

PERAN GURU DALAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI ERA DISRUPSI

Eti Komalasari

Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Email : etikomalasari34@gmail.com

Abstract

Media and learning resources have an important role for teachers in conducting teaching and learning activities in schools. The teacher must have basic competencies in teaching by utilizing existing media and learning resources as supporting learning success. The effect of disruption in fact has an impact on the world of education, especially in the case of teachers having to be able to operate good learning media and more renewing learning resources that will be used because today, technological advances cannot be avoided. Even though we cannot deny that the role of the teacher here will not be replaced by any sophisticated technology or robot because the teacher has a role in teaching values and morals when the learning process takes place.

Keywords : *Media, source, teacher, era of disruption.*

Abstrak

Media dan sumber belajar memiliki peran yang penting bagi guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru harus lah memiliki kompetensi dasar dalam mengajar dengan memanfaatkan media dan sumber belajar yang ada sebagai penunjang keberhasilan belajar. Pengaruh disrupsi nyatanya berdampak bagi dunia pendidikan terutama dalam hal guru harus mampu mengoperasikan media pembelajaran yang baik serta lebih memperbaharui sumber belajar yang akan digunakan karena dewasa ini, kemajuan teknologi tidak bisa terelakkan. Meski pun tidak bisa kita pungkiri peran guru di sini tak akan tergantikan dengan teknologi atau robot secanggih apa pun karena guru memiliki peran dalam pengajaran nilai-nilai dan moral ketika proses belajar di kelas berlangsung.

Kata kunci : *Media, sumber, Guru, Era Disrupsi.*

PENDAHULUAN

Media dan sumber belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran dunia modern pada saat ini. Guru harus lah menguasai media pembelajaran yang baik dan mudah digunakan saat pembelajaran di kelas dimulai untuk membantu dalam penyampaian materi dengan baik agar siswa mampu menyerap materi dengan mudah. Dewasa ini, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang pesat, ditambah lagi dengan adanya revolusi industri 4.0 yang mau tidak mau dunia pendidikan di

seluruh penjuru dunia menguasai dan menciptakan teknologi yang ada.

Secara tersirat revolusi industri 4.0 mengubah cara berpikir, pola hidup dan interaksi maupun relasi sosial dunia modern yang serba canggih ini. Dalam dunia pendidikan misalnya, guru harus mampu menguasai alat teknologi dan memanfaatkannya dalam ruang pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang maksimal demi tercapainya *output* yang bermutu sesuai dengan yang diharapkan dan memiliki kualitas baik dalam perrsaingan

global. Guru juga harus menjadi sumber belajar yang baik dan *up to date* dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin mudah didapatkan di dunia internet.

Pola yang harus dimiliki guru dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 cara berpikir kritis dan kreatif. Pembuatan atau perancangan media yang menarik sekaligus kreatif dapat membawa pengalaman belajar siswa dari situasi abstrak menuju situasi yang lebih konkrit. Layaknya pemasaran, guru juga harus menarik minat belajar siswa terlebih dalam menyampaikan materi yang terbilang begitu membosankan atau hanya sekedar model hafalan yang membuat siswa jadi malas di ruang pembelajaran. Hal itulah yang membuat media pembelajaran begitu penting dalam ruang belajar terlebih pada era digital dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Guru dapat mencapai indikator pembelajaran secara maksimal dengan adanya media.

Dengan adanya alat penunjang tersebut, guru yang dianggap sebagai sumber pengetahuan bagi siswa harus mampu menyajikan materi yang jauh lebih menarik sehingga guru mampu mengoptimalkan perannya di kelas tanpa terbatas dengan waktu.

Selain itu penggunaan strategi pembelajaran yang baik juga adalah bagian terpenting dalam proses belajar. Akan menjadi hal yang percuma jika media pembelajaran yang digunakan sudah begitu menarik namun strategi dan model pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai, begitu pun sebaliknya. Guru harus mampu memilih, merancang, membuat dan mempersiapkan sumber dan

bahan ajar agar dalam proses pembelajaran dimulai sudah begitu siap dan matang sehingga tujuan awal pembelajaran dapat tercapai.

METODE PENULISAN

Pada penulisan artikel ilmiah ini, penulis menggunakan metode kajian pustaka. Metode kajian pustaka menggunakan referensi seperti buku, jurnal, prosiding, tesis, disertasi maupun skripsi sebagai referensi penulisan. Setiap sumber penulisan dirujuk dalam daftar pustaka sesuai dengan abjad nama penulis. Kajian pustaka merupakan daftar referensi dari semua jenis referensi yang dikutip dan dikembangkan dengan berbagai definisi atau teori dengan penjelasan dan penjabaran yang dapat dipertanggungjawabkan sumbernya sesuai dengan daftar pustaka yang dicantumkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dan Sumber Belajar

Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara, dalam pengertian terminologinya media merupakan alat atau perantara yang digunakan seorang pendidik untuk menyampaikan pesan, informasi, fakta, kepada siswa dengan tujuan tersampainya materi dengan maksimal kepada siswa. Sedangkan pembelajaran di sini dapat dijabarkan sebagai dari kata belajar yang merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dalam rangka proses pendewasaan.

Menurut Midun dalam Nunuk Suryani (2018:6), perkembangan media pembelajaran dimulai pada abad ke-17 yaitu saat muncul aliran realisme dalam pendidikan yang dipelopori oleh Johan Amos Comenius,

melalui tulisan dalam bukunya yang berjudul *orbis pictus* (dunia dalam gambar). Aliran realisme ini mendorong lahirnya aliran visualisasi pembelajaran, yaitu aliran yang berpandangan bahwa penggunaan gambar dapat memudahkan siswa dalam memahami istilah verbal yang sulit, serta memperjelas apa yang diajarkan. Tahun 1930 an, muncul gerakan *audio visual education* yang didukung dengan ditemukannya radio, sejak saat itu pembelajaran mulai dikenal dengan AVA (*audio visual AIDS*).

Pada mula sejarah pendidikan, media pembelajaran hanya dianggap sebagai alat bantu dalam pembelajaran, alat bantu belajar yang selanjutnya digunakan adalah alat bantu visual seperti alat bantu gambar, diagram, grafis dan sebagainya. Yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret serta memotivasi daya pikir siswa. Setelah itu muncul lah pemanfaatan audio visual yang dilengkapi peralatan audio hingga usaha-usaha yang dilakukan untuk menuju sesuatu yang lebih konkret semakin di majukan. Setelah itu lah media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu untuk memberikan pengalaman konkret saja melainkan pula untuk memberikan atau menyampaikan pesan dalam hal ini makna dalam proses pembelajaran tersebut.

Istilah media sering dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin (*tekne* dan *logos*) dalam konsep ini media dinilai sebagai teknologi pembelajaran. Definisi media pembelajaran sangat beragam tergantung dengan penjabaran luas setiap para

ahli atau tokoh berikut ini definisi media menurut ahli:

- a. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication/AECT*) yaitu, media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi;
- b. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) yaitu, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan dengan instrumen-instrumennya yang dipergunakan dengan baik dalam proses pembelajaran untuk mempengaruhi efektifitas program intruksional;
- c. Oemar Hamalik dalam Syukur (2005:125) yaitu, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka untuk mengefektifkan komunikasi pendidik dengan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah;
- d. R. Hanick dkk, (Angkowo, 2007:11) menyatakan bahwa: “*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed, materials, computers, and instructors*”. Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi cetak, komputer, dan instruktur.

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik benang merahnya mengenai definisi sederhana media pembelajaran yaitu, suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam ruang pembelajaran dengan tujuan tersampainya materi dan tercapainya indikator dan tujuan yang pendidik harapkan.

Dalam lingkungan sekolah, guru pastinya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Dengan media setidaknya guru terbantu dan membuat penyampaian materi jadi lebih cepat dan ringkas. Namun tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran sedangkan media pembelajaran sudah pasti merupakan bagian media pendidikan. Dalam media pendidikan mencakup hal yang lebih luas dan memiliki sub item yang kompleks seperti halnya kurikulum, perpustakaan, lab komputer dan lain sebagainya. Sedangkan cangkupan media lebih mikro lagi di dalam proses pembelajarannya yang disampaikan guru ke siswa.

Oleh karena itulah, media adalah bagian paling integral dan penting dalam pemanfaatan ruang dan waktu, sesuai dengan materi yang dibawakan. Dengan mengoptimalkan penggunaan media guru dan siswa sama-sama bisa belajar dan menguasai materi. Penggunaan media dapat membangkitkan minat belajar siswa dan pengaruh psikologi siswa dalam penangkapan maksud materi. Selain itu pula, media dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan maksud lebih konkrit dari pada penyampaian secara konvensional dan terlihat abstrak dalam menangkap materi. Siswa mampu merespons materi dengan ketertarikan penuh jika dalam pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan masa kini atau fenomena yang dibawa dari lingkungan sekitar.

Ada beberapa fungsi dari media pembelajaran menurut para ahli yaitu :

1. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2006:2) mengemukakan 3 ciri media pembelajaran yang digunakan dalam ruang pendidikan, yaitu :
 - a. Ciri Fiksatif (*fixative Property*), ciri yang menggambarkan kemampuan dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu objek atau fenomena;
 - b. Ciri Manipulatif, memindahkan suatu fenomena atau objek yang tidak bisa dijangkau semestinya dengan menghadirkannya dengan objek yang dimanipulasi dalam waktu singkat di ruang kelas;
 - c. Ciri distributif (*Distributive Property*), mentransportasikan objek atau fenomena yang ada melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada siswa.
2. Levie dan Lentz mengemukakan 4 fungsi media dan pembelajaran khususnya media visual, yaitu, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.
3. Angkowo dan Kosasih, yaitu media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didisain oleh guru.
4. Munandi, keberadaan media dapat mengatasi hambatan sosio-kultural siswa, terutama saat berkomunikasi maupun berinteraksi dalam pembelajaran. Dengan media tertentu keberagaman budaya dapat disatukan melalui media pembelajaran.

Ada beberapa prinsip pemilihan dan penggunaan media menurut Wina Sanjaya (2017:224) sebagai berikut :

1. Prinsip pemilihan media pembelajaran :
 - a) Harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai;
 - b) Berdasarkan konsep yang jelas;
 - c) Disesuaikan dengan karakteristik siswa;
 - d) Sesuai dengan gaya belajar siswa;
 - e) Sesuai dengan kondisi lingkungan dan fasilitas yang ada.
2. Prinsip penggunaan media pembelajaran :
 - a) Harus sesuai dan diarahkan;
 - b) Sesuai dengan materi pembelajaran;
 - c) Sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa;
 - d) Memperhatikan efektifitas dan efisien;
 - e) Sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Dari beberapa prinsip pemilihan dan penggunaan tersebut, guru dapat menentukan media apa yang pas dan cocok untuk diterapkan di ruang belajarnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu juga, hal yang paling penting dari penggunaan media ini yaitu menggunakan media yang sesuai dan seorang guru mampu mengoperasikannya agar tidak terjadi kendala saat pembelajaran berlangsung namun banyak permasalahan yang menyebabkan guru enggan menggunakan media belajar dikarenakan beberapa faktor yaitu, guru merasa repot, mahal, tidak bisa, tidak tersedia, kurang penghargaan.

Ada dua definisi sumber belajar menurut para ahli, yaitu :

1. AECT (*Association for Education Communication and Technology*), Sumber belajar diartikan sebagai semua sumber yang meliputi benda dan manusia yang dapat dipakai sebagai suatu sumber tersendiri atau kombinasi untuk memperlancar belajar yang meliputi pesan, orang, material, alat, teknik dan *setting*.
2. Wina Sanjaya (2017:228), sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan belajar yang digunakan untuk mengoptimalisasi hasil belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar sifatnya universal dan luas. Tidak terpaku pada satu benda seperti halnya buku, koran dan sebagainya yang kehadirannya dapat membantu guru dan siswa dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Seperti yang sudah dikatakan di atas, biasanya, sumber belajar lebih identik dengan buku paket di sekolah. Seiring perkembangan zaman dan era Disrupsi atau yang lebih banyak dikenal dengan revolusi industri 4.0 sumber belajar sudah tidak terbatas pada media cetak saja melainkan digitalisasi atau yang sering kita dengar dengan *e-book*. internet dan media sosial juga bagian dari sumber belajar yang kita gunakan untuk kepentingan pendidikan.

Dalam hal ini sumber belajar memiliki lingkup yang luas selagi dapat membantu proses pembelajaran yang dimanfaatkan secara maksimal. Bukan hanya buku, LKS atau artikel yang merupakan bagian sumber belajar melainkan meliputi banyak hal selagi

berhubungan dan memiliki manfaat yang baik bagi kegiatan belajar.

Seperti halnya yang dikatakan Edgar Dale seorang pendidik Amerika yang mengembangkan "*Cone Of Experience*" mengatakan bahwa pengalaman pada dasarnya bagian dari sumber belajar bahkan suatu yang lebih luas dari satu buku cetak sekali pun. Aktivitas-aktivitas yang ada menimbulkan peristiwa belajar. Maksudnya, akan ada perubahan-perubahan yang pada dasarnya bentuk pembelajaran yang semakin berkembang jauh lebih baik dari sebelumnya.

Dalam buku Wina Sanjaya 2017:228 AECT (*Association for Education Communication and Technology*) membagi sumber belajar dalam 6 bagian, yaitu :

1. Pesan (*message*)
2. Orang (*people*)
3. Bahan (*Matterial*)
4. Alat (*device*)
5. Teknik (*technique*)
6. Latar (*setting*)

Dari 6 bagian tersebut dapat kita ketahui bahwa, orang (*people*) adalah bagian dari sumber belajar. Orang (*people*) di sini diartikan sebagai setiap orang yang dapat berperan sebagai sumber belajar dalam memberikan pengetahuan, informasi, maupun pengalaman hidup yang dijadikan sebagai sumber belajar seseorang baik dalam lingkup formal maupun non formal. Orang (*people*) dibagi dalam 2 bagian yaitu, orang yang di desain khusus sebagai sumber belajar seperti halnya guru, kepala sekolah, pustakawan, dosen dan lain sebagainya. Bagian selanjutnya yaitu orang yang bukan di bagian khusus

pendidikan namun dapat di manfaatkan sebagai sumber belajar seperti halnya polisi, teknisi, politikus, tenaga kesehatan dan sebagainya.

Dengan begitu guru merupakan bagian sumber belajar yang menyalurkan materi belajar kepada anak didiknya. Pembelajaran mungkin dapat berjalan tanpa kehadiran guru namun, tidak bisa dipungkiri lagi tempat bertanya kita adalah guru dan pembentuk nilai moral siswa di sekolah adalah guru.

Setelah mengetahui bagian-bagian dari sumber belajar di sini, ada beberapa langkah-langkah dalam pemilihan sumber belajar yang baik menurut Anderson 1987 (*Latanida journal:134*), yaitu: merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan isi pesan yang diperlukan, menentukan apakah perlu menggunakan sumber belajar orang (*people*), menentukan apakah perlu menggunakan peralatan atau peraga guru, memilih peralatan yang sesuai, menentukan teknik penyajian, menentukan setting, menggunakan sumber belajar yang efektif dan efisien dan pelaksanaan penilaian terhadap sumber belajar yang digunakan sebagai bentuk evaluasi dalam pemilihan sumber belajar.

Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses belajar dapat terjadi kapan saja di mana saja tanpa adanya pengajar atau pun tidak karena proses belajar akan terjadi jika adanya interaksi individu dengan lingkungan. Dengan adanya sumber belajar yang mendukung pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga pembelajaran akan lebih

terstruktur seperti halnya kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab 1 Pasal 1 “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa, seorang guru adalah hal yang paling penting dalam ruang lingkup sekolah dan ruang pembelajaran. Meski pun ketika pembelajaran berlangsung siswa yang diharuskan berperan aktif dalam bereksplorasi, kritis dan mencari sumber belajar di internet mau pun rujukan lain, peran guru tidak bisa dilepaskan dalam setiap aktivitas siswa. Meskipun guru hanya sekedar memberikan tugas atau sumber materi, tanpa guru pembelajaran mungkin akan terasa sulit ditangkap karena tidak ada tempat bagi siswa untuk bertanya ketika menemukan kesulitan dalam materi yang diperolehnya.

Menurut Thomas E. Curtis dan Wilma W. Bidwell (dalam jurnal *Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran*), peranan guru di sekolah lebih sempit pengertiannya yaitu pada proses pembelajaran, peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan fasilitator belajar. Yang meliputi :

- 1) Guru sebagai model;
- 2) Guru sebagai perencana;
- 3) Guru sebagai peramal;
- 4) Guru sebagai pemimpin;

5) Guru sebagai pembimbing.

Sedangkan menurut Menurut Wina Sanjaya (2006: 21-31) terdapat peran penting guru dalam pembelajaran yaitu, guru sebagai sumber belajar, guru sebagai fasilitator, guru sebagai pengelola, guru sebagai demonstrator, guru sebagai pembimbing, guru sebagai motivator dan guru sebagai evaluator.

Jadi dapat disimpulkan guru memiliki peran bukan hanya menyampaikan sebuah materi kepada siswa setelah itu peran guru selesai. Melainkan guru memiliki peran yang fundamental dalam bentuk pendidikan yang bermutu, serta sesuai dengan tujuan konstitusi Indonesia. Peran guru jauh lebih kompleks bahkan bukan sekedar mengukur kepintaran siswa dan memberikan nilai pada siswa. Lebih dari itu, dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk itu, dalam melaksanakan peranannya tersebut guru seorang guru haruslah memiliki kompetensi yang memadai sesuai dengan keprofesiannya. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1 tentang guru dan dosen ada empat kompetensi dasar guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

- a) Kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan pemahaman terhadap siswa, perencanaan, evaluasi perancangan serta pengembangan peserta didik dan aktualisasinya dalam ruang belajar;
- b) Kompetensi kepribadian, yaitu kemampuan personal yang dimiliki seorang guru ketika memberikan materi

belajar mau pun dalam aktivitas sehari-hari dalam hal perilakunya;

- c) Kompetensi profesional yaitu, penguasaan materi secara mendalam sesuai dengan keprofesiannya atau materi yang akan diajarkannya;
- d) Kompetensi sosial yaitu, kemampuan guru untuk berkomunikasi, bersosialisasi, maupun berinteraksi dengan siswa, wali murid dan lingkungan sekolah yang ada.

Dari keempat kompetensi dasar tersebut di atas, guru harus mampu menerapkan dan mengembangkannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga harus memiliki alat yang menunjang proses pembelajaran berlangsung untuk membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih mudah ringkas serta maksud dan tujuan materi tersampaikan. Untuk itu, diharapkan kepada guru untuk memiliki strategi dan pola yang tepat serta harus lebih melek akan teknologi sehingga media pembelajaran yang akan digunakan tidak akan mempersulit kegiatan belajar di kelas.

Kompetensi-kompetensi di atas yang membentuk kualitas guru sebagai seorang pendidik jika kualitas guru sudah sesuai dengan yang dicita-citakan maka peranan-peranan guru akan dapat terlaksana dengan maksimal.

Tantangan Guru di Era Disrupsi

Perkembangan zaman dewasa ini, membawa manusia harus lebih sigap, cepat dan progresif dalam menerima perubahan sosial yang ada. Arus digitalisasi membawa dunia pendidikan dalam arena persaingan yang semakin ketat untuk membuktikan *output* yang

bermutu layaknya negara-negara lain. Tidak bisa dipungkiri, Indonesia sebagai negara berkembang pastinya berpanut dan mencontoh pendidikan luar yang baik dan sekiranya dapat membawa dampak signifikan bagi anak-anak bangsa di era disrupsi ini.

Menurut KBBI disrupsi berarti hal yang tercabut dari akarnya atau dalam istilah lain adalah perubahan yang mendasar atau fundamental. Era disrupsi sebenarnya berkaitan dengan perkembangan teknologi yang kita kenal dengan Revolusi Industri 4.0 yang pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab, Ekonom asal Jerman dalam bukunya, *the Fourth Industrial Revolution* bahwa konsep itu telah mengubah hidup dan kerja manusia. Saat inilah zaman revolusi industri yang ditandai dengan sistem *cyber physical* yang sudah menyentuh dunia yang membentuk konektivitas manusia dalam hal mesin dan data.

Era disrupsi atau yang biasa kita kenal dengan Revolusi industri memiliki banyak tantangan dalam dunia pendidikan. Terutama bagi guru tantangan adalah teknologi entah itu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mau pun dampak dari teknologi tersebut terhadap perilaku siswa. Tidak bisa kita pungkiri, aktivitas manusia saat ini lebih banyak terpusat pada dunia maya di mana hal itu sudah banyak kita temui sekarang ini.

Seperti data yang saya lansir dari web *site* Kominfo, hasil penelitian dari UNESCO menyimpulkan bahwa 4 dari 10 orang Indonesia aktif di media sosial seperti *facebook* yang memiliki 3,3 juta pengguna, *whatsapp* dengan 2,9 juta pengguna. Hal ini

membuktikan bahwa aktivitas manusia sudah tersita dalam lingkup dunia digital yang menyelimuti dunia nyata mereka. Dalam dunia pendidikan pun teknologi sudah mulai digunakan dalam hal media dan alat pembelajaran yang digunakan guru di kelas saat menyampaikan materi belajar.

Jika dikaitkan lebih spesifik lagi dengan dunia pendidikan, perkembangan teknologi era disrupsi ini membuat banyak orang bertanya-tanya jika sudah ada sumber belajar internet dalam hal ini teknologi, bahkan siswa mampu mencari sumber belajar yang beragam diberbagai situs, lantas apa peran guru di dalam sekolah atau ruang belajar?

Namun nyatanya dalam era digitalisasi seperti saat ini peran guru benar-benar tidak bisa disingkirkan oleh apa pun itu. Peran guru dalam proses pembelajaran tetap menjadi yang sangat penting.

Dalam era disrupsi seperti saat ini peran penting guru dalam proses belajar di kelas yaitu sebagai aktor penting dalam penanaman moral di dunia yang modern saat ini. Guru sebagai teladan harus mampu menggunakan kompetensi pribadinya di sekolah dengan sikap dan perilaku yang baik sehingga membentuk keteladanan yang baik dari siswa kepada guru.

Moral atau etika adalah perbuatan, tingkah laku, ucapan, dalam berinteraksi dengan manusia. Salah satu aspek untuk mewujudkan moral adalah dengan cara membangkitkan kesadaran anak atau siswa akan pentingnya memberikan komitmen terhadap nilai-nilai moral. Pembelajaran moral oleh guru dilakukan untuk menjawab

tantangan era disrupsi ini. Pengetahuan, kemampuan teknologi akan sangat mudah didapat sedangkan moral mungkin akan semakin terkikis untuk itu pendidikan moral dilakukan untuk membentuk perilaku, pemahaman, serta etika siswa di era disrupsi ini.

Jadi, meski pun dunia teknologi semakin canggih dan banyak digunakan di lingkungan sekolah baik dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan alat teknologi peran guru pada dasarnya tetap tidak terganti dalam melakukan pembelajaran moral. Karena dalam dunia pendidikan yang paling penting bukan mengenai ilmu pengetahuan yang didapat tetapi mengenai moral atau etika dari siswa tersebut untuk menghindari degradasi moralitas di Indonesia.

Sedangkan dari teknologi yang ada guru dapat memanfaatkannya dengan bijak dan sesuai proporsi untuk menunjang kegiatan belajar dalam membantu guru mengatasi kendala belajar. Untuk itulah adanya media dan sumber belajar yang sesuai akan membantu guru mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

KESIMPULAN

Era disrupsi membawa manusia ke arah dunia yang serba digitalisasi. Mau tidak mau proses penyesuaian harus dilakukan dalam segala bidang terutama bidang pendidikan. Meski semakin canggihnya teknologi yang ada dalam hal media belajar di sekolah hal itu tidak menyingkirkan peran penting guru dalam penanaman nilai-nilai sosial dan budaya di dalam kelas untuk menjadikan siswa yang bermoral dan terjauh dari pengaruh buruk

disrupsi dalam lingkungan sosial dan pergaulan.

Pemanfaatannya). Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

Iwan Falahudin. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyaiswara*. 109.

Said Alwi. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *Itqan*. Vol 8:162.

Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam proses pembelajaran. *Latanida journal*. Vo.3 no 2 hal 128-139.

Muh. Zein. (2016). Peran Guru dalam pengembangan pembelajaran. Vol 5 no 2 hal 179-180.

Buku

Musfiqun. (2016). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta. PT Prestasi Pustakarya.

Sadiman, Arif dkk. (2008). *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan*

Sanjaya, Wina. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.

Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana.

Suryana, Nunuk dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Binov Handitya. *Peran Pendidikan Dalam Membangun Moral Bangsa di Era Disrupsi*. Prosiding Seminar Nasional Jurusan Politik dan Kewarganegaraan.

Sumber Rujukan dari Website

Hutabarat, Diani. 2018. *Angka Penggunaan Media Sosial di Indonesia Sangat Tinggi, Potensi Konflik juga Amat Besar*, diakses bulan Maret 2019, (https://kominfo.go.id/kontent/detail/14136/angka-penggunaan-media-sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat-besar/0/sorotan_media).