

PSIKOLOGI DIGITAL KEPENDIDIKAN



Nasruddin, S.Pd., M.Si.

Dr. Nurhikma Ramadhana, S.Pd., M.Pd.

Andi Asari, SIP., S.Kom., M.A., P.hD (C)

Novi Rahmania Aqvariza, S.Pd.I., M.Pd.

Didik Cahyono, M.Pd.

Fayrus Abadi Slamet, M.Pd.

Nur Arisah, S.Pd., M.Pd.

Elsi Sirampun, M.Pd.

Muh. Rizah Putrawan, S.Pd., M.Pd.

Dr. Titi Suwarni, S.Pd.I., M.Pd.

Jumriani, M.Pd.

Undang- undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pasal 1

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf I untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama I (satu) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000 (seratus juta rupiah)
2. Setiap Orang dengan tanpa hak dan/ atau tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/ atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000 (satu miliar rupiah)
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000 (empat miliar rupiah)

PSIKOLOGI DIGITAL KEPENDIDIKAN

Oleh :

Nasruddin, S.Pd, M.Si., Dr. Nurhikma Ramadhana, S.Pd, M.Pd, Andi
Asari, SIP, S.Kom., M.A., PhD (C), Novi Rahmania Aquariza, S.Pd.I., M.Pd,
Didik Cahyono, M.Pd, Fayrus Abadi Slamet, M.Pd, Nur Arisah, S.Pd,
M.Pd, Elsi Sirampun, M.Pd., Muh. Rizah Putrawan, S.Pd, M.Pd, Dr. Titi
Suwarni, S.Pd.I., M.Pd, Jumriani, M.Pd.



PSIKOLOGI DIGITAL KEPENDIDIKAN

© 2025

Penulis:

Nasruddin, S.Pd., M.Si., Dr. Nurhikma Ramadhana, S.Pd.,
M.Pd., Andi Asari, SIP., S.Kom., M.A., P.hD (C), Novi
Rahmania Aquariza, S.Pd.I., M.Pd., Didik Cahyono, M.Pd.,
Fayrus Abadi Slamet, M.Pd., Nur Arisah, S.Pd., M.Pd., Elsi
Sirampun, M.Pd., Muh. Rizah Putrawan, S.Pd., M.Pd., Dr. Titi
Suwarni, S.Pd.I., M.Pd., Jumriani, M.Pd.

Editor:

Andi Asari
Adi Fathul Qohar

Perancang Sampul:

Solikhan

Diterbitkan oleh:

PT. Global Teras Fana

Dusun. Kepadon RT03, RW02, Tanjungsari, Kec. Petanahan,
Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah 54382

Temukan kami di:

✉ : globalterasfana@gmail.com

📷 : [@penerbit_terasfana](https://www.instagram.com/penerbit_terasfana)

🌐 : www.globalterasfana.com

x + 224 hlm, : 14,8 cm x 21 cm

ISBN : 978-623-10-9575-6 (PDF)

Cetakan ke-1, Mei 2025

All right reserved

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa, karena atas pertolongan dan limpahan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan buku yang berjudul Psikologi Digital Kependidikan. Buku ini disusun secara lengkap dengan tujuan untuk memudahkan para pembaca memahami isi buku ini. Buku ini membahas tentang Era Digital dalam Kependidikan, Psikologi Belajar Online, Keterampilan Emosional dalam Pembelajaran Online, Psikologi Desain Instruksional Digital, Peran Guru dalam Pembelajaran Digital, Kesetaraan Akses dan Psikologi Digital, Psikologi Game Edukasi dan Pembelajaran Interaktif, Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran Digital, Pengukuran dan Evaluasi Psikologis Pembelajaran Digital, Psikologi Adaptasi dan Masa Depan Psikologi Digital Kependidikan.

Kami menyadari bahwa buku yang ada ditangan pembaca ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu kami sangat mengharapkan saran untuk perbaikan buku ini dimasa yang akan datang. Dan tidak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penerbitan buku ini. Semoga buku ini dapat membawa manfaat dan dampak positif bagi para pembaca.

Penulis, 27 April 2025

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	i
BAB I ERA DIGITAL DALAM KEPENDIDIKAN	1
1.1. Pendahuluan.....	1
1.2. Transformasi Digital dalam Pendidikan.....	4
1.3. Tantangan Digitalisasi dalam Pendidikan.....	9
1.4. Motivasi Pembelajaran Digital.....	12
1.5. Peran Guru dan Perubahan Pedagogi.....	14
1.6. Kajian Umum dan Kesimpulan.....	17
BAB II PSIKOLOGI BELAJAR ONLINE	22
2.1. Pendahuluan.....	22
2.2. Ruang Lingkup Psikologi Belajar Online	24
2.3. Tujuan Psikologi Belajar Online.....	25
2.4. Apa Saja Keuntungan Metode Belajar Online?.....	28
2.5. Pengaruh Metode Belajar Online pada Ekosistem Pendidikan.....	30
BAB III KETERAMPILAN EMOSIONAL DALAM PEMBELAJARAN ONLINE	39
3.1. Memahami Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online	39
3.2. Pentingnya Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online	43
3.3. Strategi Pengelolaan Emosi Dalam Pembelajaran Online	49
3.4. Praktik Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online	53

3.5.	Panduan Praktis Untuk Menerapkan Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online.....	58
3.6.	Implementasi Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online.....	63
3.7.	Dampak Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online.....	68
3.8.	Strategi Meningkatkan Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online	74
3.9.	Evaluasi Keterampilan Emosional Dalam Pembelajaran Online.....	80

BAB IV PSIKOLOGI DESAIN INSTRUKSIONAL

DIGITAL:..... 92

4.1.	Pendahuluan	92
4.2.	Pembahasan	97
4.3.	Penutup	99

BAB V PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN

DIGITAL..... 102

5.1.	Transformasi Peran Guru di Era Digital.....	102
5.2.	Strategi Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi ke Dalam Pembelajaran.....	108

BAB VI KESETERAAN AKSES DAN PSIKOLOGI

DIGITAL..... 117

6.1.	Pendahuluan	117
6.2.	Psikologi Digital dalam Konteks Kesetaraan Akses.....	118
6.3.	Faktor Pengaruh Kesetaraan Akses Digital....	123
6.4.	Strategi dan Dampak Kesetaraan Akses Digital	124
6.5.	Kesimpulan.....	127

BAB VII PSIKOLOGI GAME EDUKASI DAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF	131
7.1. Pendahuluan.....	131
7.2. Teori Motivasi Dalam Game Edukasi	133
7.3. Dampak Positif dan Efek Jangka Panjang dari Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar.....	145
BAB VIII KREATIVITAS DAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL	151
8.1. Pendahuluan.....	151
8.2. Memahami Kreativitas dan Inovasi.....	152
8.3. Model dan Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi.....	153
8.4. Teknologi Digital Untuk Mendukung Kreativitas dan Inovasi	154
8.5. Mendesain Pembelajaran Digital yang Kreatif dan Inovatif	155
8.6. Contoh Penerapan dan Studi Kasus	156
8.7. Tantangan dan Solusi Dalam Implementasi Digital yang Kreatif dan Inovatif.....	156
BAB IX PENGUKURAN DAN EVALUASI PSIKOLOGIS PEMBELAJARAN DIGITAL	161
9.1. Pendahuluan.....	161
9.2. Alat dan Metode Pengukuran Psikologis dalam Pembelajaran Digital	163
9.3. Aspek Psikologis yang Dievaluasi	166
9.4. Tantangan dalam Pengukuran dan Evaluasi Psikologis di Pembelajaran Digital.....	170
9.5. Implementasi dan Implikasi Hasil Evaluasi untuk Pengembangan Pembelajaran Digital.	172
BAB X PSIKOLOGI ADAPTASI	176

10.1. Konsep Dasar Adaptasi	176
10.2. Pengertian Adaptasi	177
10.3. Adaptasi Psikologis	179
10.4. Proses Adaptasi Secara Psikologi	182
10.5. Jenis-jenis Adaptasi.....	183
10.6. Macam-macam Penyesuaian Diri	184
10.7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Diri.....	185

BAB XI MASA DEPAN PSIKOLOGI DIGITAL

KEPENDIDIKAN195

11.1. Pendahuluan	195
11.2. Fondasi Psikologi Digital dalam Pendidikan.	196
11.3. Teknologi dan Inovasi Dalam Psikologi Pendidikan	200
11.4. Etika dan Tantangan Dalam Psikologi Digital Kependidikan.....	203
11.5. Masa Depan Psikologi Digital Kependidikan	205

BIODATA PENULIS..... 211

BAB I

ERA DIGITAL DALAM KEPENDIDIKAN

Oleh: Nasruddin

1.1. Pendahuluan

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk sektor pendidikan. Revolusi digital ini telah memfasilitasi berbagai perubahan dalam cara pembelajaran dilakukan, dari penggunaan perangkat komputer hingga penerapan pembelajaran berbasis internet. Dengan perkembangan teknologi seperti internet, perangkat seluler, dan platform pembelajaran daring, pendidikan kini dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Selwyn, 2011). Era digital telah menciptakan kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan personal bagi para siswa (Prensky, 2001).

Seiring dengan kemajuan teknologi, sistem pendidikan di seluruh dunia mulai mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan

pembelajaran. Misalnya, penggunaan Learning Management System (LMS) dan aplikasi pembelajaran interaktif telah menjadi semakin umum di sekolah-sekolah dan universitas (Bates, 2015). Dengan bantuan teknologi, guru tidak hanya dapat menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga dapat memantau kemajuan siswa secara real-time, yang memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan masing-masing siswa (Mishra & Koehler, 2006).

Meskipun membawa banyak manfaat, digitalisasi dalam pendidikan juga menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan pedesaan. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, yang mengakibatkan ketimpangan dalam kesempatan belajar (Warschauer, 2003). Selain itu, isu privasi dan keamanan data juga menjadi perhatian penting, mengingat semakin banyaknya data pribadi siswa yang disimpan dan diolah secara digital (Livingstone, 2009). Hal ini memunculkan kebutuhan akan regulasi dan kebijakan yang dapat menjamin perlindungan data pribadi dalam sistem pendidikan.

Digitalisasi juga mempengaruhi peran guru dan metode pengajaran. Dalam konteks era

digital, guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengakses, menganalisis, dan menerapkan informasi secara kritis. Konsep Pedagogi Digital menekankan pentingnya keterampilan teknologi dalam mendukung proses pengajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21 (Shulman, 1986; Koehler & Mishra, 2009). Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan kompetensi digital mereka agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Era digital juga menuntut adanya literasi digital yang kuat di kalangan siswa, yang meliputi kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Literasi digital ini sangat penting untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja modern, yang semakin mengandalkan teknologi dan informasi digital (Jenkins et al., 2009). Dengan menguasai literasi digital, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten digital yang kreatif dan kritis (Dede, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital bukan hanya sebuah kebutuhan, tetapi juga merupakan salah satu tujuan utama dalam

transformasi pendidikan di era digital.

1.2. Transformasi Digital dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah cara pendidikan diselenggarakan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang semakin terhubung secara digital dan didukung oleh berbagai inovasi teknologi. Teknologi seperti internet, perangkat mobile, dan aplikasi berbasis awan telah memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi dan belajar di luar batasan ruang kelas tradisional (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019). Transformasi ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga mengubah metode pengajaran dan pembelajaran sehingga menjadi lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan individu siswa (West, 2019).

Teknologi baru seperti Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI), Augmented Reality (AR), dan Virtual Reality (VR) telah mulai diintegrasikan ke dalam pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Misalnya, AI digunakan untuk personalisasi pembelajaran dengan menganalisis data siswa dan memberikan rekomendasi konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka (Zawacki- Richter et al., 2019). Sementara itu, AR dan VR memberikan

kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui simulasi dan pengalaman yang lebih imersif, yang sebelumnya tidak dapat dicapai dalam lingkungan belajar konvensional (Bacca et al., 2018).

Namun, penerapan teknologi dalam pendidikan juga menghadapi tantangan signifikan. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang adil terhadap teknologi. Kesenjangan digital tetap menjadi isu utama, terutama di negara berkembang dan daerah pedesaan di mana infrastruktur internet dan perangkat digital masih terbatas (Salmon & Angood, 2019). Selain itu, permasalahan terkait privasi dan keamanan data siswa menjadi perhatian serius, mengingat semakin banyaknya data yang dikumpulkan melalui platform digital (Chowdhury et al., 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan kebijakan yang kuat untuk melindungi data dan memastikan bahwa teknologi digunakan secara bertanggung jawab.

Di sisi lain, guru juga menghadapi tantangan dalam mengadaptasi teknologi baru ke dalam kurikulum. Banyak pendidik merasa perlu untuk mengembangkan keterampilan baru agar dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran (Raja & Nagasubramani, 2018). Pelatihan profesional yang berfokus pada pengembangan keterampilan teknologi dan

pedagogi digital menjadi semakin penting untuk membantu guru memahami cara terbaik menggunakan alat- alat digital ini dalam mengajar (Trust & Whalen, 2020).

Secara keseluruhan, transformasi teknologi dalam pendidikan menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan. Namun, agar manfaat ini dapat dirasakan secara luas, tantangan-tantangan yang ada perlu diatasi melalui kebijakan yang tepat dan investasi dalam infrastruktur serta pelatihan bagi pendidik. Transformasi ini tidak hanya mengubah cara kita mengajar dan belajar, tetapi juga membuka jalan bagi masa depan pendidikan yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan setiap individu siswa.

Tabel 1 Kunci Transformasi Teknologi dalam Pendidikan

Aspek	Deskripsi	Peluang	Tantangan
Keterhubungan Digital	Penggunaan internet dan Aplikasi berbasis awan untuk pembelajaran	Memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan akses sumber daya pendidikan dimana saja dan kapan saja	Ketidakterataan akses teknologi di daerah pedesaan dan negara berkembang

Kecerdasan Buatan (AI)	Pemanfaatan AI untuk personalisasi pembelajaran dan analisis data siswa.	Personalisasi konten pembelajaran dan peningkatan pengalaman belajar melalui analisis data yang akurat.	Isu privasi data siswa dan kebutuhan akan regulasi yang ketat.
Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR)	Penggunaan AR/VR untuk simulasi pembelajaran yang imersif.	Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih realistis dan interaktif.	Tingginya biaya pengadaan teknologi dan kebutuhan perangkat khusus yang mahal.
Kesenjangan Digital	Perbedaan akses teknologi di berbagai daerah.	Mendorong pemerintah dan organisasi untuk meningkatkan infrastruktur digital dan program subsidi teknologi.	Ketimpangan akses terhadap teknologi antara siswa di daerah perkotaan dan pedesaan.
Privasi dan Keamanan Data	Pengumpulan dan pengelolaan data siswa secara digital.	Memungkinkan analisis yang lebih mendalam untuk peningkatan pembelajaran, pastikan data terlindungi.	Risiko kebocoran data dan penyalahgunaan informasi pribadi siswa.

Pelatihan Guru	Kebutuhan guru untuk menguasai keterampilan teknologi digital.	Pelatihan profesional dapat meningkatkan kompetensi digital guru, memungkinkan mereka memanfaatkan teknologi	Keterbatasan waktu dan sumber daya untuk pelatihan yang memadai, serta resistensi terhadap perubahan teknologi.
----------------	--	--	---

Tabel di atas menyajikan poin-poin utama tentang transformasi teknologi dalam pendidikan, serta peluang dan tantangan yang muncul di berbagai aspek. Pada kolom pertama, aspek-aspek seperti keterhubungan digital, kecerdasan buatan (AI), augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), kesenjangan digital, privasi dan keamanan data, serta pelatihan guru diidentifikasi sebagai elemen penting dalam penerapan teknologi pendidikan. Setiap aspek memiliki peluang spesifik yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam pembelajaran, misalnya, pembelajaran jarak jauh yang difasilitasi oleh keterhubungan digital, serta pengalaman belajar imersif yang dimungkinkan oleh AR/VR.

Namun, setiap peluang juga dihadapkan pada tantangan tersendiri. Misalnya, keterhubungan digital membuka akses pendidikan bagi banyak orang, tetapi juga memperparah ketimpangan bagi mereka yang tinggal di daerah dengan akses internet yang terbatas. Demikian

pula, meskipun AI dapat digunakan untuk personalisasi pembelajaran, ia juga menghadirkan tantangan privasi terkait pengumpulan data siswa. Selain itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menuntut pelatihan guru yang memadai, namun sering terkendala oleh keterbatasan sumber daya dan resistensi terhadap teknologi baru. Referensi yang dikutip dalam tabel ini mendukung pemahaman menyeluruh tentang kompleksitas transformasi pendidikan di era digital, memperlihatkan bahwa manfaat teknologi hanya dapat dimaksimalkan dengan mengatasi tantangan yang menyertainya.

1.3. Tantangan Digitalisasi dalam Pendidikan

Meskipun digitalisasi membawa banyak manfaat bagi sektor pendidikan, implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan yang kompleks. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan digital, yaitu perbedaan akses terhadap teknologi antara daerah perkotaan dan pedesaan. Di beberapa negara, infrastruktur internet dan akses terhadap perangkat digital masih terbatas, terutama di wilayah-wilayah terpencil. Hal ini mengakibatkan ketidakmerataan kesempatan belajar di antara siswa yang memiliki akses ke teknologi dan mereka yang tidak (Salmon

& Angood, 2019). Ketimpangan ini memperparah disparitas dalam kualitas pendidikan, yang pada akhirnya dapat memengaruhi perkembangan sosial-ekonomi jangka panjang.

Privasi dan keamanan data juga menjadi isu krusial dalam digitalisasi pendidikan. Semakin banyak data siswa yang dikumpulkan dan disimpan melalui platform digital, mulai dari informasi pribadi hingga pola belajar mereka. Namun, banyak lembaga pendidikan yang belum memiliki protokol keamanan data yang memadai untuk melindungi informasi ini dari penyalahgunaan (Chowdhury et al., 2019). Potensi kebocoran data atau penyalahgunaan informasi pribadi siswa menimbulkan kekhawatiran serius di kalangan orang tua dan pendidik, yang berdampak pada kepercayaan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Tantangan lain adalah kurangnya kompetensi digital di kalangan pendidik. Banyak guru yang merasa tidak siap untuk menggunakan teknologi digital dalam pengajaran sehari-hari. Kurangnya pelatihan dan dukungan profesional dalam pengembangan keterampilan digital menjadi hambatan utama bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif (Trust & Whalen, 2020). Tanpa dukungan yang memadai, ada risiko bahwa teknologi akan digunakan

dengan cara yang kurang optimal atau bahkan mengganggu proses pembelajaran.

Selain itu, biaya pengadaan teknologi sering kali menjadi penghalang bagi banyak lembaga pendidikan, terutama di negara-negara berkembang. Investasi yang besar diperlukan untuk menyediakan perangkat keras, perangkat lunak, serta infrastruktur yang memadai. Banyak sekolah yang masih kesulitan menyediakan dana untuk mengimplementasikan teknologi secara merata di seluruh jenjang pendidikan (Raja & Nagasubramani, 2018). Ketergantungan pada teknologi yang mahal dapat menghambat upaya inklusi pendidikan bagi semua siswa.

Terakhir, ada tantangan dalam menjaga kualitas interaksi manusia dalam pembelajaran. Meskipun teknologi dapat mendukung pembelajaran, interaksi langsung antara guru dan siswa tetap penting untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Penggunaan teknologi secara berlebihan berisiko mengurangi kualitas interaksi ini, yang dapat memengaruhi aspek kognitif dan emosional siswa (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dalam penerapan teknologi agar proses pembelajaran tetap holistik dan berdampak positif bagi perkembangan siswa.

1.4. Motiivasi Pembelajaran Digital

Inovasi dalam teknologi pendidikan telah membawa berbagai cara baru untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Salah satu inovasi paling signifikan adalah penggunaan platform pembelajaran daring, seperti Learning Management Systems (LMS) dan Massive Open Online Courses (MOOCs). Platform-platform ini memudahkan siswa untuk mengakses materi pendidikan dari mana saja dan kapan saja, sehingga memperluas akses pendidikan ke kalangan yang lebih luas (Pappano, 2019). LMS, seperti Google Classroom dan Moodle, memungkinkan pengelolaan kelas secara digital, menyediakan sumber daya pembelajaran, serta mengukur perkembangan siswa secara real-time, sehingga memudahkan guru dalam memberikan umpan balik yang lebih efektif.

Selain platform daring, gamifikasi dalam pendidikan menjadi metode inovatif yang semakin populer. Dengan menerapkan elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat dalam proses belajar, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Hamari et al., 2016). Contohnya, platform seperti Kahoot! dan Classcraft menggunakan teknik gamifikasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini

membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Inovasi lain yang menarik perhatian adalah penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan. AI dapat digunakan untuk personalisasi pembelajaran dengan menganalisis data siswa dan memberikan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Misalnya, platform seperti Duolingo menggunakan algoritma AI untuk menyesuaikan materi pelajaran bahasa sesuai dengan tingkat kemampuan setiap pengguna, memungkinkan mereka belajar dengan kecepatan masing-masing (Holmes et al., 2019). Dengan cara ini, AI membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan personal bagi siswa.

Selain AI, Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) juga mulai digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk melakukan simulasi dan eksplorasi visual yang mendalam, seperti dalam pembelajaran sains atau sejarah (Billinghurst & Dünser, 2017). Misalnya, aplikasi seperti Google Expeditions memungkinkan siswa mengunjungi tempat-tempat bersejarah atau mengeksplorasi tubuh manusia secara virtual, yang sulit diwujudkan

dalam pembelajaran konvensional.

Inovasi-inovasi ini memberikan peluang besar untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama secara virtual, mengakses informasi secara global, dan berbagi pengetahuan melalui teknologi. Dengan demikian, pembelajaran digital tidak hanya memfasilitasi akses dan fleksibilitas, tetapi juga menyiapkan siswa dengan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Redecker, 2019). Keberhasilan penerapan inovasi ini bergantung pada bagaimana teknologi digunakan secara tepat guna dan terintegrasi dengan kurikulum serta metode pengajaran yang ada.

1.5. Peran Guru dan Perubahan Pedagogi

Di era digital ini, peran guru mengalami transformasi yang signifikan. Guru tidak lagi sekadar berfungsi sebagai pengajar yang menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mandiri dalam mengakses informasi (Trust & Whalen, 2020). Dengan demikian, guru harus mengadopsi pendekatan pedagogis yang lebih fleksibel, yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan memungkinkan siswa

berinteraksi dengan konten secara mandiri maupun kolaboratif.

Perubahan ini membutuhkan pengembangan profesional dan keterampilan digital yang memadai bagi para guru. Dalam menghadapi tantangan era digital, guru perlu dilengkapi dengan pengetahuan tentang penggunaan alat-alat digital, seperti Learning Management Systems (LMS), perangkat lunak kolaborasi, dan aplikasi pendidikan lainnya (König et al., 2020). Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga untuk memfasilitasi adopsi teknologi tersebut ke dalam strategi pembelajaran yang efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa yang beragam.

Selanjutnya, guru juga harus mampu menerapkan pendekatan pedagogi digital yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang mendalam. Salah satu kerangka yang populer adalah Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang menekankan bahwa guru perlu memahami cara-cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi dengan konten dan metode pengajaran (Koehler et al., 2019). Kerangka ini membantu guru merancang pengalaman belajar yang seimbang antara teknologi, pedagogi, dan materi pelajaran,

sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Selain keterampilan teknologi, guru juga diharapkan untuk mampu memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek, yang semakin relevan di era digital. Dengan menggunakan platform digital, siswa dapat bekerja sama dalam proyek-proyek lintas disiplin, mengembangkan keterampilan kolaboratif, dan belajar untuk mengatasi tantangan bersama. Guru berperan penting dalam membimbing siswa melalui proses ini, mendorong mereka untuk berbagi ide, berdebat, dan menemukan solusi secara kolektif (Redecker, 2019). Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama dan tanggung jawab.

Di tengah perubahan ini, penting bagi guru untuk terus menyesuaikan metode pengajaran mereka agar relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Kemampuan untuk menavigasi perubahan dan menghadirkan pembelajaran yang relevan sangat bergantung pada kesediaan guru untuk terus belajar dan beradaptasi. Guru yang berhasil dalam peran ini adalah mereka yang tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu menggunakannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang

inklusif dan mendukung perkembangan holistik siswa di era digital (Rashid & Asghar, 2019).

1.6. Kajian Umum dan Kesimpulan

Transformasi digital dalam pendidikan secara umum telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara belajar dan mengajar, dengan teknologi yang memberikan kesempatan baru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih terjangkau, adaptif, dan personal. Era digital telah memungkinkan akses yang lebih luas terhadap pendidikan melalui platform pembelajaran daring, penggunaan kecerdasan buatan, dan penerapan teknologi inovatif lainnya, seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Teknologi-teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih imersif dan interaktif, yang sebelumnya tidak dapat dicapai dengan metode konvensional. Selain itu, gamifikasi dan analisis data memberikan pendekatan baru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Namun, penerapan teknologi digital dalam pendidikan tidak lepas dari tantangan yang perlu diatasi. Kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta antara negara berkembang dan negara maju, masih menjadi

hambatan yang signifikan. Ketidakmerataan akses terhadap perangkat digital dan internet mengakibatkan disparitas dalam kesempatan belajar bagi siswa. Selain itu, isu privasi dan keamanan data menimbulkan kekhawatiran, terutama dengan semakin banyaknya informasi pribadi siswa yang dikumpulkan dan dikelola melalui platform digital. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk menerapkan kebijakan perlindungan data yang kuat guna menjaga kepercayaan dari seluruh pemangku kepentingan.

Peran guru juga mengalami perubahan mendasar dalam menghadapi digitalisasi. Guru kini harus mengembangkan keterampilan baru dalam menggunakan teknologi dan memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif dan berbasis proyek. Penguasaan kerangka seperti Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menjadi penting agar guru dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam kurikulum. Selain itu, guru harus mampu menyesuaikan pendekatan pedagogi mereka agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang beragam.

Di sisi lain, pembelajaran berbasis data membuka peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pendidikan melalui pendekatan yang

berbasis bukti. Analisis data memungkinkan pendidik untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa secara lebih tepat dan memberikan umpan balik yang personal. Namun, tantangan etika dan privasi perlu diatasi agar data dapat digunakan secara bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, meskipun digitalisasi pendidikan menghadirkan tantangan, peluang yang dihadirkan sangatlah

besar. Implementasi yang bijaksana dan beretika dapat membawa pendidikan menuju masa depan yang lebih inklusif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan individu. Untuk itu, kerjasama antara lembaga pendidikan, pemerintah, dan seluruh pemangku kepentingan sangat diperlukan guna menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung inovasi dan peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan. Dengan demikian, pendidikan di era digital dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang optimal bagi semua siswa, baik di tingkat lokal maupun global.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., & Ginting, T. W. (2023). *Literasi Digital: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2018). *Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications*.
- Baker, R. S., & Inventado, P. S. (2020). *Educational Data Mining and Learning Analytics: Potentials and Challenges*.
- Billinghurst, M., & Dünser, A. (2017). *Augmented Reality in the Classroom*.
- Chowdhury, G. G., et al. (2019). *Privacy and data protection in e-learning*.
- Danial, D., Nurjannah, N., & Mirna, M. (2019). *Evaluation of The Learning*.
- Dede, C. (2010). *Comparing Frameworks for 21st Century Skills*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*.
- Jenkins, H., et al. (2009). *Confronting the*

- Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.
- Koehler, M. J., Shin, T. S., & Mishra, P. (2019). How Do We Design Effective Digital Learning Environments? Learning from the TPACK Framework.
- Livingstone, S. (2009). Children and the Internet: Great Expectations and Challenging Realities.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education.
- Rashid, T., & Asghar, H. M. (2019). Technology use, self-directed learning, student engagement and academic performance: Examining the interrelations.
- Redecker, C. (2019). The Future of Learning: Preparing for Change.
- Salmon, G., & Angood, R. (2019). Technology-enhanced learning: Opportunities and challenges.
- Selwyn, N. (2011). Education and Technology: Key Issues and Debates.
- Siemens, G., & Long, P. (2019). Penelitian Pembelajaran Berbasis Data dan Analitik Pendidikan.
- Slade, S., & Prinsloo, P. (2019). Learning Analytics: Ethical Issues and Dilemmas.

BAB X

PSIKOLOGI ADAPTASI

Oleh: Titi Suwarni

10.1. Konsep Dasar Adaptasi

Bahas karena adaptasi ini merupakan bagian yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Manusia adalah makhluk sosial, dimana manusia tidak dapat hidup sendiri, manusia tidak lepas dari kegiatan bersama dengan orang lain dimanapun berada. Apalagi di dunia kependidikan, semua serba dinamis, baik dari peraturannya, lingkungannya dan individu di tempat tersebut yang berbeda-beda tentunya kita dituntut untuk selalu bisa membaur. Maka dari itu manusia di tuntutan untuk bisa beradaptasi dengan siapapun, kapanpun dan dimanapun.

Bagi sebagian orang adaptasi itu mudah tetapi ada beberapa orang yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi, apalagi di lingkungan yang baru. Untuk itu kita perlu membahas kaitannya dengan konsep dasar adaptasi ini. Manusia menyesuaikan diri dengan lingkungan, akan tetapi tidak selalu manusia yang selalu berubah tetapi justru manusia yang harus mengubahnya. Manusia sebagai makhluk hidup mempunyai daya upaya untuk dapat menyesuaikan diri baik aktif maupun pasif. Pada dasarnya seseorang aktif melakukan penyesuaian

diri bila ketergantungan keseimbangan maka akan merespon diri tidak seimbang menjadi seimbang. Ketidak seimbangan yang ditimbulkan dapat berupa: frustrasi dan konflik yang dilakukan oleh seseorang dalam penyesuaian dari ketergantungan.

10.2. Pengertian Adaptasi

Adaptasi merupakan penyesuaian perilaku seseorang dalam segala situasi yang ada. Adaptasi di lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya, lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan bermasyarakat. Ada beberapa pengertian tentang mekanisme penyesuaian diri atau adaptasi, diantaranya yaitu: (Sunaryo, 2004: 221-222).

W.A. Gerungan (1996) menyebutkan bahwa “Penyesuaian diri adalah mengubah diri sesuai dengan keadaan lingkungan, tetapi juga mengubah lingkungan sesuai dengan keadaan (keinginan diri)” Mengubah diri sesuai dengan keadaan lingkungan sifatnya pasif (*autoplastis*), misalnya seorang bidan desa harus dapat menyesuaikan diri dengan norma-norma dan nilai-nilai yang dianut masyarakat desa tempat ia tugas. Sebaliknya, apabila individu berusaha untuk mengubah lingkungan sesuai dengan keinginan diri, sifatnya adalah aktif (*alloplastis*), misalnya seorang bidan desa ingin mengubah perilaku ibu-ibu di desa untuk menetek bayi sesuai dengan manajemen laktasi.

Menurut Soeharto Heerdjan (1987),

“Penyesuaian diri adalah usaha atau perilaku yang tujuannya mengatasi kesulitan dan hambatan”.

Adaptasi merupakan pertahanan yang didapat sejak lahir atau diperoleh karena belajar dari pengalaman untuk mengatasi stres. Cara mengatasi stres dapat berupa membatasi tempat terjadinya stres, mengurangi, atau menetralkan pengaruhnya. Adaptasi adalah suatu cara penyesuaian yang berorientasi pada tugas (*task oriented*).

Adaptasi merupakan suatu proses perubahan yang menyertai individu dalam merespon terhadap perubahan yang ada di lingkungan dan dapat mempengaruhi ketahanan tubuh baik secara fisiologis maupun psikologis yang akan menghasilkan perilaku adaptif. Hasil dari perilaku adaptif ini dapat berupa semua respons dengan berusaha mempertahankan keseimbangan dari suatu keadaan (Hidayat, 2007).

Istilah adaptasi menurut Pieter dan Herri disebut juga sebagai norma penyesuaian pribadi. Adaptasi adalah proses penyesuaian diri seseorang yang berlangsung terus menerus untuk memenuhi segala kebutuhannya dengan tetap memelihara hubungan harmonis pada situasi lingkungannya. Proses adaptasi dibutuhkan kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Selain itu respon adaptif juga merupakan suatu totalitas respons dari manusia sebagai

mahluk holistic, yang memerlukan waktu dalam proses penyesuaian dan setiap orang akan berbeda dalam proses penyesuaian, ada kalanya orang cepat dalam beradaptasi dan semua respon adaptif tidak selamanya cukup dalam menghadapi perubahan akan tetapi terkadang dijumpai tidak kuat dan pada dasarnya respon adaptif itu melelahkan mengingat kebutuhan tenaga dan sumber yang cukup (Hidayat, 2007).

Adaptasi merupakan pertahanan yang didapat sejak lahir atau diperoleh karena belajar dari pengalaman untuk mengatasi stres. Cara mengatasi stres dapat berupa membatasi tempat terjadinya stres, mengurangi, atau menetralkan pengaruhnya. Adaptasi adalah salah satu cara penyesuaian diri yang berorientasi pada tugas (task oriented), (Sunaryo, 2004).

10.3. Adaptasi Psikologis

Psikologi didefinisikan sebagai kajian tentang tingkah laku dan proses mental seseorang. Tiga hal penting dalam definisi ini ialah : saintifik, tingkah laku dan proses mental. Setiap individu memiliki cara untuk mengatasi masalah dalam kehidupannya masing-masing dengan banyak cara di buktikan dengan kemampuan individu untuk bersosialisasi dengan lingkungannya dan memiliki emosional yang sangat baik hingga membuat sekitarnya merasa nyaman.

Para psikolog evolusioner telah

mengemukakan alasan yang meyakinkan bahwa pikiran manusia telah mengalami proses evolusi selektif yang menghasilkan struktur adaptasi psikologis tertentu. Mekanisme mental yang dihasilkan bervariasi dan fleksibel, akan tetapi hal tersebut tidak selalu terjadi, sehingga menciptakan keturunan lintas budaya dalam perilaku sosial manusia. Psikologi kognitif dan genetika perilaku telah mengeksplorasi prasyarat mental yang tidak hanya memungkinkan terjadinya budaya tetapi juga membentuk dinamika yang dihasilkannya. Namun, meskipun ada istilah kebutuhan psikologis yang optimis dan gagasan bahwa budaya memenuhi kebutuhan tersebut, baik kebutuhan psikologis maupun budaya bukanlah resep untuk hidup berdampingan secara damai atau kebahagiaan individu. Beberapa mekanisme psikologis muncul dalam konteks pra sejarah yang bertentangan dengan apa yang selama ini dianggap diinginkan, dapat diterima, atau bahkan rasional. Beberapa Individu mungkin membutuhkan konflik dengan yang lain.

Orang lain mungkin tidak secara sadar terlihat dalam keputusan individu. Namun demikian, apa yang disebut oleh psikolog Steven Pinker sebagai jangkauan panjang sifat manusia (*long reach of human nature*) relevan dengan sejarah kekerasan budaya modern, karena kecenderungan yang dibentuk oleh evolusi masa lalu telah menghadapi konteks sosial yang berubah dengan cepat selama beberapa abad

terakhir. Manusia tidak lagi diprogram untuk melakukan kekerasan dibandingkan untuk menjadi penuh perhatian, namun pemikiran seleksi mengingat bagaimana proses evolusi telah membentuk psikologi manusia dapat berkontribusi pada analisis budaya mengenai kekerasan. Kebudayaan bukanlah suatu kekuatan yang mengambang bebas atau suatu wilayah (misalnya, ditentukan oleh teks atau bahasa) yang ada secara independen dari psikologi atau realita material. Pertama hal ini dihasilkan dalam jiwa individu dengan kecenderungan bawaannya sendiri. Kedua, setiap jiwa dimiliki oleh seorang individu yang diposisikan dalam serangkaian hubungan khusus dengan orang lain. Beberapa dari hubungan ini bersifat suka sama suka dan setara. Selanjutnya, peristiwa-peristiwa kekerasan dipahami secara individual dan sosial melalui narasi, yaitu melalui cerita-cerita yang dikembangkan oleh para partisipan, pengamat, dan lembaga-lembaga yang menanganinya (seperti pengadilan dan media). Narasi naratif ini, pada gilirannya dapat mengungkapkan motivasi atau pembenaran atas kekerasan yang lebih lanjut atau alternatifnya untuk menghindari atau menekankan kekerasan tersebut (Eko Hariyanto & Elizar Ayu Putri, 2024:24-25).

Tujuan dari adaptasi adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, baik secara biologis, psikologis, maupun sosial. Diharapkan masing-masing individu mampu untuk beradaptasi dimanapun berada, baik di

lingkungan baru maupaun lingkungan lama. Menurut Freud, tujuan adaptasi khususnya mekanisme pertahanan diri salah satunya adalah untuk mempertahankan diri sendiri dari kecemasan. Adaptasi dalam dimensi emosional melibatkan penggunaan mekanisme koping psikologis yang normal untuk menyelesaikan stress. Perilaku adaptif psikologis individu membantu seseorang dalam menghadapi stressor. Perilaku adaptif psikologis dapat terbagi menjadi perilaku konstruktif dan perilaku destruktif. Perilaku konstruktif adalah perilaku yang membantu individu dalam menerima tantangan untuk menyelesaikan konflik, sementara perilaku destruktif yaitu perilaku yang mempengaruhi orientasi realitas, kemampuan penyelesaian masalah, serta kepribadian individu (I W Candra, et.al., 2017).

Adaptasi psikologi berkaitan dengan cabang ilmu psikologi perkembangan, psikologi eksperimen, psikologi kepribadian serta psikologi sosial. Adaptasi psikologi adalah penyesuaian jiwa sebagai interaksi manusia secara kontinyu dengan diri sendiri, orang lain dan dunia luar. Adaptasi psikologis merupakan proses penyesuaian secara psikologis akibat stressor yang ada, dengan cara memberikan mekanisme pertahanan diri dengan harapan dan dapat melindungi atau bertahan dari serangan-serangan atau hal-hal yang tidak menyenangkan (Sunaryo, 2004).

10.4. Proses Adaptasi Secara Psikologi

Proses adaptasi psikologis melibatkan beberapa tahap, mulai dari penilaian awal terhadap situasi, penerapan strategi coping, hingga evaluasi dan penyesuaian strategi tersebut. Lazarus dan Folkman (1984) menjelaskan bahwa penilaian primer (primary appraisal) melibatkan penentuan apakah situasi tersebut mengancam kesejahteraan individu, sedangkan penilaian sekunder (secondary appraisal) melibatkan evaluasi sumber daya dan kemampuan individu untuk mengatasi situasi tersebut (Chatarina Suryaningsih dkk, 2024:74-75).

10.5. Jenis-jenis Adaptasi

- a. Adaptasi fisiologi bisa terjadi secara lokal maupun secara umum, contoh:
 - 1) Seseorang yang mampu mengatasi stres, tangannya tidak berkeringat dan gemetar, serta wajahnya tidak pucat.
 - 2) Seseorang yang mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang berat dan merasa mengalami gangguan pada organ tubuh.
- b. Adaptasi psikologis bisa terjadi secara:
 - 1) Sadar
Individu mencoba memecahkan atau menyesuaikan diri dengan masalah.
 - 2) Tidak Sadar
Menggunakan mekanisme pertahanan diri. Menggunakan gejala fisik (Konversi atau Psikofisiologik) apabila seseorang mengalami hambatan atau kesulitan dalam

beradaptasi, baik berupa tekanan, perubahan, maupun ketegangan emosi dapat menimbulkan stress. Stres bisa terjadi apabila tuntutan atau keinginan diri tidak terpenuhi.

10.6. Macam-macam Penyesuaian Diri

a. Penyesuaian diri terhadap diri sendiri

Kemampuan mengenal dan mengelola diri menjadikan manusia sebagai makhluk unggul. Yang dimaksud kemampuan menyesuaikan dengan dirinya sendiri. Mengetahui apa yang dibutuhkan oleh diri sendiri, mengetahui kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

b. Penyesuaian diri dengan orang lain

Dalam Islam memberikan jaminan perlindungan terhadap apa yang disebut dengan lima hak dasar (*al-dharuriyat al-khams*) yang secara kodrati melekat pada diri manusia tanpa memandang jenis kelamin, kelas sosial, warna kulit maupun suku bangsanya, yaitu: hak perlindungan hidup (*hifdh al-nafs*), hak perlindungan beragama (*hifdh al-din*), hak perlindungan harta (*hifdh al-mal*), hak perlindungan akal (*hifdh al-'aql*), dan hak perlindungan keturunan (*hifdh al-nasl*). Imam Al-Ghazali menambahkan satu lagi, yaitu hak perlindungan kehormatan atau harga diri (*hifdh al-irdl*). Tujuan utama keseluruhan aturan-aturan syariat. Hak-hak perlindungan inilah yang menjadi koridor dalam melakukan

- penyesuaian diri.
- c. Penyesuaian diri dengan alam sekitarnya
- Yang dimaksud dengan penyesuaian diri terhadap alam sekitar adalah kemampuan dalam proses penyesuaian diri terhadap perubahan lingkungan dimana manusia tinggal. Dalam perspektif Islam kemampuan menyesuaikan diri dengan alam sekitar merupakan wujud dari *habl min alam*, akhlak manusia terhadap alam sekitar. Ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan akan menimbulkan beberapa gejala gangguan. Oleh karena itu perlu disiapkan mental untuk menghadapi perubahan-perubahan lingkungan, khususnya yang berkaitan dengan fenomena alam yang terjadi.
- d. Penyesuaian diri dengan Tuhan
- Bagi umat Islam, penyesuaian diri terhadap Tuhan adalah Akhlak terhadap Allah Swt. Penyesuaian diri kepada Allah swt merupakan dasar dan tujuan dari segala aktifitas kehidupan manusia. Untuk mampu berakhlak baik terhadap Allah Swt, maka perlu menyadari peran dan kewajiban yang diemban kepada manusia (Abdul Mu'ti, et.al., 2023:1735-1736).

10.7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Diri

Menurut Ansori, (2011) setidaknya terdapat lima faktor yang mempengaruhi proses

penyesuaian diri adalah sebagai berikut:

a. Kondisi Fisik

1) Hereditas dan kondisi fisik

Dalam mengidentifikasi pengaruh hereditas terhadap penyesuaian diri lebih menggunakan pendekatan fisik karena hereditas dipandang lebih dekat dan tidak terpisah dari mekanisme fisik. Dari sini berkembang prinsip umum bahwa semakin dekat kapasitas pribadi, sifat atau kecenderungan berkaitan dengan konstitusi fisik maka akan semakin besar pengaruhnya terhadap penyesuaian diri. Bahkan dalam hal tertentu, kecenderungan kearah maladaptif (maladjustment) diturunkan secara genetik khususnya melalui media temperamen. Temperamen merupakan komponen utama karena dari temperamen itu muncul karakteristik yang paling dasar dari kepribadian, khususnya dalam memandang hubungan emosi dengan penyesuaian diri.

2) Sistem utama tubuh

Termasuk ke dalam sistem utama tubuh yang memiliki pengaruh terhadap penyesuaian diri adalah sistem saraf, kelenjar dan otot. Sistem saraf yang berkembang dengan normal dan sehat merupakan syarat mutlak bagi fungsi-fungsi psikologis supaya dapat berfungsi secara maksimal yang akhirnya berpengaruh secara baik pula kepada penyesuaian diri. Dengan

kata lain fungsi yang memadai dari sistem saraf merupakan kondisi umum yang diperlukan bagi penyesuaian diri yang baik. Sebaliknya, penyimpangan di dalam sistem saraf akan berpengaruh terhadap kondisi mental yang penyesuaian dirinya kurang baik.

3) Kesehatan fisik

Penyesuaian diri seseorang akan lebih mudah dilakukan dan dipelihara dalam kondisi fisik yang sehat dibandingkan dengan yang tidak sehat. Kondisi fisik yang sehat dapat menimbulkan penerimaan diri, kepercayaan diri, harga diri dan sejenisnya yang akan menjadi kondisi yang sangat menguntungkan dalam proses penyesuaian diri. Sebaliknya kondisi fisik yang tidak sehat dapat mengakibatkan perasaan rendah diri, kurang percaya diri, atau bahkan menyalahkan diri sehingga akan berpengaruh kurang baik bagi proses penyesuaian diri.

b. Kepribadian

1) Kemauan dan kemampuan untuk berubah (*modifiability*).

Kemauan dan kemampuan untuk berubah merupakan karakteristik kepribadian yang pengaruhnya sangat menonjol terhadap proses penyesuaian diri. Sebagai satu proses yang dinamis dan berkelanjutan, penyesuaian diri membutuhkan kecenderungan untuk berubah dalam bentuk kemauan, perilaku,

sikap, dan karakteristik sejenis lainnya. Oleh sebab itu semakin kaku dan tidak ada kemauan serta kemampuan untuk merespon lingkungan, semakin besar kemungkinannya untuk mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri.

2) Pengaturan diri (*self regulation*)

Pengaturan diri sama pentingnya dengan penyesuaian diri dan pemeliharaan stabilitas mental, kemampuan untuk mengatur diri, serta mengarahkan diri. Kemampuan mengatur diri dapat mencegah individu dari penyimpangan kepribadian, dan dapat mengarahkan kepribadian normal mencapai pengendalian diri dan realisasi diri.

3) Realisasi diri (*self actor*)

Telah dikatakan bahwa pengaturan kemampuan diri mengimplikasikan potensi dan kemampuan kearah realisasi diri. Proses penyesuaian diri dan pencapaian hasilnya secara bertahap sangat erat kaitannya dengan perkembangan kepribadian. Jika perkembangan kepribadian berjalan normal sepanjang masa kanak-kanak dan remaja, di dalamnya terbentuk sikap tanggungjawab, penghayatan nilai-nilai, penghargaan diri dan lingkungan, serta karakteristik lainnya menuju pembentukan kepribadian dewasa. Sehingga seseorang dapat beradaptasi di semua lingkungan.

4) Intelegensi

Kemampuan pengaturan diri seseorang sesungguhnya muncul tergantung pada

kualitas dasar lainnya yang penting perannya dalam penyesuaian diri yaitu kualitas intelegensi. Tidak sedikit, baik buruknya penyesuaian diri seseorang ditentukan oleh kapasitas intelektualnya atau intelegensinya. Intelegensi sangat penting bagi perolehan gagasan, prinsip, dan tujuan yang memainkan peranan penting dalam proses penyesuaian diri. Misalnya kualitas pemikiran seseorang dapat memungkinkan orang tersebut melakukan pemilihan dan mengambil keputusan penyesuaian diri secara intelegensi dan akurat, sehingga dapat mengambil sebuah keputusan yang tepat.

c. Proses Belajar

- 1) Belajar merupakan unsur terpenting dalam penyesuaian diri individu karena pada umumnya respon-respon dan sifat-sifat kepribadian yang diperlukan bagi penyesuaian diri diperoleh dan menyerap kedalam diri individu melalui proses belajar oleh karena itu kemauan untuk belajar sangat penting karena proses belajar akan terjadi dan langsung dengan baik dan berkelanjutan manakala individu yang bersangkutan memiliki kemauan yang kuat untuk belajar. Bersama-sama dengan kematangan, belajar akan muncul dalam bentuk kapasitas dari dalam atau disposisi terhadap respon. sebagian besar merupakan hasil perbuatan yang dipengaruhi oleh belajar dan kematangan.
- 2) Pengalaman, ada dua jenis pengalaman yang

memiliki nilai signifikan terhadap proses penyesuaian diri, yaitu:

a) pengalaman yang menyehatkan (*salutary exsperiences*)

Pengalaman yang menyehatkan adalah peristiwa-peristiwa yang dialami dan dirasakan sebagai mutu yang mengenakan, mengasyikkan, dan bahkan dirasa ingin mengulanginya kembali. Pengalaaman seperti ini akan dijadikan dasar untuk ditransfer oleh individu ketika harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru.

b) pengalaman traumatic (*traumatic exsperiences*).

Pengalaman traumatic adalah peristiwa-peristiwa yang dialami oleh individu dan dirasakan sebagai sesuatu yang sangat tidak mengenakan, menyedihkan, atau bahkan sangat menyakitkan sehingga individu tersebut sangat tidak ingin peristiwa itu terulang lagi.

3) Latihan

Latihan merupakan proses belajar yang diorientasikan kepada perolehan keterampilan atau kebiasaan. Penyesuaian diri sebagai suatu proses yang kompleks yang mencakup di dalamnya proses psikologis dan sosiologis maka memerlukan latihan yang sungguh-sungguh supaya mencapai hasil penyesuaian diri yang terbaik. Tidak jarang seseorang yang sebelumnya memiliki kemampuan

penyesuaian diri yang kurang baik dan kaku, tetapi melakukan latihan secara sungguh-sungguh, akhirnya lambat laun menjadi bagus dalam setiap penyesuaian diri dengan lingkungan baru.

4) Determinasi diri

Berkaitan erat dengan penyesuaian diri adalah sesungguhnya individu itu sendiri untuk memerlukan proses penyesuaian diri baik di lingkungan lama bahkan di lingkungan baru juga.

d. Lingkungan

1) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan utama yang sangat penting atau bahkan tidak ada yang lebih penting dalam kaitannya dengan penyesuaian diri individu. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Psikologis seorang individu yang hidup di lingkungan keluarga yang harmonis dengan seseorang yang hidup di lingkungan keluarga yang kurang harmonis tentu akan memberikan dampak yang berbeda terhadap psikologis seseorang.

2) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah menjadi kondisi yang memungkinkan untuk berkembangnya atau terhambatnya proses berkembangnya penyesuaian diri. Pada umumnya sekolah dipandang sebagai media yang sangat berguna untuk mempengaruhi kehidupan dan perkembangan intelektual, sosial, nilai-nilai,

sikap, dan moral peserta didik.

3) Lingkungan Masyarakat

Konsistensi nilai-nilai, sikap, aturan-aturan, norma, moral, dan perilaku masyarakat akan diidentifikasi oleh individu yang berada dalam masyarakat tersebut sehingga akan berpengaruh terhadap proses perkembangan penyesuaian dirinya.

e. Agama dan Budaya

Agama berkaitan erat dengan faktor budaya agama memberikan sumbangan nilai-nilai, keyakinan, praktik-praktik yang memberikan makna yang sangat mendalam, tujuan, serta kestabilan dan keseimbangan hidup individu. Agama secara konsisten dan terus menerus mengingatkan manusia yang diciptakan oleh Tuhan, bukan sekedar nilai-nilai instrumental sebagaimana yang dihasilkan oleh manusia. Selain itu budaya juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap kehidupan individu melalui berbagai media dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dengan demikian faktor agama serta budaya memberikan sumbangan yang berarti terhadap perkembangan-perkembangan penyesuaian diri individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Perry. (2005). *Buku Saku Keterampilan Dan Prosedur Dasar (Edisi 5)*. Didah Rosidah, Monica Ester (Penterjemah). Jakarta : EGC.
- Hidayat. (2007). *Riset Keperawatan dan Tehnik Penulisan Ilmiah. Edisi kedua*. Jakarta : Salemba Medika.
- Alifariki, La Ode et.al., (2023). *Bunga Rampai Keperawatan Dasar*. Cilacap: PT. Media Pustaka Indo.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk Keperawatan. Cetakan 1*. Jakarta : EGC
- Hariyanto, Eko & Elizar Ayu Putri. (2024). *Bunga Rampai Etnografi Kejahatan di Indonesia 1: Kekerasan dan Budaya*. Makasar: PT. Nas Media Indonesia.
- Mundakir. (2019) *Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa 1*. Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Suryaningsih, Chatarina et.al., (2024). *Bunga Rampai Psikososial dalam Budaya Keperawatan*. Cilacap: PT. Media Pustaka Indo.
- Yurissetiowati et.al., (2023). *Kebutuhan Dasar Manusia*. Malang: Rencana Cipta Mandiri.
- Candra, I W, et.al., (2017). *Psikologi Landasan Keilmuan Praktik Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: ANDI.
- Abdul Mu'ti, et.al., (2023). *Psikologi Santri (Analisis) Proses Adaptasi dan Penyesuaian Diri Santri di Indonesia*. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 12, No. 02.

*Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif
Hidayatullah Jakarta.*

BAB XI

MASA DEPAN PSIKOLOGI DIGITAL KEPENDIDIKAN

Oleh: Jumriani

11.1. Pendahuluan

Pernahkah Kalian mendengar terkait Era Society 5.0? Berbagai bidang keilmuan tak terkecuali bidang pendidikan telah memasuki era society 5.0. Era ini merupakan perkembangan dari era revolusi industri 4.0 yaitu era transformasi digital yang memaksimalkan penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intellegence*), robotika dan *Internet of Things* (IoT) (Tornjanski & Čudanov, 2021).

Dalam bidang pendidikan misalnya, era transformasi digital memberikan warna baru sebab semakin berfokus pada data yang lebih canggih, guru dan konselor pendidikan dapat memahami pola belajar serta tantangan psikologis yang dihadapi siswa secara lebih akurat. Menurut Stroupe (2023) mengemukakan bahwa Algoritma pembelajaran adaptif akan memungkinkan sistem pendidikan untuk menyesuaikan materi dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, aplikasi berbasis AI, robotika dan IoT akan memainkan peran penting dalam

memberikan dukungan emosional serta layanan konseling secara cepat dan efisien. Teknologi ini dapat membantu mengidentifikasi tanda-tanda stres, kecemasan, atau gangguan psikologis pada siswa lebih dini, memungkinkan intervensi yang lebih tepat waktu (Chiu, Xia, Zhou, Chai & Cheng, 2023).

Namun, penerapan psikologi digital dalam pendidikan juga menghadapi tantangan, seperti keamanan data, etika dalam penggunaan AI, serta risiko ketergantungan pada teknologi. Oleh karena itu, regulasi yang jelas dan pengembangan kompetensi digital bagi pendidik dan tenaga kependidikan menjadi kunci utama dalam memanfaatkan potensi teknologi secara optimal.

Ma, Zhang, Lv & Li (2022) dalam tulisannya menjelaskan bahwa Masa depan psikologi digital kependidikan bukan sekadar tentang pemanfaatan teknologi, melainkan juga membangun pendekatan holistik yang memadukan aspek digital dan humanis untuk menciptakan generasi yang lebih tangguh, kreatif, serta siap menghadapi tantangan di era digital

11.2. Fondasi Psikologi Digital dalam Pendidikan

a. Teori Psikologi Pendidikan Dalam Konteks Digital

Teori psikologi pendidikan dalam konteks digital mengacu pada penerapan prinsip-prinsip psikologi untuk mengoptimalkan proses

pembelajaran yang didorong oleh teknologi. Dalam dunia digital, teori seperti konstruktivisme, yang ditekankan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif melalui pengalaman langsung dan eksplorasi mandiri menggunakan perangkat digital. Siswa dapat belajar dengan kecepatan dan minat pribadi, serta berkolaborasi melalui platform daring, yang menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dipersonalisasi (Rahmatullah, Mulyasa, Syahrani, Pongpalilu & Putri, 2022). Teori pembelajaran sosial Albert Bandura juga relevan, di mana siswa belajar dengan mengamati tindakan orang lain dalam konteks media sosial atau ruang diskusi digital, memperkaya proses belajar mereka melalui interaksi sosial.

Selain itu, teori pembelajaran kognitif dan konstruktivisme sosial juga berperan penting dalam konteks digital. Pembelajaran yang menggunakan multimedia, seperti gambar, teks, dan video, mendukung proses pemahaman dan pengingat yang lebih efektif (Allcoat, et al., 2021). Siswa dapat belajar melalui kolaborasi daring, berbagi pengetahuan, dan mendapatkan umpan balik dalam komunitas virtual. Teori motivasi, seperti Teori *Self-Determination*, juga menjadi kunci dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena teknologi memberikan otonomi lebih dalam pengaturan proses belajar.

Meskipun begitu, tantangan seperti kecanduan teknologi dan ketidaksetaraan akses harus diperhatikan agar pengalaman belajar digital tetap inklusif dan mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa.

b. Model Pembelajaran Digital Berbasis Psikologi

Model pembelajaran digital berbasis psikologi mengintegrasikan prinsip-prinsip psikologi pendidikan dalam desain pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar siswa. Model ini memanfaatkan berbagai teori psikologi, seperti konstruktivisme, pembelajaran sosial, dan motivasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan adaptif. Dengan menggunakan alat digital seperti platform daring, aplikasi, dan multimedia, model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, dan mendapatkan umpan balik instan (Rahmatullah, Mulyasa, Syahrani, Pongpalilu & Putri, 2022). Selain itu, teknologi digital memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kecepatan belajar individu, yang mendukung motivasi intrinsik dan perkembangan kognitif siswa.

c. Pengaruh Lingkungan Digital Terhadap Perkembangan Kognitif dan Emosional Siswa

Lingkungan digital telah menjadi bagian integral dalam proses pendidikan modern, memberikan akses luas terhadap informasi serta berbagai metode pembelajaran interaktif. Dari perspektif kognitif, paparan teknologi digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas melalui berbagai sumber belajar yang adaptif dan berbasis multimedia (Manurung, et al., 2023). Namun, penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat menyebabkan penurunan konsentrasi, multitasking yang tidak efektif, serta ketergantungan terhadap informasi instan, yang dapat menghambat perkembangan berpikir reflektif dan mendalam.

Dari sisi emosional, lingkungan digital dapat memberikan manfaat dalam membangun motivasi belajar dan meningkatkan interaksi sosial melalui platform kolaboratif. Namun, risiko seperti kecemasan digital, *cyberbullying*, dan ketidakstabilan emosi akibat eksposur terhadap konten yang tidak sesuai juga perlu mendapat perhatian (Manurung, et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan lingkungan digital dalam pendidikan harus dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan antara manfaat dan risikonya, dengan pendekatan yang berbasis pada regulasi diri,

literasi digital, serta dukungan psikososial bagi siswa.

11.3. Teknologi dan Inovasi Dalam Psikologi Pendidikan

a. Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Asesmen Psikologis dan Pembelajaran

Kecerdasan Buatan (AI) dalam asesmen psikologis dan pembelajaran merujuk pada penerapan teknologi AI untuk meningkatkan proses evaluasi dan pengajaran melalui analisis data yang mendalam dan adaptasi otomatis. Dalam asesmen psikologis, AI dapat digunakan untuk menganalisis pola perilaku, kecerdasan, dan emosi individu melalui alat seperti tes berbasis komputer atau analisis sentiment, memungkinkan pengukuran yang lebih objektif dan efisien (Chiu, Xia, Zhou, Chai & Cheng, 2023). Di bidang pembelajaran, AI mendukung pengembangan sistem pembelajaran adaptif yang menyesuaikan materi dengan gaya belajar dan kemampuan siswa secara *real-time*, memberikan pengalaman yang lebih personal. Penggunaan AI dalam kedua konteks ini berpotensi meningkatkan akurasi, efisiensi, serta relevansi asesmen dan pembelajaran, serta memfasilitasi keputusan yang lebih tepat dalam mendukung perkembangan individu (Lameras & Arnab, 2021)

b. Big Data dan Analitik Pembelajaran Untuk Personalisasi Pendidikan

Big Data dan analitik pembelajaran memungkinkan personalisasi pendidikan dengan menganalisis data besar terkait aktivitas, kemajuan, dan gaya belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan dan *machine learning*, sistem dapat mengidentifikasi pola belajar individu, menyesuaikan materi, serta memberikan umpan balik yang spesifik dan adaptif (Gao & Liu, 2021). Pendekatan ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memastikan setiap siswa mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka, sekaligus membantu pendidik dalam merancang strategi pengajaran yang lebih berbasis data.

c. Pengaruh *Chatbot* dan *Virtual Assistant* dalam Layanan Konseling Pendidikan

Pengaruh pemanfaatan *chatbot* dan asisten virtual dalam layanan konseling pendidikan memungkinkan penyampaian informasi dan bimbingan kepada siswa dengan cara yang cepat dan efisien. *Chatbot* dapat memberikan respons otomatis terkait pertanyaan umum, seperti informasi tentang program studi, beasiswa, atau jadwal akademik (Essel, et al, 2022). Asisten virtual,

di sisi lain, dapat membantu dalam manajemen waktu, penjadwalan pertemuan dengan konselor, serta memberikan dukungan emosional awal, seperti tips untuk mengatasi stres atau kecemasan. Teknologi ini mempermudah akses layanan konseling, mengurangi beban konselor manusia, dan memberikan layanan yang lebih cepat serta tersedia kapan saja.

d. *Pengaruh Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) Untuk Pengalaman Belajar yang Lebih Mendalam*

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang menciptakan lingkungan simulasi tiga dimensi yang dapat diakses dan berinteraksi oleh pengguna melalui perangkat khusus seperti headset VR. Pengguna dapat merasakan pengalaman yang sepenuhnya terisolasi dari dunia nyata, seolah-olah mereka berada dalam dunia maya yang dirancang secara digital. Sedangkan *Augmented Reality* (AR) merupakan media yang menggabungkan elemen-elemen digital (gambar, suara, teks) dengan dunia nyata secara langsung. Pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan informasi atau objek virtual yang disisipkan di lingkungan fisik mereka melalui perangkat seperti ponsel pintar atau alat teknologi canggih lainnya (Machala, Chamier & Królikowski, 2022).

Penggunaan VR dan AR dalam pendidikan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. VR memungkinkan siswa untuk belajar dalam simulasi lingkungan yang realistis, seperti laboratorium, situs bersejarah, atau ruang angkasa, tanpa batasan fisik. Ini memungkinkan pemahaman konsep yang lebih baik dan latihan praktis yang aman, terutama dalam bidang-bidang yang memerlukan pengalaman langsung. Sementara itu, AR meningkatkan pembelajaran dengan memberikan konteks tambahan pada objek atau situasi di dunia nyata, memfasilitasi visualisasi konsep kompleks dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif (Al-Ansi, Jaboob, Garad, & Al-Ansi, 2023). Kedua teknologi ini meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan.

11.4. Etika dan Tantangan Dalam Psikologi Digital Kependidikan

a. Kecerdasan Privasi dan keamanan data dalam layanan psikologi digital

Kecerdasan privasi serta keamanan data dalam layanan psikologi digital berkaitan dengan perlindungan informasi sensitif yang dikumpulkan selama interaksi atau asesmen psikologis. Etika

dalam konteks ini mencakup kewajiban untuk memastikan bahwa data pribadi, seperti riwayat kesehatan mental dan perilaku, digunakan secara sah, transparan, dan hanya untuk tujuan yang telah disetujui oleh klien. Selain itu, penting untuk menjaga kerahasiaan dan integritas data guna mencegah penyalahgunaan (Rahmatullah, Mulyasa, Syahrani, Pongpalilu & Putri, 2022).

Tantangannya meliputi risiko kebocoran data pribadi atau penyalahgunaan algoritma AI yang mungkin menghasilkan keputusan yang bias atau tidak akurat (Chiu, Xia, Zhou, Chai & Cheng, 2023).. Keamanan data juga menjadi perhatian utama karena data psikologis adalah informasi yang sangat sensitif. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan langkah-langkah perlindungan yang kuat, seperti enkripsi dan pengaturan akses yang ketat, serta memastikan bahwa penyedia layanan mematuhi regulasi perlindungan data pribadi (seperti GDPR atau UU Perlindungan Data Pribadi) agar layanan psikologi digital tetap aman dan etis.

b. Etika Penggunaan AI Dalam Asesmen dan Intervensi Psikologis

Etika penggunaan AI dalam asesmen dan intervensi psikologis mencakup pertimbangan penting mengenai privasi, keamanan data, dan keadilan dalam penggunaan teknologi. AI harus digunakan secara transparan, dengan memastikan bahwa data yang dikumpulkan dan dianalisis dijaga kerahasiaannya dan tidak disalahgunakan (Lameras & Arnab, 2021). Penggunaan AI dalam asesmen psikologis harus

menghindari bias, memastikan bahwa algoritma tidak mempengaruhi keputusan atau diagnosis secara tidak adil. Selain itu, AI harus mendukung, bukan menggantikan, peran profesional psikologi, dengan memastikan intervensi berbasis AI tetap mematuhi standar etika profesi, termasuk mendapatkan persetujuan dari individu yang terlibat.

11.5. Masa Depan Psikologi Digital Kependidikan

a. Tren dan Prediksi Perkembangan Teknologi Dalam Psikologi Kependidikan

Perkembangan teknologi dalam psikologi kependidikan terus mengalami kemajuan pesat, dengan tren yang berfokus pada penggunaan kecerdasan buatan (AI), pembelajaran adaptif, serta analitik pembelajaran berbasis Big Data. AI memungkinkan personalisasi pendidikan dengan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik psikologis siswa. Selain itu, teknologi *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR) mulai digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif (Al-Ansi, Jaboob, Garad, & Al-Ansi, 2023). Prediksi ke depan menunjukkan bahwa integrasi neuroteknologi dan pemetaan data kognitif akan semakin mendukung pemahaman mendalam terhadap proses belajar

siswa, memungkinkan intervensi yang lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kesejahteraan psikologis dalam pendidikan

b. Peran Pendidik dan Konselor Dalam penerapan psikologi Digital

Peran Pendidik dan Konselor dalam Penerapan Psikologi Digital merujuk pada kontribusi pendidik dan konselor dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung perkembangan psikologis individu, terutama dalam konteks pendidikan dan layanan konseling. Pendidik berperan dalam mengintegrasikan psikologi digital untuk memahami kebutuhan emosional dan kognitif siswa, serta memberikan bimbingan yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Rahmatullah, Mulyasa, Syahrani, Pongpalilu & Putri, 2022). Konselor, di sisi lain, memanfaatkan alat digital untuk memberikan dukungan mental, terapi, dan konseling jarak jauh, memungkinkan akses yang lebih mudah dan efisien bagi individu yang membutuhkan bantuan psikologis. Keduanya berperan penting dalam memastikan bahwa penerapan psikologi digital tetap mempertimbangkan etika, privasi, dan kesejahteraan individu.

c. Model Kebijakan dan Regulasi Dalam Pemanfaatan Teknologi Psikologi Kependidikan

Solusi dan model kebijakan serta regulasi

dalam pemanfaatan teknologi psikologi kependidikan di Indonesia perlu mencakup pendekatan yang seimbang antara inovasi teknologi dan perlindungan hak-hak individu. Kebijakan ini harus memastikan bahwa teknologi digunakan untuk meningkatkan layanan konseling dan asesmen pendidikan, dengan mempertimbangkan aspek etika, privasi, dan keamanan data (Rahmatullah, Mulyasa, Syahrani, Pongpalilu & Putri, 2022). Regulasi perlu mencakup standar penggunaan teknologi oleh profesional psikologi pendidikan, serta memastikan bahwa teknologi tersebut bebas dari bias dan mendukung keberagaman. Selain itu, kebijakan juga harus mendorong pelatihan bagi tenaga pendidik dan konselor agar dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan efektif (Lameras & Arnab, 2021). Pemerintah, bersama dengan lembaga pendidikan, perlu menyusun pedoman yang jelas untuk integrasi teknologi dalam psikologi kependidikan, termasuk mekanisme pengawasan dan evaluasi yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Allcoat, D., Hatchard, T., Azmat, F., Stansfield, K., Watson, D., & von Mühlengen, A. (2021). Education in the digital age: Learning experience in virtual and mixed realities. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5), 795-816.
- Al-Ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing augmented reality (AR) and virtual reality (VR) recent development in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100532.
- Chiu, T. K., Xia, Q., Zhou, X., Chai, C. S., & Cheng, M. (2023). Systematic literature review on opportunities, challenges, and future research recommendations of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100118.
- Essel, H. B., Vlachopoulos, D., Tachie-Menson, A., Johnson, E. E., & Baah, P. K. (2022). The impact of a virtual teaching assistant (chatbot) on students' learning in Ghanaian higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 57.
- Gao, P., Li, J., & Liu, S. (2021). An introduction to key technology in artificial intelligence and big data driven e-learning and e-education. *Mobile Networks and Applications*, 26(5), 2123- 2126.

- Lameras, P., & Arnab, S. (2021). Power to the teachers: an exploratory review on artificial intelligence in education. *Information*, 13(1), 14.
- Ma, L., Zhang, W., Lv, M., & Li, J. (2022). [Retracted] The Study of Immersive Physiology Courses Based on Intelligent Network through Virtual Reality Technology in the Context of 5G. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022(1), 6234883.
- Machała, S., Chamier-Gliszczyński, N., & Królikowski, T. (2022). Application of AR/VR Technology in Industry 4.0. *Procedia Computer Science*, 207, 2990-2998.
- Manurung, A. A., Saragih, E. P., Gurning, E., Tarigan, I. Y., Silaban, M. W., & Napitupulu, O. (2023). Social Media Utilization in the Digital Era. *Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 4(1), 36-39.
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 89-107.
- Stroupe, D. (2023). *Growing and sustaining student-centered science classrooms*. Harvard Education Press.

Tornjanski, V., & Čudanov, M. (2021). Towards society 5.0 era: Organisational empowerment of the sustainable future. *Network*, 15(20), 413-422.

BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS I



Nasruddin, S.Pd., M.Si.

Dosen Prodi Pendidikan
Matematika Universitas
Sembilanbelas November
Kolaka

Penulis lahir di Dusun I
Sani-Sani, Desa Lawulo, Kec.
Samaturu, Kab. Kolaka pada
tahun 1988. Penulis adalah
dosen pada Program Studi
Pendidikan Matematika,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Matematika di USN Kolaka Tahun 2010 dan melanjutkan jenjang S2 pada Jurusan Matematika ITS Surabaya Tahun 2012. Saat ini penulis aktif melakukan penelitian pada bidang Penelitian Kualitatif yang berfokus pada aspek kognitif siswa dan mahasiswa calon guru. Kemampuan pada aspek Penalaran siswa pada umumnya dan penalaran Abduktif siswa pada khususnya. Pada waktu bersamaan, penulis juga aktif melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penggunaan atau pemanfaatan Teknologi dalam bidang Pendidikan.

BIODATA PENULIS II



**Dr. Nurhikma Ramadhana,
S.Pd.,M.Pd**

Dosen Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Alam Fakultas
Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Penulis lahir di Ujung
Pandang tanggal 28 April
1990. Penulis adalah dosen
ASN pada Program Studi

Pendidikan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat. Penulis Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Biologi FMIPA Universitas Negeri Makassar (UNM) sebagai wisudawan dengan predikat cumlaude, melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Pada tahun 2019 melanjutkan S3 pada Jurusan Pendidikan Biologi Pascasarjana Universitas Negeri Malang dan lulus sebagai wisudawan Terbaik berprestasi I dengan predikat cumlaude.

Penulis menekuni bidang Penelitian dan Pengabdian Bidang Pendidikan dan Bioteknologi. Pengalaman mengajar dimulai pada Tahun 2012 sebagai Dosen Tetap Universitas Sulawesi Barat hingga Sekarang. Saat ini Penulis sebagai Kaprodi Pendidikan IPA FKIP Universitas Sulawesi Barat dan juga pengurus Badan Pembina Olahraga mahasiswa Indonesia (BAPOMI) wilayah Sulawesi Barat.

BIODATA PENULIS III



**Andi Asari, SIP., S.Kom., M.A.,
P.hD (C).**

Dosen Universitas Negeri Malang.
Kandidat Doktor S3 Information
Science UiTM Malaysia.

Andi Asari, yang mempunyai nama lengkap Andi Muhammad Asari sebagai nama pemberian orang tua, dan memiliki nama pena atau panggilan akrab Anas adalah dosen di Universitas Negeri Malang yang saat ini sedang melanjutkan studi doctoral (S3) di jurusan Information Management UiTM Malaysia. Lahir di desa Brongkal kabupaten Malang, semasa di Malang pernah mengenyam pendidikan di MI Azharul Ulum 02 Brongkal, kemudian lanjut di MTsN Malang 3 Sepanjang gondanglegi, dan lanjut di SMK Turen Malang. Kemudian melanjutkan belajar di perguruan tinggi di beberapa perguruan tinggi dikota Malang dan kemudian pindah ke kota pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sekarang domisili di Malang Jawa Timur. Penulis merupakan alumni dari Magister Kajian Budaya dan Media sekolah pasca sarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, dan juga alumni dari jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Mulai tahun 2015 sampai sekarang penulis aktif mengajar sebagai dosen tetap di Universitas Negeri Malang dan di beberapa lembaga pendidikan pondok pesantren di Malang Raya. Disamping kesibukan di dunia akademis

penulis juga memiliki kegiatan pengabdian di masyarakat dengan mengisi seminar, workshop, dll.

Riwayat Mengajar:

https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_dosen/RjEyRkFENzYtMEYxOS00QjE3LThFMzQtNTY1RkYwOTA3MzM1

Riwayat Publikasi Artikel:

<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors?q=andi+asari>
<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors?q=andi+asari>

Riwayat Penerbitan Buku:

https://www.google.com/search?q=andi+asari&tbm=bks&ei=WEHEYpa1OdWh4t4PkI2jqAw&ved=0ahUKEwiWwf3w8eH4AhXVknNgFHZDGCmuQ4dUDCAg&oq=andi+asari&gs_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LWJvb2tzEAxQAFgAYABoAHAaEACAAQcIAQCSAQCYAQA&scient=gws-wiz-books

Riwayat Penelitian dan Pengabdian:

<https://pakar.um.ac.id/Data/Peneliti/view/eyJpdil6lkt5bFNGRVQyOURKVWdkNHFJUzVjR0E9PSIsInZhbHVlIjoieUjhlNGtKUDA4OVlxQ0ZkR3hRRUR2RGZWbU9HMIc2dGMvRHVSOG4zSW93QT0iLCJtYWwMiOiI4ZGYxNTlmYjYwZTZmOWNmYjk4YTRiMGY1OGJiNTZkNDIwNTc5ZThkY2YxMzk3OWU0MWRkMjk1MWRjZjc3YWRRkIn0=>

Email : andi.asari.fs@um.ac.id

Scopus ID : 57213605546

Google scholar:

<https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=YYa5GeIAAAAJ>

Researchgate :

<https://www.researchgate.net/profile/Andi-Asari/research>

Youtube:

<https://youtube.com/channel/UCnNHvnNWspDB1pRQmBoI6ZQ>

<https://youtube.com/channel/UCJBO0b8pPXR86HuLrv7tn-Q>

Facebook :

<https://www.facebook.com/andiasari.official/>

Instagram : andiasari.official

BIODATA PENULIS IV



**Novi Rahmania Aquariza,
S.Pd.I,M.Pd**

Dosen Pendidikan Bahasa
Inggris
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Penulis lahir di Surabaya, 14 Nopember 1987. Penulis menempuh pendidikan S1 Bahasa Inggris di IAIN Sunan Ampel Surabaya dan lulus di tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan menempuh pendidikan Magister di Universitas Muhammadiyah Surabaya jurusan S2 Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia. Saat ini penulis aktif mengajar sebagai dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.

Selain mengajar, penulis juga menekuni usaha di bidang kursus bahasa Inggris yang dikelola secara mandiri. Selain itu penulis juga memiliki ketertarikan dalam bidang pengajaran English for Young Learners dan BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Di sela-sela aktivitas rutin mengajar sebagai tenaga pendidik, penulis juga aktif menulis di beberapa jurnal ilmiah, media massa serta berkontribusi dalam beberapa judul proyek *Book Chapter*.

BIODATA PENULIS V



Didik Cahyono, M.Pd.

Dosen Program Studi
Pendidikan Jasmani
FKIP Universitas
Mulawarman

Didik Cahyono, M.Pd.,

Lahir di Sragen, Jawa
Tengah pada tanggal 19
Oktober 1986, Jenjang
Pendidikan Dasar ia

tempuh di SD Negeri Karang Tengah III (tahun 1993-1999) dan di SMP Negeri 2 Sragen (tahun 1999-2002). Adapun jenjang Pendidikan menengahnya di SMA Negeri 3 Sragen (tahun 2002-2003). Kemudian melanjutkan lagi ke SMK Negeri 2 Sragen (Tahun 2004 - 2006). kemudian melanjutkan kuliah di Universitas Mulawarman Kalimantan Timur (tahun 2007-2011). Melanjutkan ke jenjang Pascasarjana di Universitas Negeri Semarang (tahtun 2012 - 2014). Sejak kuliah S1 sudah aktif mengajar di SDN 035 Samarinda, (tahun 2008 - 2012) kemudian mengajar di IKIP PGRI Kalimantan Timur (tahun 2015 - 2019), kemudian berkesempatan untuk mengabdikan di Universitas Mulawarman di Prodi Pendidikan Jasmani FKIP UNMUL (tahun 2019 - sekarang)

BIODATA PENULIS VI



**FAYRUS ABADI SLAMET,
M.Pd**

Dosen Bimbingan dan
Konseling Islam
Fakultas Dakwah dan
Komunikasi Islam
Institut Agama Islam Sunan
Kalijogo Malang

Penulis lahir di Sampang, 25 Desember 1991, penulis adalah dosen pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Bimbingan dan Konseling di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dan melanjutkan S2 pada Program Studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Malang. Penulis menekuni bidang Penelitian, pengembangan dan keilmuan psikologi Islam serta konseling Islam.

BIODATA PENULIS VII



Nur Arisah, S.Pd., M.Pd.
Dosen Program Studi
Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan
Bisnis, Universitas Negeri
Makassar

Penulis lahir di Soppeng, 13 November 1993. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar pada tahun 2015, kemudian melanjutkan studi S2 pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang dan lulus pada tahun 2017. Sekarang ini terdaftar sebagai Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Sekarang ini penulis aktif sebagai penulis buku baik buku ajar maupun Book Chapter. Selain itu juga aktif meneliti dan telah menerbitkan artikel pada Jurnal Nasional maupun Jurnal Internasional, serta memiliki ciptaan yang telah didaftarkan pada Hak Kekayaan Intelektual.

BIODATA PENULIS VIII



Elsi Sirampun

Dosen Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan

Universitas Cenderawasih

Penulis lahir di Toraja
tanggal 17 Agustus 1992.

Penulis adalah dosen pada
Program Studi Pendidikan

Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Cenderawasih.

Menyelesaikan
pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan matematika

dan melanjutkan S2 pada Pendidikan Matematika.

Penulis menekuni bidang Penelitian dan Pendidikan.

BIODATA PENULIS IX



**Muh. Rizah Putrawan, S.Pd.,
M.Pd.**

Dosen Jurusan Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Bantaeng,
22 Juni 1987. Lulus S1 di

Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar pada tahun 2007, kemudian melanjutkan studi S2 pada tahun 2015 di Program Studi Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2018. Sekarang ini terdaftar sebagai Dosen Tetap di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Sekarang ini penulis aktif sebagai penulis buku baik buku ajar maupun Book Chapter. Selain itu juga aktif meneliti dan telah menerbitkan artikel pada Jurnal Nasional maupun Jurnal Internasional serta ikut serta dalam bidang diluar pendidikan.

BIODATA PENULIS X



Dr. TITI SUWARNI, S.Pd.I, M.Pd. yang biasa dipanggil Mbak Tias Lahir di Banjarnegara pada tanggal 16 Oktober 1990 dari pasangan Bapak Ahmad Juwardi dan Ibu Warsinem.

Menyelesaikan Pendidikan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Gumelem Kulon pada tahun 1997, Sekolah Dasar Negeri 4 Gumelem Kulon lulus tahun 2003, Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Susukan lulus tahun 2006 dan Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Purwonegoro lulus tahun 2009. Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Islam(S.Pd.I) Pada tahun 2013 di Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo (UNSIQ) pada jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), tahun 2017 meraih gelas Magister Pendidikan Islam (M.Pd.) pada program Pasca Sarjana (S2) Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo (UNSIQ) dan Mendapatkan Gelar Doktor pada Program Doktorat (S3) Program Studi Ilmu Pendidikan konsentrasi Manajemen Pendidikan di Universitas Islam Nusantara (UNINUS) Bandung pada tahun 2024

Dalam bidang organisasi, Penulis aktif dan menjadi pengurus pada beberapa organisasi antara lain Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) tahun 2011, Pengurus Cabang PMII Wonosobo tahun 2011, Pengurus Koordinator Cabang PMII Jawa Tengah tahun 2014, Ketua PAC Fatayat NU Kecamatan Susukan periode 2017-2021, Ketua PAC Fatayat NU

Kecamatan Susukan Periode 2021-2025, Sekretaris PC Fatayat NU Kabupaten Banjarnegara Periode 2020-2025, Pengurus Koordinator Olahraga Kecamatan Susukan Periode 2020-2022. Selain aktif di dunia pendidikan dan organisasi, penulis juga berkecimpung di dunia entrepreneur, Founder Haikal Shop tahun 2014, Founder Bimbingan Belajar Pasti Bisa tahun 2021.

Saat ini penulis bekerja sebagai Dosen Tetap di Universitas Maarif Nahdlatul Ulama (UMNU) Kebumen.

Penulis menikah dengan Ibnu Ngakil S.Kom, M.AP. dan telah dikaruniai 3 orang putra putri, yaitu Muhammad Husain Haikal, Kemal Ahmad Aqil dan Jihan Najelaa Khadijah. Penulis Bersama keluarga berdomisili di Kalibeber, RT 02/RW 01 Kecamatan Mojotengah, Kabupaten Wonosobo. Untuk korespondensi tentang buku ini dengan penulis dapat melalui email: tiastitis16@gmail.com

BIODATA PENULIS XI



Jumriani, M.Pd

Dosen Pendidikan IPA
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Penulis lahir di Polewali Mandar, Sulawesi Barat tanggal 31 Juli 1992. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Kimia Bilingual, UNM dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Sains, UNY.

Penulis menekuni bidang Penelitian dan Kependidikan yang berfokus Pada perkembangan media dan teknologi pendidikan serta pemanfaatan potensi lokal dalam pembelajaran.

PSIKOLOGI DIGITAL KEPENDIDIKAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan menghadapi tantangan sekaligus peluang baru yang signifikan. Buku ini hadir sebagai panduan reflektif dan analitis mengenai hubungan antara teknologi digital dengan dinamika psikologis dalam lingkungan pendidikan.

Ditulis oleh para akademisi lintas disiplin, buku ini mengupas topik-topik penting seperti perubahan perilaku belajar, kecerdasan digital, kesehatan mental di era daring, serta etika penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ilmiah namun komunikatif, Psikologi Digital Kependidikan menyajikan perspektif baru yang relevan bagi pendidik, mahasiswa, praktisi psikologi, dan siapa pun yang peduli terhadap masa depan pendidikan.

Temukan jawaban dan wacana kritis atas pertanyaan besar: Bagaimana seharusnya psikologi pendidikan beradaptasi dan berkontribusi dalam lanskap digital yang terus berubah?



PT. GLOBAL TERAS FANA
Dusun Kepadon RT 03, RW 02,
Kec. Petanahan, Kab. Kebumen
📞 0857-2626-2694
✉️ globalterasfana@gmail.com
🌐 www.globalterasfana.com
📱 @penerbit_terasfana



ISBN 978-623-10-9575-6 (PDF)



9

786231

095756