

Tantangan Guru Dalam Menghadapi Era Digital 5.0 (Studi pada SDN 5/81 Kampuno Kec. Barebbo Kab. Bone)

Arni Anti Kinas¹⁾, Fadiya Nilawati²⁾

¹⁾ Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone

²⁾ Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone

e-mail Correspondent: arniantikinas1@gmail.com

ABSTRACT

Teachers as educators have a major role in building the quality of education in Indonesia. The transformation of education towards digitalization has changed teachers' perspectives on teaching. Technology provides both opportunities and challenges for teachers. Therefore, teachers are required to continue learning, developing themselves and openly accepting developments in the era that are based on digital technology. This research uses qualitative research with a descriptive approach. This research was carried out in August 2024 at SDN 5/81 Kampuno. The subject criteria in this research are (1) Teachers at SDN 5/81 Kampuno (2) Have implemented the independent learning curriculum (3) Carry out technology-based teacher duties. Data and information were obtained through structured interviews, non-participant observation, and documentation, as well as searching for various literature in the form of books and research journals related to the object of study. Data is collected, reviewed and analyzed then carries out data reduction, data presentation, and draws conclusions. The research results show that the challenges faced by teachers in the 5.0 era include (1) the ability to master digital platforms from the Ministry of Education and Culture such as PMM (Merdeka Mengajar Platform); (2) Ability to design technology-based learning; (3) The ability to create a fun and interactive learning experience by choosing the right method and utilizing technology-based learning media; (4) The ability to measure student learning outcomes using digital evaluation tools such as the independent report card application. The efforts made by teachers to face challenges in the digital era 5.0 are (1) Learning independently through websites and YouTube channels; (2) Discuss with family, co-workers or superiors; (3) Participate in training programs organized by the District education office. Bone offline and online-based webinars initiated by the Ministry of Education and Culture.

ARTICLE HISTORY

Received 02 July 2024

Accepted 20 September 2024

KEYWORDS

Teacher Challenges, Digital Era

PENDAHULUAN

Bangsa yang maju adalah bangsa yang memiliki sistem pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan di Indonesia sangat ditentukan oleh peran guru didalam ruang kelas. Guru memiliki peran yang begitu besar dalam membentuk generasi yang unggul. Menciptakan sumber daya manusia yang unggul merupakan kunci dalam membangun suatu bangsa dan pendidikan merupakan akselerasi yang diselenggarakan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Mansir et al., 2020) bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu Negara. Ada korelasi antara kinerja guru dengan kemajuan suatu bangsa. Negara yang maju dipengaruhi oleh pembangunan, dan kualitas pembangunan dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Pendidikan yang bermutu dipengaruhi oleh

peran guru yang berkualitas dan profesional sehingga mampu melahirkan siswa yang berkualitas dan selanjutnya akan memberikan kontribusi kepada Negara.

Globalisasi dan perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam berinteraksi karena informasi yang diperoleh begitu cepat. Globalisasi memberikan dampak positif ataupun negatif terhadap suatu Negara. Era digital mendorong terjadinya kompetisi antar bangsa, yang dapat memicu adanya program pengembangan sumber daya manusia. Pengembangan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan melalui pendidikan. Hal ini akan menjadi tantangan bagi pendidikan di Indonesia bagaimana menerapkan teknologi digital pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, seperti komputer/*notebook*, *smartphone*, video, Audio, dan visual (Ngongo et al., 2019).

Guru dihadapkan pada tantangan baru dan perubahan peran dalam pendidikan. Seorang guru dituntut untuk memahami dan beradaptasi dengan teknologi termasuk kemampuan dalam memahami paradigma dalam proses pembelajaran. Tantangan yang dihadapi guru, seperti teknologi yang selalu berubah dengan cepat, akses informasi yang tak terbatas dan kebutuhan untuk terus meningkatkan kemampuan dibidang digital. Disamping itu, teknologi bisa digunakan sebagai alat untuk memperluas jangkauan dibidang pengajaran, menjembatani siswa dengan sumber daya global dan membangun kolaborasi dan kreativitas. Guru memiliki peran kunci dalam menciptakan generasi yang terhubung dengan digital dan memberikan edukasi kepada siswa untuk merencanakan masa depan dengan memanfaatkan teknologi (Zebua, 2023). Guru seharusnya mampu melakukan perubahan-perubahan kecil dalam proses pembelajaran yang diterapkan secara konsisten. Seorang guru diharapkan mampu memberikan inovasi agar bisa memenuhi kebutuhan siswa dan dalam penerapannya menggunakan teknologi sebagai media yang akan memberikan kemudahan dalam proses pengajaran. (Husna et al., 2023).

Realitas yang ada sekarang dimana kemajuan teknologi tidak berbanding lurus dengan kemampuan guru dalam beradaptasi. Kenyataan ini sangat memprihatinkan dan terjadi dilingkup dunia pendidikan. Kita harus menyaksikan hal yang sangat kontras antara guru dan siswa. Siswa dengan mudahnya beradaptasi dengan berbagai macam flatform digital sedangkan guru masih menganut tradisi tekstual dan masih banyak yang menggunakan metode lama. Hal ini menyebabkan terjadinya ketimpangan dimana guru masih memakai produk lama sedangkan siswanya sudah memakai produk kontemporer (Latif, 2020).

Olehnya itu, di era digital ini guru seharusnya mampu meningkatkan kualifikasi keilmuannya dan memperbaiki pendekatan yang dilakukan dalam pengajaran dengan cara mengubah pola-pola klasik dan tetap menjaga wibawa serta integritas didepan siswa. Disamping itu, guru selayaknya memiliki kesadaran akan kehadiran teknologi yang telah merubah semua dimensi kehidupan termasuk dalam proses mengajar. Sehingga guru bisa mempertimbangkan secara matang tentang dampak positif dan negatif dari teknologi. Pada akhirnya, guru diharapkan mampu memberikan edukasi dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak (Sadriani et al., 2023).

Penelitian sebelumnya hanya fokus membahas tantangan yang dihadapi guru dalam menghadapi era informasi secara umum, sedangkan penelitian ini lebih spesifik mengkaji tentang tantangan yang dihadapi guru di era 5.0 khususnya pada penggunaan platform digital dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM), program pembelajaran berbasis TIK (PembTIK), dan penggunaan e-rapor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini digunakan karena ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Pertama, metode yang digunakan akan memudahkan peneliti untuk menggali informasi lebih mendalam. Kedua, peneliti berinteraksi secara langsung dengan informan. Ketiga, metode ini lebih fleksibel dan dapat menyesuaikan berbagai fenomena yang bisa terjadi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 di SDN 5/81 Kampuno. Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini adalah (1) Guru SDN 5/81 Kampuno (2) Telah menerapkan kurikulum merdeka belajar (3) Melaksanakan tugas guru yang berbasis teknologi. Data dan informasi diperoleh melalui wawancara terstruktur, observasi non partisipan, dan dokumentasi, serta mencari berbagai literatur berupa buku dan jurnal penelitian yang berkaitan dengan objek kajian. Data dikumpulkan, ditelaah dan dianalisis kemudian melakukan reduksi data, penyajian data, dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tantangan Guru dalam Menghadapi Era Digital 5.0

Kemampuan untuk menguasai flatform digital dari kemdikbud

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti ditemukan bahwa kehadiran teknologi komunikasi dan informasi menjadi tantangan yang sangat luar biasa karena setiap guru dituntut untuk segera beradaptasi dengan teknologi dan melakukan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Guru harus bergerak cepat, belajar lebih keras lagi agar tidak tertinggal mengingat perkembangan teknologi bergerak begitu cepat dan selalu mendapatkan kebaruan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendorong kepada semua guru untuk melaksanakan tugasnya secara efektif dan efisien dengan meluncurkan platform digital yang akan membantu para guru dalam bekerja. Adapun flatform digital dari kemdikbud yaitu Platform Merdeka Mengajar (yang selanjutnya disingkat PMM).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan. PMM merupakan aplikasi teknologi yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang diperuntukkan untuk guru, kepala sekolah, dan operator untuk menginput secara mandiri data sekolah dan segala macam bentuk kegiatan yang dilakukan guru dan kepala sekolah bersama dengan siswa, orang tua siswa, dan masyarakat. Adapun fitur yang tersedia di PMM yaitu: Pertama, Pengelolaan kinerja guru (PKG), pengelolaan kinerja guru (PKG) dimulai dari perencanaan dan persetujuan rencana, persiapan praktik kinerja, pelaksanaan kegiatan, rencana tindak lanjut, penilaian dan penetapan kinerja; Kedua, pelatihan mandiri. Pelatihan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja; Ketiga, berbagi inspirasi melalui aksi nyata. Keempat, memperoleh ide dan gagasan baru melalui video inspirasi; dan kelima, Rapor pendidikan. Rapor pendidikan berisi tentang jumlah guru, jumlah siswa, sarana dan prasarana yang ada di sekolah, aktivitas belajar mengajar, dan pertemuan dengan orang tua siswa dan masyarakat.

Kemampuan untuk merancang pembelajaran berbasis teknologi

Kegiatan belajar yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang. Rencana pembelajaran atau biasa disebut RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) memuat tentang materi ajar, waktu yang digunakan, metode yang dipilih, serta media yang akan dipakai pada saat proses pembelajaran. Untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat program pembelajaran berbasis TIK. Pembelajaran berbasis TIK (Pembatik) bertujuan untuk meningkatkan literasi TIK bagi

guru, implementasi TIK dalam pembelajaran, kelola TIK, dan berbagi TIK. Berdasarkan informasi dari informan bahwa pada hari Rabu, 31 Juli 2024, informan mengikuti webinar level 1 Pembatik 2024 melalui kanal *youtube* Rumah Belajar Kemdikbud. Sebelum mengikuti webinar, informan mengisi pretes yang dilakukan secara online pada hari senin, 29 Juli 2024. Selanjutnya setelah mengikuti webinar, informan akan belajar secara mandiri Mod level 1 yang dimulai pada tanggal 1 – 10 Agustus 2024. Kemudian akan dilanjutkan dengan posttest yang akan dilaksanakan pada tanggal 11- 12 Agustus 2024 dan tanggal 13 Agustus pengumuman kelulusan. Jadwal itu mengacu pada surat pelaksanaan Pembatik Level 1 Tahun 2024 yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Bone.

Kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif

Sekolah SDN 5/81 Kampuno menyediakan 3 LCD untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan. Disamping itu, pihak sekolah juga akan menganggarkan setiap tahun untuk pembelian LCD, mengingat jumlah tersebut belum cukup memenuhi kebutuhan semua guru yang seharusnya 1 kelas 1 LCD. Penggunaan media pembelajaran seperti laptop dan LCD didalam kelas dapat memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa, hal ini diungkapkan oleh informan bahwa ketika menggunakan perangkat teknologi tersebut, informan menyaksikan senyum sumringah dari siswa bahkan ada yang ke depan kelas dan mendekat dengan proyektor.

Menurut informan penggunaan media elektronik, disamping menarik minat siswa dalam belajar juga sangat membantu informan dalam mengajar. Informan tidak perlu terlalu banyak bicara, karena materi yang disampaikan dalam bentuk video dan audio sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kemampuan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan alat evaluasi digital

Aplikasi yang digunakan oleh informan untuk menginput nilai siswa adalah aplikasi rapor merdeka. Aplikasi ini bertujuan untuk mengukur capaian kompetensi. Adapun capaian kompetensi yang dimaksud diantaranya tujuan pembelajaran, lingkup materi, dan capaian pembelajaran. Aplikasi rapor merdeka memudahkan informan dalam mengarsipkan laporan hasil belajar siswa. Tim pengembang aplikasi menyajikan tutorial di *channel youtube* tentang tata cara penggunaan aplikasi ini. Tutorial itu membantu informan yang kesulitan ataupun lupa tentang bagaimana cara penginputan nilai pada aplikasi tersebut.

Upaya yang dilakukan Guru dalam Menghadapi Tantangan Era Digital 5.0

Penguasaan teknologi digital merupakan kunci dalam menyesuaikan diri di era informasi saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan disampaikan bahwa awalnya kesulitan menggunakan teknologi digital dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu dimana informasi dan pengetahuan mudah diakses dan kemauan untuk terus belajar sehingga kesulitan itu bisa diatasi. Adapun upaya yang dilakukan informan dalam menghadapi tantangan era 5.0 yaitu: Pertama, belajar mandiri melalui *website*, *youtube*, dan media yang lain yang mendukung tugas guru. Kedua, berdiskusi dengan keluarga, rekan kerja ataupun atasan. Ketiga, mengikuti program pelatihan yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan Kab. Bone secara *offline* dan webinar berbasis *online* yang diprakarsai oleh kemdikbud.

DISCUSSION (Pembahasan)

Konteks Pendidikan di Era Digital

Masyarakat telah memasuki era digital dimana informasi sangat mudah untuk diakses. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi menjadikan informasi yang diterima sangat banyak dan tak terbatas. Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi memberikan ruang yang bebas dan tidak dibatasi oleh waktu. Era digital ini telah mengubah perspektif dan pandangan masyarakat di segala aspek, termasuk dibidang pendidikan. Era digital yang telah memasuki era 5.0 memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap pola pengajaran di ruang kelas dan bisa memaksimalkan potensi siswa dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada (Sutarman A, 2019).

Sikap dan budaya masyarakat yang telah beradaptasi dengan teknologi digital merupakan momentum yang harus dimanfaatkan. Dengan memperhatikan realitas obyektif, inovasi, dan akselerasi dibidang pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi, maka guru yang profesional seharusnya menguasai berbagai macam platform digital dan menerapkannya dalam proses pembelajaran (Fahrorrozi, 2023).

Guru sebagai pendidik, bertugas untuk mentransfer informasi dan ilmu pengetahuan dan juga mengajarkan nilai-nilai yang terkandung pada berbagai dimensi ilmu pengetahuan dengan menunjukkan sikap keteladanan sehingga siswa dapat memahami, memaknai, dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan norma dan etika yang berlaku. Tugas utama seorang guru dapat dijabarkan sebagai berikut (Dasmo et al., 2022): Pertama, mendidik. Guru adalah figur yang menjadi panutan bagi siswa. Sebagai warga Negara yang baik, guru seyogyanya dapat menjadi pribadi yang menjunjung tinggi etika baik dalam bertutur kata maupun dalam wujud tingkah laku; Kedua mengajar. Guru yang bertugas untuk mengajar akan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan menguasai materi yang akan diajarkan, memilih metode yang tepat, menggunakan media pembelajaran yang inovatif, memberikan motivasi dan membangun hubungan yang baik dengan siswa

Ketiga, membimbing. Sebagai pembimbing, guru bertugas untuk membantu siswa menemukan minat dan bakatnya serta mengembangkan potensi dan kapasitas yang dimiliki siswa; Keempat, mengarahkan. Guru bertugas untuk memberikan arahan dan petunjuk kepada siswa dalam proses pengambilan keputusan. Arahan ini sifatnya dorongan dan tidak memaksa. Guru menjabarkan dan mendeskripsikan norma-norma dan etika agar siswa dapat mengembangkan kreativitas dan inisiatifnya tanpa menyimpang dari kaidah yang telah ditetapkan; Kelima, melatih. Guru sebagai pelatih, mengembangkan minat dan bakat siswa. Memberikan pelatihan yang akan meningkatkan kemampuan siswa dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik serta memberikan keterampilan kepada siswa, baik secara fisik, mental dan pengelolaan emosi. Keenam, menilai. Alat ukur yang digunakan untuk melakukan penilaian diantaranya kognitif, afektif, dan psikomotorik; Ketujuh, mengevaluasi. Kegiatan belajar yang telah dilalui oleh siswa perlu dilakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian standar kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi akan menyajikan data dan informasi yang bisa dijadikan rujukan untuk melakukan refleksi dan perbaikan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tertuang pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 yang berbunyi pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dan untuk mencapai itu

maka guru perlu untuk terus belajar, mengembangkan diri dan beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sudah berbasis dengan teknologi digital.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mengubah perilaku siswa dengan mencari, menemukan, merekam, menelaah, dan menyampaikan materi ajar sesuai dengan kebutuhan. Gabungan antara teknologi digital dan materi ajar akan menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Materi yang disajikan merupakan gabungan dari audio, video, animasi dan media lainnya sehingga menjadi daya tarik bagi siswa. Hal ini akan mempengaruhi pola perilaku siswa dalam belajar dan berkembang secara efektif (Patrisius Kami et al., 2023).

Tantangan Guru dalam Menghadapi Era Digital 5.0

Kemampuan untuk menguasai platform digital dari kemdikbud

Guru melaksanakan pendidikan dan pengajaran berbasis IoT (*Internet of Things*), memperkenalkan kepada siswa tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Munianti, 2022). Kegiatan belajar mengajar yang didukung oleh teknologi adalah proses pembelajaran yang efektif untuk dilaksanakan di era informasi seperti sekarang. Guru harus segera menyesuaikan diri dengan berbagai macam platform digital yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti perangkat lunak konferensi, dan aplikasi pembelajaran. Guru dituntut untuk terus belajar dan mengembangkan diri dibidang teknologi. Meningkatkan dan mempertahankan keterampilan teknologi merupakan tantangan pertama bagi guru dan guru harus bisa mengatasi tantangan ini. (Patrisius Kami et al., 2023)

Platform Merdeka Mengajar (PMM) merupakan aplikasi teknologi yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia untuk para guru agar dapat menjadi teman penggerak bagi guru dalam mengajar, belajar, dan berkarya. Ada beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi ini seperti: Pertama, membuat asesmen untuk murid; Kedua, melakukan pembelajaran mandiri dengan berbagai macam pelatihan yang telah tersedia; Ketiga, menampilkan kinerja yang telah dilakukan dengan menginput kegiatan lewat fitur aksi nyata; Keempat, mendapatkan pengalaman baru lewat video inspirasi yang bisa dijadikan rujukan dalam melakukan pembelajaran; Kelima, mendapatkan saran dan kritik dari rekan sejawat dengan fitur berbagi kegiatan; Keenam, platform ini juga menyediakan buku teks dan modul ajar yang bisa dijadikan rujukan dalam melaksanakan pembelajaran

Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi menjadi tantangan yang sangat luar biasa karena setiap guru dituntut untuk segera beradaptasi dengan teknologi dan melakukan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Guru harus bergerak cepat, belajar lebih keras lagi agar tidak tertinggal mengingat perkembangan teknologi bergerak begitu cepat dan selalu mendapatkan kebaruan

Kemampuan untuk merancang pembelajaran berbasis teknologi

Desain pembelajaran yang disajikan menggunakan perangkat teknologi digital seperti video dan audio untuk memastikan materi yang disampaikan bisa dipahami dengan baik oleh siswa. Hal ini akan menjadi tantangan bagi guru untuk merancang pembelajaran berbasis teknologi.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi merancang program Pembelajaran berbasis TIK (Pembelajaran berbasis TIK). Pembelajaran berbasis TIK merupakan program peningkatan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, dan dinas pendidikan dalam kegiatan belajar, mengajar dan berkarya untuk mendukung terciptanya inovasi pembelajaran kolaboratif dalam implementasi kurikulum merdeka dengan memanfaatkan teknologi. Ada beberapa hal yang

menjadi tujuan utama dari pembaTTK, yaitu: Pertama, inovasi pembelajaran digital. Penerapan teknologi digital untuk meningkatkan proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektifitas, efesiensi, dan aksesibilitas serta mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di era digital dengan keterampilan yang relevan. Inovasi pembelajaran digital yang mendukung seperti *e-learning* dan platform digital seperti PMM (Platform Merdeka Mengajar); Kedua, perangkat TIK untuk pembelajaran. Alat teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran. Seperti komputer, laptop, tablet, *smartphone*, jaringan internet, *software* dan perangkat TIK yang lainnya; Ketiga, ekosistem digital merdeka belajar. Lingkungan yang terintegrasi untuk mendukung penggunaan teknologi digital dalam sistem pendidikan untuk mendorong kemerdekaan belajar. Ekosistem ini harus didukung oleh platform pembelajaran digital, infrastruktur teknologi, alat kolaborasi dan komunikasi, sistem penilaian dan evaluasi digital dan pelatihan pengembangan kompetensi guru

Kegiatan belajar yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang. Rencana pembelajaran atau biasa disebut RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) memuat tentang materi ajar, waktu yang digunakan, metode yang dipilih, serta media yang akan dipakai pada saat proses pembelajaran. Sehingga program PembaTTK diharapkan dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang menarik.

Kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif

Teknologi digital dapat menyajikan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat mengidentifikasi kesulitan siswa, sehingga materi yang disajikan bisa disesuaikan dengan menggunakan model pengajaran dan teknik penyampaian materi bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa. Personalisasi pembelajaran ini memberikan motivasi kepada siswa, mendorong akselerasi dalam belajar, dan membantu siswa mencapai hasil yang maksimal (Mambu et al., 2023).

Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bukanlah pekerjaan yang mudah. Guru sebaiknya memanfaatkan platform diskusi *online*, proyek kolaboratif atau kuis interaktif agar siswa terlibat secara aktif dan termotivasi saat belajar *online* (Patrisius Kami et al., 2023). Pemilihan metode ajar dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan yang disampaikan oleh informan bahwa ketika informan mengajar dengan menggunakan laptop dan LCD dengan menggabungkan video dan suara dapat menarik minat siswa dalam belajar. Siswa merasa senang dan cukup atraktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kemampuan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan alat evaluasi digital

Guru melakukan evaluasi dengan memanfaatkan alat evaluasi digital. Aplikasi yang digunakan oleh guru untuk menginput nilai siswa adalah aplikasi rapor merdeka. Aplikasi ini bertujuan untuk mengukur capaian kompetensi. Adapun capaian kompetensi yang dimaksud diantaranya tujuan pembelajaran, lingkup materi, dan capaian pembelajaran. Aplikasi rapor merdeka memudahkan informan dalam mengarsipkan laporan hasil belajar siswa. Tim pengembang aplikasi menyajikan tutorial di *channel youtube* tentang tata cara penggunaan aplikasi ini. Tutorial itu membantu guru yang kesulitan ataupun lupa tentang bagaimana cara penginputan nilai pada aplikasi tersebut. Disamping itu, guru sangat terbantu dengan adanya teknologi AI. AI memiliki kemampuan untuk memberikan umpan balik dengan segera dan tersistematiskan,

Memberikan pengarahan yang tepat, saran untuk perbaikan, tugas tambahan untuk siswa yang berguna untuk memperbaiki kelemahan siswa dan membantu guru mengidentifikasi masing-masing kebutuhan siswa yang beraneka ragam, sehingga hal ini bisa meningkatkan kualitas belajar siswa (Mambu et al., 2023)

Upaya yang dilakukan Guru dalam Menghadapi Tantangan Era Digital 5.0

Menjadi guru di era digital membutuhkan usaha yang lebih keras jika dibandingkan dengan era sebelumnya. Guru dapat menggunakan teknologi digital dalam setiap aspek kegiatan yang dilakukan seperti mengolah data siswa, pemberian kuis, penyajian materi ajar sampai dengan evaluasi pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi digital, guru dapat menambah wawasan, memilih strategi dan metode mengajar yang lebih efisien dan pendekatan diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa. Disamping itu, kecanggihan teknologi juga berkontribusi dalam memberikan saran ataupun rekomendasi kepada guru yang berkaitan dengan materi ajar yang sesuai, metode mengajar yang efektif, pendekatan belajar yang interaktif sehingga dapat menambah pengalaman belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang diharapkan (Mambu et al., 2023).

Olehnya itu, penguasaan teknologi digital merupakan kunci dalam menyesuaikan diri di era informasi saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan disampaikan bahwa awalnya kesulitan menggunakan teknologi digital dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu dimana informasi dan pengetahuan mudah diakses dan kemauan untuk terus belajar sehingga kesulitan itu bisa diatasi. Adapun upaya yang dilakukan informan dalam menghadapi tantangan era 5.0 yaitu: Pertama, belajar mandiri melalui *website*, *youtube*, dan media yang lain yang mendukung tugas guru. Kedua, berdiskusi dengan keluarga, rekan kerja ataupun atasan. Ketiga, mengikuti program pelatihan yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan Kab. Bone secara *offline* dan webinar berbasis *online* yang diprakarsai oleh kemdikbud.

Guru sebagai pendidik memiliki peran yang utama dalam membangun kualitas pendidikan di Indonesia. Transformasi pendidikan ke arah digitalisasi telah mengubah perspektif guru dalam mengajar. Dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, mengajar tidak hanya dilakukan diruang kelas, tetapi kegiatan mengajar bisa dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Teknologi memberikan peluang sekaligus tantangan bagi guru. Penguasaan dibidang teknologi merupakan kunci agar bisa melakukan inovasi dan membangun kreativitas dalam proses pembelajaran. Olehnya itu guru dituntut untuk terus belajar, mengembangkan diri dan secara terbuka menerima perkembangan zaman yang sudah berbasis teknologi digital.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Tantangan yang dihadapi oleh guru di era 5.0 diantaranya (1) Kemampuan untuk menguasai platform digital dari kemdikbud seperti PMM (Platform Merdeka Mengajar); (2) Kemampuan untuk merancang pembelajaran berbasis teknologi; (3) Kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dengan memilih metode yang tepat dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi; (4) Kemampuan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan alat evaluasi digital seperti aplikasi rapor merdeka. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru untuk menghadapi tantangan di era digital 5.0 yaitu (1) Belajar secara mandiri melalui *website* dan *channel youtube*; (2) Berdiskusi dengan keluarga, rekan kerja, ataupun atasan; (3) Mengikuti program pelatihan yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan Kab. Bone secara *offline* dan webinar berbasis *online* yang diprakarsai oleh kemdikbud.

Penelitian ini hanya fokus membahas tentang tantangan guru dalam menghadapi era digital 5.0 khususnya pada penggunaan platform digital seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM), Program Pembelajaran berbasis TIK (PembalTIK) dan penggunaan aplikasi e-rapor. Sedangkan platform digital yang lain dari kemdikbud belum dikaji seperti aplikasi Rencana Anggaran Sekolah (ARKAS), Sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk membahas tentang tantangan yang dihadapi guru dalam menggunakan berbagai macam platform digital dari kemdikbud.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Dasmo, Rel.pol, Notosudjono, & Sunardi. (2022). *Perilaku Inovatif Sebagai Pusat Pengembangan Profesional Guru Pada Era Digital*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). <https://books.google.co.id/books?id=vw2hEAAAQBAJ>
- Fahrorrozi. (2023). *Tantangan Guru dalam Pengamalan Project penguatan Profil Pelajar Pancasila di Era Digital*.
- Husna, K., Fadhilah, F., Hayana, U., & Harahap, S. (2023). *Transformasi Peran Guru Di Era Digital : Tantangan Dan Peluang*. 1(4).
- Latif, A. (2020). *Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital*. 4(3).
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., & Natasya, V. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital*. 06(01), 2689–2698.
- Mansir, F., Yogyakarta, U. M., Guru, K., & Nasional, P. (2020). *KESEJAHTERAAN DAN KUALITAS GURU SEBAGAI UJUNG*. 8(2), 293–303.
- Munianti, S. (2022). *JSG : Jurnal Sang Guru Pentingnya Pengembangan Kompetensi Guru Di Era Digital* *JSG : Jurnal Sang Guru*. 1, 230–234.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto. (2019). *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 03 mei 2019*. 628–638.
- Patrisius Kami, S. P. M. H., Rahmatul Ulya, S. S. T. M. K., Muhammad Fikri, S. S. M. P., & Tomi Wahyu Septarianto, S. P. M. P. (2023). *PEMBELAJARAN BAHASA DI ERA DIGITAL*. CV. Gita Lentera. <https://books.google.co.id/books?id=s8HVEAAAQBAJ>
- Sadriani, A., Arifin, I., & Ahmad. (2023). *Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital*. 32–37.
- Sutarman A, et al. (2019). *Penguatan Peran Guru di Era Digital Melalui Program Pembelajaran Inspiratif*. 5(02), 229–238.
- Zebua, F. (2023). *View of Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital.pdf*.