kami dapat dari menyebar angket adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Ya	Tidak	Lainnya
1.	Apakah Anda mengetahui perubahan budaya belajar di era digital?	100%	0%	
2.	Apakah ada dampak terkait perubahan budaya belajar di era digital?	100%	0%	
3.	Apa dampak perubahan budaya belajar yang Anda rasakan?			a. Semakin giat belajar (8.3%) b. Semakin malas belajar (45,8%) c. Merasa kesulitan mengikuti perubahan budaya di era digital (45,9%)

4.	Apakah ada kendala saat Anda belajar menggunakan aplikasi digital?	95,8%	4,2%	
5.	Kendala apa yang Anda alami, saat menggunakan aplikasi digital?			Kebanyakan kendalanya ada pada jaringan sinyal yang buruk, cara pengoperasian dan lainnya adalah perangkat yang digunakan tidak mendukung aplikasi yang akan digunakan
6.	Dibawah ini, apakah ada aplikasi yang Anda gunakan untuk belajar? (boleh memilih lebih dari satu)			a. Instagram (29.2 %) b. Whatsapp (83,3%) c. TikTok (16.7%) d. Twitter (8,3%) e. Youtube (70,8%) f. Lainnya, Zoom, Gmeet, Geo Gebra, Pleco, dll (25%)
7.	Apakah aplikasi tersebut membantu Anda menghadapi perubahan budaya belajar di era digital?	100%	0%	
8.	Bagaimana cara Anda mengatasi kendala dalam perubahan budaya belajar di era digital?			Kebanyakan jawaban adalah belajar memahami dengan mencari referensi di internet atau teman, beradaptasi dengan perkembangan yang ada, belajar otodidak, bereksplorasi dan menetapkan target belajar untuk lebih focus

Tabel di atas menunjukkan hasil dari jawaban responden atas item pertanyaan terakibat perubahan budaya belajar di era digital. Bahwa banyak responden yang benar-benar mengetahui perubahan budaya itu seperti apa di era digital ini, para responden semuanya menjawab ya. Tidak hanya mengetahui tetapi responden juga mengetahui dampak terkait perubahan budaya di era digital baik yang dirasakan mereka sendiri maupun tidak. Kebanyakan dampak yang mereka rasakan adalah kesulitan untuk mengikuti perubahan budaya belajar di era digital dan karena kesulitan ini yang membuat banyak yang merasa malas untuk belajar di era digital ini karena adanya kendala aplikasi.

Banyak responden yang merasa bahwa menggunakan aplikasi digital cukup banyak kendala. Kendala yang mereka hadapi adalah Jaringan sinyal yang buruk, tidak bisa memahami

aplikasi tersebut, tidak bisa mengoperasikan dengan benar karena masih baru dengan aplikasi seperti itu, tidak bisa beradaptasi dengan perubahan yang ada. Aplikasi yang sering digunakan adalah youtube, Zoom, Gmeet, Whatsapp, dll untuk menunjang dan membantu gaya belajar mereka di era digital ini. Cara responden dalam mengatasi kendala ini adalah belajar memahami dengan mencari referensi di internet atau teman, beradaptasi dengan perkembangan yang ada, belajar otodidak, bereksplorasi dan menetapkan target belajar untuk lebih fokus.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil responden dalam mengisi angket penelitian didapatkan bahwa masih banyak yang belum bisa mengikuti perubahan budaya belajar ini dengan baik. Tidak hanya dari mereka sendiri tetapi ada dari luar mereka seperti kekurangan pemerintah untuk mensosialisasi warga dalam aplikasi-aplikasi digital yang masuk ke Indonesia. Semuanya juga tidak bisa langsung adaptasi dengan baik, butuh proses yang lama agar bisa menggunakan aplikasi digital terbaru dan cara belajar baru di era digital ini. Banyak sekali kekurangan dan kelebihan dalam perubahan budaya belajar ini, tetapi masih lebih banyak kekurangannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Di era digital semua bergerak secara dinamis. Semuanya berharap perubahan dapat dilakukan secara cepat. Tetapi perubahan itu tidak mudah untuk dilakukan. Era digital bukanlah perkara siap atau tidak siap dan bukan pula suatu opsi namun merupakan suatu konsekuensi. Teknologi akan terus bergerak seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang akan semakin maju dan pesat dengan perkembangan zaman. Maka dari itu, tidak ada pilihan lain selain menguasai dan berusaha mengendalikan teknologi tersebut secara baik dan benar agar memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi yang menggunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap secara teoritis dampak perubahan budaya belajar di era digital, yaitu menjawab tiga pertanyaan berikut ini: (1) Apa dampak perubahan pembelajaran di era digital?, (2) Apa saja kendala perubahan budaya belajar di era digital?, dan (3) Bagaimana upaya dalam mengatasi kendala dalam perubahan budaya belajar di era digital?. Artikel ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari penelitian. Dalam penyusunan instrumen atau alat pengumpul data, variabel-variabel yang menjadi acuan terpenting dari peneliti dalam penyusunan angket, terdiri atas tentang pembelajaran bahasa pada era digital. Adapun cara yang digunakan dalam menganalisa data adalah analisis korelasi dan regresi. Berdasarkan dari hasil responden dalam mengisi angket penelitian didapatkan bahwa masih banyak yang belum bisa mengikuti perubahan budaya belajar ini dengan baik. Tidak hanya dari mereka sendiri tetapi ada dari luar mereka seperti kekurangan pemerintah untuk mensosialisasi warga dalam aplikasi-aplikasi digital yang masuk ke Indonesia. Semuanya juga tidak bisa langsung adaptasi dengan baik, butuh proses yang lama agar bisa menggunakan aplikasi digital terbaru dan cara belajar baru di era digital ini.

Banyak sekali kekurangan dan kelebihan dalam perubahan budaya belajar ini, tetapi masih lebih banyak kekurangannya. Sebaiknya perlu diadakan sosialisasi mengenai aplikasi terkait pembelajaran di era digital. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih optimal. Pemerintah juga selayaknya bisa memberikan sarana dan prasarana yang lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan, Wawan. 2017. *Era Digital dan Tantangannya*, (online). Diambil dari <http://eprints.ummi.ac.id/151/>, diakses pada tanggal 29 Mei 2021
- Ngongo, Verdinandus Lelu, dkk. 2019. *Pendidikan di Era Digital*, (online). Diambil dari <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093>, diakses pada tanggal 29 Mei 2021
- Anggeraini, Yetri, dkk. 2019. *Literasi Digital: Dampak dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa*, (online). Diambil dari <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/313>, diakses pada tanggal 30 Mei 2021
- Lestari, Sudarsri. 2018. *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*, (online). Diambil dari <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/459>, diakses pada tanggal 30 Mei 2021
- Jamun, Yohannes Marryono. *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*, (online). Diambil dari <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jpkm/article/view/54>, diakses pada tanggal 30 Mei 2021