

# STRATEGI PEMBELAJARAN ERA DIGITAL

**Taufiq Nur Azis**

Sekolah Tinggi Agama Islam Darunnajah Bogor  
*taufiqnurazis@gmail.com*

## ABSTRAK

Kehadiran teknologi informasi memiliki dampak terhadap perubahan seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi yang dilaksanakan Pendidik dengan peserta didik era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan sebelumnya. Di mana proses pembelajaran (interaksi) berlangsung mulai bergeser menjadi interaksi pembelajaran digital. Sehingga perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran dari generasi ke generasi diperlukan strategi pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru/ dosen di era digital, di antaranya yaitu mengembangkan model, melakukan inovasi dan evaluasi pembelajaran dengan media digital. Dengan strategi pembelajaran era digital tersebut diharapkan dosen/ guru dan peserta didik mendapatkan kemudahan dalam pembelajaran. Sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat diperoleh dengan maksimal.

**Kata Kunci:** Strategi, Pembelajaran, Era Digital

## PENDAHULUAN

Setiap detik berputarnya waktu mengiringi perjuangan Indonesia untuk melakukan perubahan tidak dapat terlepas kolaborasi dari generasi muda dengan generasi dewasa. Generasi dewasa memiliki segudang pengalaman dan generasi muda memiliki segudang gagasan tentang masa depan. Era digital menjadi peluang dan musibah ketika tidak siap dengan perubahan. Perubahan gaya hidup dan budaya masyarakat telah bergeser banyak fungsi media cetak menjadi media digital. Setiap perubahan yang berkembang akan melahirkan temuan baru yang mampu memberikan kemudahan dan akan menjadi masalah-masalah. Untuk itu ada hal yang perlu diperhatikan dibalik kemudahan yang diperoleh hari ini, akan lahir pula permasalahan baru dengan penyelesaian dan pemikiran dengan cara baru. Permasalahan yang dihadapi adalah pentingnya mengembangkan strategi pembelajaran era digital.

Perubahan-perubahan itu telah mengubah cara pandang dan praktik-praktik pembelajaran dunia pendidikan saat ini. Perkembangan pendidikan era digital memungkinkan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Perubahan pendidikan di era digital mengharuskan guru/ dosen memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran era digital saat ini sudah tidak lagi berpusat pada guru atau dosen tetapi sudah bergeser. Pembelajaran saat ini harus berpusat pada peserta didik (*student center*). Era digital merupakan era di mana semua aspek dalam

kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran yang diterjadi lebih banyak memanfaatkan media digital. Karena pembelajaran digital memerlukan kesiapan pembelajar dan pengajar untuk berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti computer/ laptop dengan internet, smartphone dengan aplikasinya dan lainnya. Sehingga kehadiran teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran era digital. Dengan strategi pembelajaran era digital memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan pendekatan *research literature* (penelitian literatur). Dalam penelitian literature peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Kemudian dalam pengumpulan data peneliti melakukan penelaahan dan mengeksplorasi beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan studi literature yang peneliti lakukan ada beberapa temuan yang dapat di manfaatkan dosen/ guru sebagai strategi pembelajaran era digital.

### **1. Model Pembelajaran Era Digital**

Model pembelajaran era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Menurut penulis bahwa model pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru / dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian di donload dan dipelajari secara manual (offline), kedua, guru/ dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline. Kemudian ada juga model pembelajaran yang tidak terikat dengan guru/ dosen yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online. Apalagi saat ini era digital yang didukung jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru/ dosen secara real. Berikut ini model pembelajaran era digital pada saat ini:

#### **a. Blended Learning**

Sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.

Blended learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka di antara seluruh bagian yang terlibat

dengan pelatihan”. Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan blended learning sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial yaitu: (PT. Sevima, Agustus 2018)

- 1) Adanya interaksi antara pengajar dan mahasiswa
- 2) Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung
- 3) Blended Learning = combining instructional modalities (or delivery media),
- 4) Blended Learning = combining instructional methods

b. Distant Learning (Pendidikan Jarak Jauh)

Model Pendidikan jarak jauh telah berkembang sejak 1883. Seiring seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep dan implementasi model pendidikan jarak jauh dapat berkembang pula. Pendidikan jarak jauh dapat di klasifikasikan melalui beberapa fase generasi sampai saat ini dengan generasi kelima. Posisi e-learning dalam pendidikan jarak jauh merupakan suatu bentuk konsekuensi logis, karena keterpisahan jarak dan waktu antara peserta belajar dan penyelenggara pembelajaran, maka mutlak diperlukan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (Dewi Salma Prawiradilaga, 2013).

*Distance learning is used in this study because it emphasizes the recentering on the nontraditional learner and is more commonly used than “distance education.”*

Pembelajaran jarak jauh digunakan dalam penelitian ini karena menekankan pemusatan pada pelajar non tradisional dan lebih umum digunakan daripada "pendidikan jarak jauh."

Pelaksanaan pendidikan jarak jauh juga diatur dalam undang-undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pasal 31 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan media komunikasi. Kemudian Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 24 tahun 2012 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh (PJJ) pada pendidikan tinggi pasal 2 ayat 1 dan 2 mencakup: berfungsi sebagai bentuk pendidikan peserta didik yang tidak dapat mengikuti pendidikan tatap muka tanpa mengurangi kualitas pendidikan, kemudian pendidikan jarak jauh bertujuan untuk meningkatkan perluasan dan pemerataan akses terhadap pendidikan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan.

Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti), Mohamad Nasir, Jakarta, Rabu, 6 Februari 2019 "lembaga sudah melakukan PJJ tahun 2019 meningkat dari lima perguruan tinggi menjadi 15 kampus. Kemarin lima tahun 2018. Sekarang tambah tujuh dan tiga lagi masuk," Menristekdikti mengatakan pendidikan tinggi di Indonesia harus melakukan perubahan dengan melaksanakan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) yang bertujuan untuk mengantisipasi perkembangan dunia yang begitu cepat.

UT siap sukseskan dan membantu perguruan tinggi lain dalam program PJJ dan Online Learning. Setidaknya UT sudah mendandatangani Nota Kesepahaman dengan Universitas Borneo Tarakan(UBT), Universitas Negeri Padang (UNP), Universitas Sumatera Utara (USU), Universitas Negeri Medan (Unimed), Universitas Soedriman (Unsoed), Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta), Institut Teknologi Sumatera dan kali ini dengan Universitas Jember, Universitas Lampung (Unila), Universitas Negeri Jakarta (UNJ), dan Universitas Bangka Belitung (UBB), ” terangnya.

Rektor Insitut Teknologi Bandung (ITB) sekaligus Ketua Majelis Rektor Perguruan Tinggi Negeri Indonesia (MRPTNI) Kadarsah Suryadi berharap agar dengan diselenggarakannya sistem pendidikan jarak jauh ini, dapat meningkatkan Angka Partisipasi Kasar (APK) Indonesia yang saat ini masih di angka 31,5%. “Saya kira apa yang disampaikan Pak Menteri ketika bertemu di Medan lalu, kita dapat meningkatkan APK kita yang rendah dibanding Malaysia 37.2%, Thailand 51.2%, Singapura 82.7% dan Korea 92.4%, ” (<https://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/menristekdikti>)

### c. Mobile Learning (M-Learning)

*Mobile Learning* adalah pembelajaran dengan bantuan teknologi seluler nirkabel (*smartphone*). Mobile learning memberikan kemudahan pada siapa saja untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Model pembelajaran *mobile learning*, mendorong keaktifan peserta didik untuk selalu belajar kapanpun dan di manapun diinginkan tanpa dibatas ruang dan waktu. Artinya bahwa dengan menggunakan mobile learning siswa diberikan kemudahan dalam belajar tanpa mengurangi tugas dan tanggungjawabnya.

Sebagai dikutip dalam Mohammad Ally dengan buku yang berjudul, “mobile learning; Transforming the Delivery of Education and Training”.

*Mobile learning through the use of wireless mobile technology allows anyone to acces information and learning materials from anywhere and anytime. With mobile learning, learners will be empowered since they can learn whenever and wherever the want.*” (Mohamed Ally)

Mobile learning (m-learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan mobile learning, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu.

Berdasarkan hasil penelitian yang laksanakan oleh Nur Afifah, terkait tentang pengembangan pembelajaran mobile (mobile learning) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile untuk Pengenalan Bahasa Pemrograman Visual Basic di SMK 2017, mendapatkan respons sangat baik dan sangat layak. Kemudian penelitian yang sama terkait dengan *mobile learning*, Singgih Yuntoto, dengan judul pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran kompetensi pengoperasian system pengendalian elektronik di SMKN

2 Pengasih, hasil dalam penelitian sangat *recommended* untuk dimanfaatkan sebagai salah satu strategi pembelajaran era digital saat ini. Artinya bahwa pemanfaatan model pembelajaran mobile merupakan salah satu strategi pembelajaran era digital bagi generasi digital native saat ini.

#### d. Virtual Learning Enviroment

Virtual learning environment (VLE) adalah sebuah platform berbasis Web untuk pembelajaran dalam aspek digital yang biasa dipakai oleh beberapa institusi pendidikan. Lingkungan pembelajaran virtual menawarkan sistem pembelajaran dengan berbagai komponen, dengan menambahkan keuntungan dari pembelajaran berbasis komputer dan ruang pengajaran. Salah satu proses untuk meningkatkan pengalaman belajar adalah sarana ruang virtual, yang dapat menjadi adalah pusat mahasiswa, bekerja dalam diri mondar-mandir, dan yang mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri.

Dalam mode virtual, bahan-bahan yang tersedia dalam bentuk bantuan komputer program pembelajaran, catatan kuliah, khusus self-assessment modul. Mekanisme lain bagi siswa untuk siswa interaksi dalam bentuk sederhana forum diskusi adalah dengan menggunakan sebuah novel link Cyber tutor. Hal ini memungkinkan siswa dengan akun email untuk menghubungkan dengan isi kursus dan staf dengan keraguan dan pertanyaan terkait. Siswa dapat menghubungi staf tanpa wajah untuk wajah kunjungan yang menyimpan di kampus. Staf tetap anonim yang memungkinkan untuk beberapa staf untuk bertindak sebagai cyber tutor selama kursus. Siswa tidak tetap anonim meskipun alamat email mereka yang samar cukup untuk menutupi identitas mereka. Siswa dapat mendiskusikan tentang ujian, laporan laboratorium, poster, kuliah, bantuan teknis dengan men-download bahan-bahan. Evaluasi penggunaan Virtual ruang sumber daya ini dilakukan dengan survei, kelompok fokus dan online bentuk umpan balik. Siswa memiliki 24 jam akses ke materi pembelajaran dalam satu hari yang sesuai dengan mereka bervariasi gaya hidup. Mereka juga menemukan bahan-bahan belajar yang akan sangat berguna untuk banyak alasan yang berbeda. (<https://id.wikipedia.org/> )

## 2. Inoavasi Pembelajaran Era Digital

Inovasi pembelajaran era digital saat ini menjadi keharusan untuk setiap lembaga pendidikan, metode-metode lama (konvensional) sedikit banyak sudah mulai ditinggalkan, meskipun sebagai masih ada yang mempertahankan cara-cara lama dan tetap mengikuti cara baru sebagai penyesuaian diri lembaga pendidikan karena tuntutan zaman. Generasi native mampu mengakses informasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

#### a. Google Sites

Google sites merupakan salah satu produk google sebagai tools untuk membuat situs. Penggunaan google sites sangat mudah dibuat dan dikelola oleh penggunaan baru. Google sites sangat bermanfaat untuk e-learning, dan menawarkan situs yang user friendly dan menggunakan dashboard yang mudah dimengerti dan pengguna umum. Google sites dirancang bertujuan untuk e-learning, baik guru atau dosen dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran online.

Penggunaan google sites memberikan manfaat bagi penggunanya, kemudian dengan adanya google sites proses pembelajaran dikelas lebih lengkap dan menarik, misalnya. Pertama, dosen atau guru mengunggah (upload) materi pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak perlu mengcopy menggunakan flashdisk. Kemudian dengan proses seperti ini tidak menimbulkan banyaknya virus yang masuk dalam laptop atau computer. Mahasiswa mampu mendapatkan informasi perkuliahan dengan mudah dan cepat dengan mengunjungi situs e-learning dosen atau guru tersebut. Kedua menyimpan silabus di website, sehingga mahasiswa atau siswa mengetahui topik/ tema setiap pertemuan selanjutnya. Ketiga, Tugas dapat dosen/ guru berikan melalui website. Sehingga mahasiswa atau peserta didik tidak tertinggal informasi dan tugas-tugasnya.

#### b. Whatsapp

Semua yang ada dalam genggam tangan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Masyarakat Indonesia lintas generasi baik generasi X, Y, Z dan generasi Alpha tidak pernah lepas dengan namanya smartphones. Sehingga sangat dan memungkinkan proses pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan memanfaatkan salah satu aplikasi sebagai media pembelajaran. Misalnya aplikasi whatsapp. Whatsapp menjadi aplikasi yang cukup banyak penggunanya di Indonesia. Sehingga dengan banyaknya penggunaan aplikasi tersebut dapat diperoleh manfaatnya. Whatsapp memiliki fitur yang lengkap dengan memiliki kemampuan mengirimkan pesan, diskusi, pengiriman dokumen, gambar, suara, dan kontak person.

Penulis sering menemukan dan mengikuti pelatihan berbasis whatsapp. Sehingga pelatihannya cukup dengan genggam tangan, jari-jari manis yang mampu menggerakkan proses pelatihan tersebut. Sehingga penulis yakin bahwa whatsapp mampu menjadi aplikasi yang *welcome* dan *usefriendly*.

Sejarah developer aplikasi whatsapp bekerja dan memiliki pengalaman sekitar 20 tahun di yahoo. Dengan kejeniusannya lahirlah aplikasi whatsapp yang mampu mengakomodir semua kebutuhan masyarakat di seluruh dunia baik sebagai media sosial juga sebagai media pembelajaran. Whatsapp memiliki dua versi apk dan versi website. (Taufiq Nur Azis, 2017)

Selanjutnya berkaitan dengan pemanfaatan whatsapp dalam pembelajaran sangatlah tepat dan cepat. Ada beberapa fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan oleh dosen/ guru sebagai media pembelajaran. (1) Pemberian tugas, dosen mampu memberikan tugas secara cepat dan tepat ketika tidak bisa hadir (berhalangan). (2) Pengiriman Silabus, dosen/ guru mampu mengirimkan materi pembelajaran atau sebaliknya mahasiswa/ peserta didik juga mampu mengirim dan menerima materi dari dosen/ guru. (3) Interaksi, dosen mampu berinteraksi dengan mahasiswa/ peserta didik dengan hitungan detik. (4) Bimbingan, mahasiswa memiliki kemudahan melaksanakan bimbingan skripsi, akademik, dan bimbingan lainnya.

#### c. Teamviewer

Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dosen/ guru sebagai strategi pembelajaran era digital adalah teamviewer. TeamViewer adalah aplikasi remote

desktop gratis paling mudah digunakan. Walaupun ada banyak fitur besar pada aplikasi ini, tetapi tidak sulit untuk untuk menginstal TeamViewer karena kamu tidak memerlukan perubahan pada konfigurasi router atau firewall.

Selain adanya dukungan untuk video, panggilan suara, dan chatting, Teamviewer juga memungkinkan transfer file, mendukung *wake-on-LAN (WOL)*, dan bahkan dapat melakukan reboot PC secara remote dan kemudian terkoneksi kembali secara otomatis. Inilah yang menjadi alasan penulis bahwa teamviewer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran era digital saat dengan semua fitur-fitur yang diberikan pada pelangganya. Kemudian teamviewer merupakan aplikasi yang dapat diinstal maupun versi portablenya tersedia untuk Windows, Mac, dan Linux, serta aplikasi mobile untuk *iOS, BlackBerry, Android, dan Windows Phone*, yang berarti kamu dapat menggunakan ponsel atau tablet untuk terhubung ke komputer host dari jarak jauh saat bepergian. Teamviewer juga memungkinkan kamu juga menggunakan web browser untuk mengakses komputer host. Sejumlah fitur lainnya juga termasuk, seperti kemampuan untuk berbagi satu jendela aplikasi dengan orang lain (bukan keseluruhan desktop) dan pilihan untuk print file secara remote ke printer lokal.

Dari penjelasan di atas bahwa teamviewer memiliki kegunaan untuk mengontrol atau melaksanakan remote dari satu laptop ke laptop yang lain. Kemudahan yang dapat diperoleh dari penggunaan teamviewer jika dikaitkan dengan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang langsung dipandu oleh seorang mentor atau fasilitator secara langsung kapan dan di manapun berada. Bahkan teamviewer bisa diinstall di smartphones. Seseorang memiliki kesempatan melakukan pembelajaran menggunakan smartphone tanpa menggunakan laptop atau computer. Meskipun dengan jarak yang jauh sekalipun, aplikasi teamviewer mampu menjangkau dan melakukan kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### d. Remote Utilities

Aplikasi ini menjadi salah satu referensi yang dapat dimanfaatkan seiring dengan perkembangan teknologi informasi sebagai media pembelajaran era digital. Remote Utilities merupakan aplikasi remote desktop dengan beberapa fitur yang sangat baik. Remote Utilities bekerja dengan menghubungkan dua komputer dengan apa yang mereka sebut "*Internet ID*". Aplikasi ini mampu mengontrol hingga 10 PC dengan aplikasi ini.

Kamu juga memiliki pilihan untuk hanya menjalankan *Agent* yang menyediakan dukungan secara instan tanpa harus menginstal apapun, bahkan dapat menjalankannya dari flash disk. Komputer host diberikan sebuah Internet ID yang nantinya digunakan klien untuk membuat sambungan ke komputer tersebut. Instal bagian dari Remote Utilities yang disebut *Viewer* yang digunakan untuk terhubung ke komputer Host atau Agent. Ada juga aplikasi klien yang dapat didownload secara gratis untuk pengguna iOS dan Android.

#### e. AeroAdmin

AeroAdmin mungkin merupakan Aplikasi remote desktop termudah saat ini. hampir ada tidak pengaturan, dan semuanya cepat dan langsung ke tujuan untuk

digunakan sebagai support dadakan. Aplikasi *AeroAdmin* menjadi salah satu referensi juga sebagai strategi pembelajaran pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Sehingga ini sangat di rekomendasi pada dosen/ guru untuk memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran dilingkungan sekolah atau di luar sekolah.

f. Google Drive

Dukungan fitur yang dimiliki Google Drive membuat layanan yang satu ini mempunyai peluang potensi yang sangat besar untuk dunia pendidikan, di antaranya adalah untuk proses belajar mengajar. Guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas melalui Google Drive dengan cara-cara di antaranya seperti berikut: (1) siswa diberikan bahan tayang (atau semacam video). (2) guru memberikan topik pelajaran dan siswa diminta untuk memberikan respons baik pertanyaan maupun pernyataan yang sesuai, sehingga terjadi diskusi yang interaktif. (3) *google drive* dapat digunakan untuk merekam aktivitas siswa di kelas, di antaranya adalah merekam kehadiran, nilai, dan aktivitas siswa. (4) Evaluasi belajar, *google drive* dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pendidikan. (5) Kerja tim, *google drive* sangat mendukung untuk kerja tim. Guru dapat memberikan tugas yang dikerjakan secara tim. setiap siswa yang tergabung dalam tim tersebut. (6) Merangsang kreativitas siswa, melalui Google Drive guru terlatih untuk memberikan pendapatnya. Hal ini dapat merangsang kreativitas siswa, di mana siswa dapat bebas mengutarakan ide dan gagasannya. (7) Layanan Presentasi memberikan fasilitas pengguna untuk membuat *file-file* presentasi untuk pendidikan ataupun pembelajaran di kelas. (8) *Spreadsheet* yang dimiliki Google Drive secara fungsi hampir sama dengan pada aplikasi perkantoran lainnya. *Spreadsheet* pada Google Drive juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran, di antaranya untuk evaluasi belajar, survey pendidikan, model-model pembelajaran. (8) Layanan gambar memberikan kesempatan pengguna google drive untuk membuat objek yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Misalnya membuat objek matematika berupa bidang datar, bangun ruang, dll. (9) Layanan Formulir memungkinkan seseorang untuk membuat formulir-formulir untuk kepentingan pendidikan. Salah satunya sebagai evaluasi pembelajaran. (Khikmawati).

Kemudian aplikasi google drive memberikan space (ruang menyimpan) sampai 15Gb,

### 3. Evaluasi Pembelajaran Era Digital

Kehadiran teknologi informasi telah menggeser praktik evaluasi pembelajaran dari *paper test* (kertas) menjadi elektronik evaluasi pembelajaran (online). Berikut ada beberapa aplikasi evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan media online.

a. *Google Form*

Dalam kegiatan pembelajaran tentu tidak pernah terlepas proses evaluasi. Sehingga evaluasi menjadi yang yang penting dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan dan kekurangan mahasiswa atau efektif dan efisien dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berkaitan dengan era digital saat ini, menjadi tantangan bagi para dosen atau guru melakukan inovasi. Inovasi adalah suatu proses yang dilakukan oleh seorang manusia untuk memperoleh kemudahan dan sesuatu

hal yang baru. Perubahan tersebut harus terus diupayakan misalnya dalam proses evaluasi pembelajaran. Perubahan tersebut ditandai dengan penggantian ujian kertas dengan ujian berbasis digital. Pemanfaatan ujian berbasis digital bisa menggunakan software google form. Google form merupakan produk google yang bisa dimanfaatkan untuk membuat ujian atau evaluasi pembelajaran dengan online.

#### 4. Desain Pembelajaran Era Digital

Salah satu kegiatan dalam pengembangan pembelajaran era digital adalah membuat desain. Dalam membuat desain diperlukan waktu yang cukup lama, sehingga tidak mudah dalam membuat desain. Karena desain pembelajaran era digital harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran era digital, misalnya, kebebasan, kemandirian, keluwesan, kekinian, penyesuaian, mobilitas, dan tentunya prinsip efektif efisien.

Desain pembelajaran era digital setiap pengembang memiliki caranya masing-masing, misalnya Lance J Richards, *et.al*, mengemukakan komponen dalam desain pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran digital atau website adalah: *pertama*, pemilihan alat/ sarana pengelolaan pembelajaran digital. *Kedua*, perencanaan (pengorganisasian) program pembelajaran digital. *Ketiga*, pemasangan atau penempatan materi (chunking content). *Keempat*, penggunaan strategi interaktif belajar dan mengajar yang tepat. *Kelima*, penerapan prinsip pembelajaran orang dewasa. *Keenam*, menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (student center). *Ketujuh*, menggunakan penilaian otentik. *Kedelapan*, pembelajaran berorientasi system digital dan teknologi pelatihan. *Kesembilan*, menyediakan informasi tentang infrastruktur yang sesuai dan mendukung pembelajaran.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian literatur tentang strategi pembelajaran era digital. Dari seluruh uraian dan pembahasan yang dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa strategi yang bisa dimanfaatkan dosen/ guru sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran seperti *blended learning, distance learning, mobile learning, virtual learning environment*.
2. Inovasi Pembelajaran *Google Sites, Whatsapp, Teamviewer, Google Form, Remote Utilities, AeroAdmin dan Google Drive*.
3. Desain pembelajaran digital dikembangkan dengan menerapkan prinsip kemandirian, keluwesan, kekinian, mobilitas, dan kesesuaian dengan tingkat kebutuhan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Budi Harsanto, *Inovasi Pembelajaran di Era Digital; Menggunakan Google dan Media Sosial*, Bandung, 2014, UNPAD Press, ISBN 978-602-9238-61-7, hal. 27

Anonim, <https://www.downloadsoftwaregratisan.com/aplikasi-remote-desktop-gratis-terbaik/> dikutip dalam website pada tanggal 16 mei 2019.

Prastowo. 2004. *WORKSHOP INOVASI PEMBELAJARAN: Pengalaman Pengembangan Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran*, Pusat Pelayanan Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Gadjah Mada, < <http://prastowo.staff.ugm.ac.id/artikel/pengalaman-pengembangan-ti-untuk-pembekajaran.pdf> > ( 4 Des. 2004)

Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, Jakarta: Kencana, 2013, ISBN. 978-692-7985-13-1

Siaran Pers KEMENRISTEKDIKTI Nomor: 56/SP/HM/BKPP/IV/2018, <https://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/menristekdikti-kumpulkan-pimpinan-90-ptn-bahas-sistem-pendidikan-jarak-jauh-dan-online-learning-2/#Z1FBvFsIZRTCZgPj.99>

Muhammad yaumi, *Media Dan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2018, ISBN 978-602-422-276-5

Bery Berg A, *Why Distance Learning?: Higher Education Administrative Practices*, United States of America, American Council on Education and Praeger Publishers, 2002, ISBN 1-57356-530-X

Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018, ISBN. 978-602-422-276-6

Sumardianta & Wahyu Kris AW, *Mendidik Generasi Z Dan A*, Jakarta: PT Gasindo, 2018, ISBN 978-020-514-314

Ani Ismayani, *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*, Jakarta: PT Elex Komputindo 2018

Proseding Seminar Nasional, Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT dan Pelatihan Berfikir Suprarasional, Sumedang, UPI Kampus Sumedang, 20-21 Desember 2017. ISBN 978-602-6438-10-2

Anonim, <https://sevima.com/pengertian-dan-manfaat-model-pembelajaran-blended-learning/> dikutip pada tanggal 21 mei 2019.

Mohammad Ally, *Mobile Learning; Transforming the Delivery of Education and Training*, Canada, Athabasca University, 2009. ISSN 1919-4390

Nur Afifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile untuk Pengenalan Bahasa Pemrograman Visual Basic di SMK 2017*, dikutip dari Skripsi: Prodi Pendidikan Teknik Mekatronika, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017

Anonim, [https://id.wikipedia.org/wiki/Lingkungan\\_pembelajaran\\_virtual](https://id.wikipedia.org/wiki/Lingkungan_pembelajaran_virtual)

Muda Nurul Khikmawati, *Google Drive Untuk Pendidikan*, Pusat Pengembangan dan Pembedayaan pendidikan dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika, Yogyakarta, mudanurul@gmail.com

Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2018, ISBN 978-602-453-863-7

Taufiq Nur Azis, *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pada SMP Dua Mei Ciputat Tangerang Selatan*, dikutip dari Tesis Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta, 2017.

Munir, *Pembelajaran Digital*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017, ISBN 978-602-289-347-9, [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)