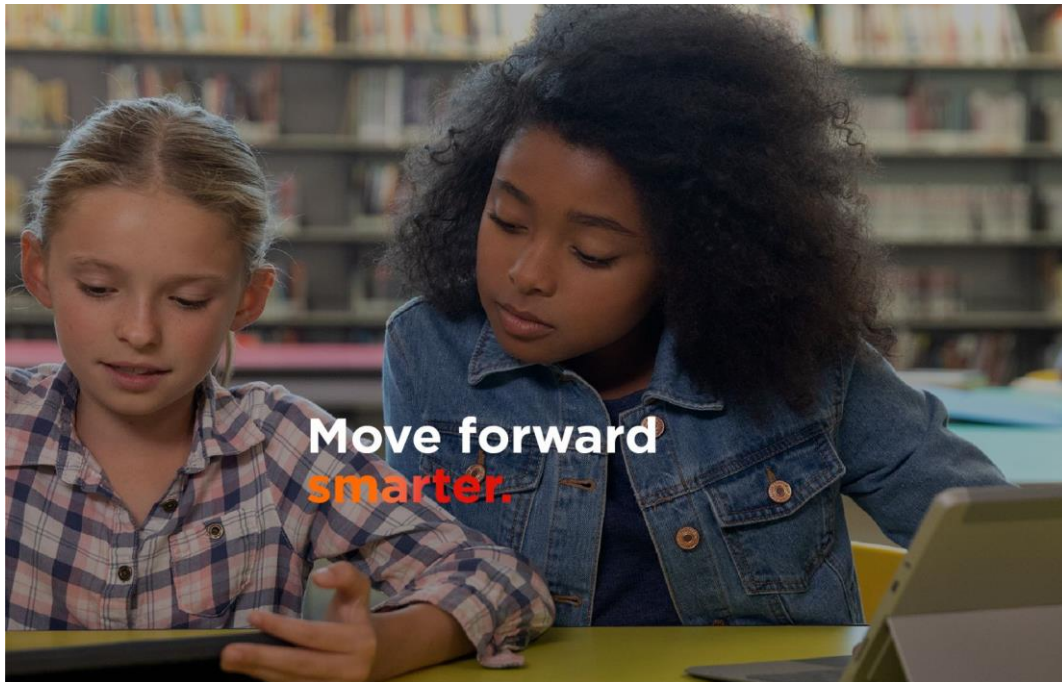


## Menyongsong Transformasi Pembelajaran dengan Solusi Teknologi yang Tepat

Oleh: Lenovo EdVision



Lenovo

Hadirnya berbagai inovasi teknologi seperti *machine learning* dan *Internet of Things (IoT)* turut mengantarkan kita pada suatu perubahan baru. Hal ini juga terjadi dalam lingkup pendidikan dan pembelajaran. Tujuannya tidak lain guna menyiapkan SDM yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Transformasi pendidikan ditandai dengan perubahan paradigma. Apabila sebelumnya pendekatan pembelajaran berpusat kepada guru (*Teacher Centered Learning*) beralih menjadi berpusat kepada murid (*Student Centered Learning*). Perubahan paradigma ini juga turut mengubah cara berpikir, tujuan, sistem, media sampai cara mengajar dan belajar. Apabila sebelumnya orientasi pembelajaran menekankan pada hasil belajar maka saat ini proses pembelajaran juga memegang peran kunci.

Pembelajaran digital ini juga tertuang dalam berbagai program yang dijalankan Kemendikbud saat ini seperti merdeka belajar, asesmen nasional dan guru penggerak. Semuanya berfokus pada literasi digital dan penguasaan perangkat digital dalam pembelajaran.

Kemendikbud juga telah menyiapkan *road map* untuk 15 tahun mendatang, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus transformasi digital pendidikan di Indonesia. Salah satu caranya antara lain dengan meningkatkan skor PISA (*Programme for International*



*Student Assessment*), dengan target literasi (451), numerasi (407) dan sains (414) pada tahun 2035. Selain itu upaya lainnya yaitu dengan meningkatkan kuantitas guru penggerak hingga 300.000 pada 2035 sembari memaksimalkan kualitas tenaga pendidik agar memiliki keterampilan mengajar abad 21.

Referensi: (<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/menju-transformasi-digital-pendidikan-indonesia/>)

## **Pentingnya Transformasi Pembelajaran Digital di Abad 21**

Munculnya pekerjaan dan bidang baru saat ini menuntut adanya keterampilan baru yang lebih modern dan adaptif, sehingga itu pendidikan sebagai bagian kunci dalam pengembangan SDM juga perlu melakukan transformasi pembelajaran. Guru maupun murid dituntut tidak hanya mampu memahami penggunaan dan pengelolaan perangkat digital, namun juga mampu selektif dalam memilih dan memilah berbagai sumber belajar yang ada di internet secara baik dan efektif untuk pembelajaran.

Adapun berikut beberapa faktor pentingnya transformasi pembelajaran digital di kelas diantaranya:

### **1. Sumber Belajar yang Lebih Mudah dan Beragam**

Adanya transformasi pembelajaran menjadi digital membuat pilihan sumber belajar menjadi lebih beragam. Guru maupun murid tidak hanya mengandalkan buku cetak, modul dan LKPD. Dengan pembelajaran *e-learning* guru bisa memanfaatkan ebook, e-modul, *worksheet* digital dan lain sebagainya.

### **2. Memudahkan Akses Belajar-Mengajar**

Proses pembelajaran menjadi mudah dan praktis dengan adanya dukungan perangkat digital. Guru dapat memberikan materi dan penugasan melalui berbagai platform LMS maupun aplikasi seperti Email, Whatsapp dan Telegram. Begitupun para murid bisa menerima tugas, mengerjakan sampai mengirimkan tugas dengan platform yang sama secara praktis. Ruang kelas virtual juga memungkinkan terjadinya interaksi dan kolaborasi yang lebih luas dan cepat.



### 3. Penyajian Materi Lebih Variatif

Adanya penerapan pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dengan lebih variatif. Terdapat banyak pilihan format media dan *platform* yang bisa digunakan. Guru bisa menyajikan materi dengan dijelaskan melalui *video conference*, penugasan mandiri melalui LMS, maupun memanfaatkan *platform games* dan *quiz*. Dengan penyajian yang beragam ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bisa disesuaikan dengan gaya belajar murid.

### 4. Meningkatkan Motivasi Belajar

Akses materi yang lebih mudah, format yang beragam dan informasi yang lebih lengkap mampu mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Apalagi saat ini banyak sekali konten pembelajaran yang disajikan dengan format yang lebih menarik dan interaktif seperti video animasi, *audiobook*, infografis, komik dan lainnya.

### 5. Memicu Kreativitas dan Inovasi

Penggunaan teknologi membuka akses ke berbagai sumber dan inspirasi yang tak terbatas. Hal ini memicu berkembangnya daya kreatif dan inovatif dari rekan pendidik dalam menciptakan berbagai media, konten dan pengelolaan kelas yang lebih sesuai dengan karakteristik murid. Guru bisa memberikan pengajaran melalui *platform YouTube* atau Tiktok yang notabene paling banyak digunakan oleh anak-anak saat ini. Begitupun sebaliknya guru bisa meminta siswa membuat suatu proyek atau tugas mandiri menggunakan berbagai *platform* digital sesuai dengan kreativitas individu.

## Peran Guru dalam Adaptasi Transformasi Pembelajaran

Guru sebagai bagian penting dalam aktivitas pembelajaran tentu memegang peran kunci dalam melancarkan proses adaptasi dan transformasi pembelajaran di sekolah. Tentu saja upaya ini perlu didukung oleh berbagai pihak termasuk oleh pemerintah dan Kemendikbud.

Berikut beberapa upaya yang dilakukan Kemendikbud untuk mendukung percepatan transformasi pembelajaran di Sekolah dan kalangan guru:



**1. Mengeluarkan program dan portal guru belajar dan berbagi.** Sebagai wadah tempat guru saling belajar dan berbagi praktik baik dengan beragam konten pembelajaran seperti RPP, artikel dan materi ajar. Guru juga bisa mengikuti program pelatihan peningkatan kompetensi dan kemampuan dalam mengelola pembelajaran online dan hybrid yang diselenggarakan oleh Kemendikbud, Lenovo EdVision dan lainnya.

**2. Mengeluarkan program guru Penggerak dan organisasi penggerak.** Program diharapkan mampu menghasilkan para guru inisiator yang bisa menggerakkan dan menginspirasi guru lain untuk bisa berkembang dan melakukan praktik baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik. Guru penggerak juga diharapkan bisa menjadi mentor dan mengajarkan keterampilan pembelajaran digital serta keterampilan abad 21 kepada rekan guru lainnya. Misalnya dengan mengikuti program Lenovo EdVision rekan Guru bisa menjadi belajar banyak topik seperti pemanfaatan bahan ajar berbasis IT, pelatihan kepemimpinan, pengelolaan kelas pintar (*smart classroom*) yang kemudian bisa diajarkan kembali kepada rekan Guru lainnya.

**3. Mengeluarkan portal rumah belajar kemendikbud.** Rumah belajar menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas. Portal ini juga menyediakan LMS kelas maya, bank soal, laboratorium maya, dan sumber belajar lainnya. Adanya rumah belajar memungkinkan guru dan murid bisa melangsungkan KBM daring dengan lebih mudah dan variatif.

**4. Program Kampus Mengajar.** Program ini merupakan upaya pemerintah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa/i guna mendapatkan pengalaman dan keterampilan mengajar. Mahasiswa harus turun ke sekolah untuk menjalankan praktik mengajar dan membagikan ilmu yang dimiliki secara lebih luas. Melalui program ini mahasiswa juga bisa turut membantu mendampingi guru dan murid dalam pemanfaatan teknologi guna mempermudah proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring dan hybrid.

**5. Program Guru Belajar Seri Masa Pandemi.** Program ini berfokus dalam melatih guru untuk mengelola pembelajaran online dimasa BDR dengan memaksimalkan berbagai strategi dan perangkat pembelajaran.



Semua upaya di atas tidak lain bertujuan agar para guru bisa menjalankan pengajaran dengan lebih mudah dan memiliki keterampilan mengajar abad 21 dengan lebih cepat. Hal ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah secara bertahap.

Adapun peran guru dalam transformasi pembelajaran di sekolah diantaranya:

1. Menjadi inisiator penggunaan bahan ajar digital dalam KBM
2. Membuat Desain Pembelajaran Online yang efektif
3. Bisa menjembatani tujuan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat murid
4. Menjadi mentor dan fasilitator bagi murid
5. Menciptakan suasana kelas yang aktif, interaktif dan menyenangkan
6. Bisa memonitor seluruh siswa dan memberikan umpan balik yang tepat
7. Bisa menyajikan materi secara ringkas dan mudah dipahami.

### **Solusi Perangkat Pembelajaran yang Tepat dalam *Distance Learning***

Tentu saja dalam menjalankan perannya guru membutuhkan bahan ajar dan perangkat pembelajaran. Di era transformasi saat ini hampir seluruh aktivitas pembelajaran menggunakan dukungan perangkat dan *software digital*. Tentu saja Guru dan sekolah perlu menyiapkan fasilitas penunjang ini demi kelancaran dan kemudahan proses KBM.

Berikut beberapa jenis perangkat dan *software* pembelajaran digital yang penting digunakan saat menjalankan pembelajaran digital dan *online*.

#### **1. Learning Management System**

Saat ini banyak tersedia aplikasi LMS yang menyediakan beragam fitur. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam memilih LMS adalah kepraktisan dan integrasi diantara fiturnya. Salah satu LMS yang memenuhi syarat itu adalah *Microsoft Teams*. Melalui aplikasi milik *Microsoft* ini Anda bisa mengelola kelas daring dengan lebih mudah dan cepat. Terdapat fitur kelas virtual, presentasi materi, penjadwalan, diskusi dan chat, membuat kuis, penugasan mandiri, statistik performa siswa dan lainnya yang saling terintegrasi.



## 2. Perangkat Video Conference dan Perekam Layar

Nah, perangkat ini juga memegang peranan penting dalam aktivitas kelas virtual. Agar lebih maksimal rekan guru bisa menggunakan perangkat yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Anda bisa mencoba *Movable Video Conference Kit* dan *Distance Learning with Studio* dari Lenovo. Simak penjelasan lengkap mengenai produk Lenovo untuk pembelajaran pada [link](#) berikut.

Dua perangkat ini sudah dilengkapi dengan kamera, monitor, papan tulis virtual, dan perangkat penghubung yang diintegrasikan dengan *software video conference Microsoft Teams*. Anda juga bisa mengubah dan mengatur layar *background* presentasi Anda secara kreatif dan interaktif dengan menggunakan *Distance Learning with Studio*. Aktivitas *meeting*, *streaming* dan *live class* Anda pasti akan lebih nyata dan interaktif.

## 3. Papan Tulis Digital

Mengajar *online* pasti tidak terlepas dari menerangkan dan menulis materi. Tapi tentu saja berbeda dengan mengajar di kelas yang menggunakan papan tulis fisik, dalam kelas virtual Anda membutuhkan sebuah perangkat dan *software* papan tulis digital.

Nah rekan guru bisa mencoba perangkat dari Lenovo yaitu *Movable Video Conference Kit* juga *Hybrid Learning* dengan *Auto tracking camera and whiteboard*. Kedua perangkat ini menyediakan papan tulis virtual yang sudah disiapkan untuk kebutuhan pembelajaran. Rekan guru juga bisa menggunakan *Microsoft whiteboard* sebagai alternatif papan tulis virtual yang juga bisa digunakan pada perangkat laptop dan mobile Anda dan siswa. Simak penjelasan lengkap mengenai produk Lenovo untuk pembelajaran pada [link](#) berikut.

## 4. Aplikasi Penugasan dan Asesmen

Nah, jika rekan guru sudah menggunakan *Microsoft teams*, maka akan lebih mudah dalam membuat penugasan, kuis dan ulangan *online* untuk murid. Misalnya ada fitur 'Assignment' yang berfungsi sebagai *tool* pembuat dan pengelola tugas. Jika hendak membuat kuis dan ulangan Anda bisa memanfaatkan *Microsoft Forms*. Semua makin dimudahkan dengan dukungan tool lain seperti *insight*, kalender, chat dan lainnya.



## 5. Keamanan Perangkat (Antivirus)

Ketika menjalankan kelas virtual berarti rekan guru dan siswa akan terhubung dengan internet. Sehingga itu penting untuk memastikan perangkat dan software Anda tetap aman maka penting untuk memiliki proteksi anti virus yang baik dan tangguh.

Microsoft Teams dan Windows sebagai sistem operasi sudah menjamin dan memastikan keamanan perangkat yang Anda gunakan. Sehingga aktivitas pembelajaran dan keamanan data Anda dan para murid bisa selalu aman dari bahaya virus dan kejahatan *cyber*. Sehingga pastikan perangkat kita selalu pada versi terbaru, jangan membagikan akun dan *password* kepada orang lain dan selalu ikuti panduan penggunaan resmi ya. Pastikan juga menggunakan device yang bisa menjamin keamanan dan kenyamanan Anda dalam mengajar serta aktivitas produktif lainnya seperti yang ditawarkan Lenovo. Lihat daftar lengkap produk terbaik Lenovo pada [link](#) berikut.

## 6. Tool Pembuatan Media Pembelajaran

Tentu saja dalam menjalankan kelas virtual diperlukan penggunaan media dan konten pembelajaran yang menarik. Sehingga penting bagi guru untuk menyiapkan media pembelajaran interaktif. Nah, dalam *Microsoft Teams* Anda bisa mengembangkan media pembelajaran secara interaktif dengan menggunakan fitur *Microsoft power point* dan *Microsoft Sway*.

Masih bingung cara menggunakannya ? tenang saja saat ini sudah banyak tutorial di *YouTube* dan dari *Microsoft* sendiri kok. Anda juga bisa mengikuti program Lenovo EdVision karena terdapat banyak pelatihan mengenai penggunaan bahan ajar digital termasuk power point. Jadi selamat mencoba dan berkreasi. Nah, Lengkapi juga pengalaman mengajar Anda dengan dukungan laptop yang tepat. [Laptop 100e \(Generasi ke-2\)](#) dan [300e Laptop 2-in-1 \(Generasi ke-2\)](#) dari Lenovo bisa menjadi pilihan yang pas untuk menunjang produktivitas Anda yang mana fitur dan spesifikasi sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Itu dia beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan oleh guru juga sekolah dalam menyongsong transformasi pembelajaran dengan memanfaatkan solusi perangkat teknologi yang tepat. Yuk bersama menyambut perubahan pola belajar baru ini dengan sepenuh hati



dan persiapan yang matang demi kemajuan kualitas pendidikan Indonesia yang lebih baik ke depan.

Referensi:

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/12/sinergi-pemerintah-dalam-mengakselerasi-transformasi-digital>

<https://lpmlampung.kemdikbud.go.id/detailpost/guru-penggerak-sebagai-pendorong-transformasi-pendidikan-indonesia>

<https://pintek.id/blog/peran-guru-dalam-pembelajaran/>

<https://www.antaraneews.com/berita/1919140/guru-dan-tantangan-transformasi-pembelajaran-digital>

