konsultasi

Dunia Pendidikan Masih 'Alergi' dengan Penggunaan Teknologi

OLEH: ANINDITO ADITOMO
(dosen Fakultas Psikologi Ubaya, kandidat PhD Ilmu Pembelajaran di University of Sydney, Australia)

PERKEMBANGAN pesat teknologi informasi dan komunikasi akan terus mengubah berbagai aspek kehidupan. Bagi banyak orang, interaksi sosial kini banyak berlangsung di dunia maya mulai dari Twitter, Facebook, dan sebagainya. *Mobile devices* seperti ponsel dan sabak digital (iPad, Galaxy Tab, dll.) yang makin canggih, serta koneksi internet yang kian berkualitas dan murah, mendorong untuk berbagi kabar dan informasi dalam format multimedia yang menggabungkan teks, foto dan video.

Kebutuhan siswa akan pengetahuan pun kerap terlayani bukan oleh sumber-sumber ilmu tradisional seperti sekolah dan guru, melainkan oleh situs-situs semacam Wikipedia, Youtube dan forum-forum online, yang materinya diproduksi secara *bottom-up* oleh pengguna, dan karena itu isinya banyak, *up-to-date*, namun sekaligus bervariasi kualitasnya.

Perkembangan teknologi juga melahirkan kuliah-kuliah jarak jauh yang tidak sekadar menyampaikan materi kuliah secara satu arah, tapi juga menawarkan peer discussion dan asesmen yang bermutu. Simak, misalnya, kuliah-kuliah gratis dari berbagai universitas tenar di Amerika yang ditawarkan melalui Coursera.org dan diikuti oleh ratusan ribu orang dari seluruh dunia.

Menilik begitu kuat dan luasnya pengaruh teknologi pada kehidupan, barangkali mengejutkan bahwa teknologi tidak banyak menyentuh proses belajar-mengajar di sekolah. Guru, orangtua dan pejabat pendidikan kerap merasa bahwa teknologi tidak terlalu relevan atau bahkan mengganggu proses belajar-mengajar formal. Ponsel dan *mobile device* lain kerap dilarang dibawa ke sekolah, atau setidaknya tidak boleh digunakan di ruang kelas. Teknologi juga diharamkan sebagai alat bantu dalam ujian.

Kalau pun teknologi digunakan di sekolah, seringkali penggunaannya hanya untuk mengefisienkan model pembelajaran konvensional: kalau dulu guru menyampaikan kuliah sambil menulis di papan, sekarang hal yang sama dilakukan melalui proyektor digital dan software presentasi. Kalau dulu pekerjaan rumah siswa diberikan dalam bentuk kertas tercetak, kini hal yang sama bisa disampaikan dan dikumpulkan melalui surat elektronik (email).

Bila dahulu siswa membuat kliping berita dari koran-koran bekas, kini mereka melakukannya dengan bantuan Google. Esensi aktivitasnya sama, hanya dilakukan dengan media yang berbeda, tanpa memperdalam proses belajar. Penggunaan teknologi yang superfisial terjadi juga di negara-negara maju. Lebih dari satu dekade yang lalu, Larry Cuban (2001) meneliti sekolah dan universitas di Silicon Valley, Amerika, daerah yang tergolong paling maju dalam hal penyediaan teknologi. Cuban menemukan bahwa lebih dari 50% guru tidak menggunakan komputer yang tersedia untuk mengajar – hanya sekitar 10% yang menggunakannya secara intensif sedangkan 20-30% hanya kadang-kadang saja. Bahkan di kelas yang menggunakan komputer pun, siswa lebih sering menggunakannya hanya untuk mengetik tugas, mencari informasi di internet atau CD, dan memainkan *game* di waktu senggang. Jarang sekali teknologi digunakan secara terintegrasi dengan proses belajar, misalnya dengan memanfaatkan kemampuan komputer untuk memroses dan memvisualisasi informasi, atau menciptakan ruang interaksi online yang semi-informal agar lebih banyak siswa bisa menguraikan pikiran dan pendapat secara aktif.

Penggunaan teknologi secara superfisial ini akan berujung pada segregasi antara sekolah dan teknologi. Di satu sisi, sekolah identik dengan belajar-mengajar (namun sering tidak menyenangkan). Di sisi lain, teknologi identik dengan bermain dan bersosialisasi (yang seringkali lebih menyenangkan). Segregasi ini membuat guru dan sekolah, dan juga orangtua, kehilangan kesempatan membentuk sikap dan perilaku siswa/anak dalam menggunakan teknologi.

Yang lebih ideal apabila ada sinergi antara penggunaan teknologi dengan pembelajaran di sekolah. Sebagai ilustrasi dari potensi sinergi ini, kita bisa menengok fenomena komunitas maya (online virtual communities) penggemar dari karya fiksi untuk anak dan remaja seperti serial Harry Potter dan Hunger Games. Komunitas-komunitas maya ini memanfaatkan ruang online untuk mendiskusikan berbagai aspek dari karya fiksi kesukaan mereka.

Penelitian Jen Scott Curwood dari University of Sydney mengenai komunitas penggemar maya serial Hunger Games menunjukkan bahwa banyak remaja yang tidak senang dengan pelajaran bahasa di sekolah menjadi gemar membaca dan menulis dalam di komunitas maya. Ini menunjukkan nilai motivasi dari praktik berbahasa yang dilakukan dalam konteks yang otentik, seperti komunitas penggemar online ini. Hal ini amat kontras dengan pelajaran bahasa di sekolah yang kerap diikuti dengan ogah-ogahan.

Fenomena penggemar fiksi online ini membuka banyak kemungkinan inovasi pembelajaran. Berikut beberapa contoh yang diberikan oleh Curwood terkait dengan serial Hunger Games: menulis lagu mengenai buku tersebut dan memeragakannya; membuat jurnal yang menggambarkan perjalanan seorang karakter di serial Hunger Games; membuat *movie trailer*-nya; membuat peta yang mewakili berbagai aspek dari dunia Hunger Games; serta membuat kartun atau drama mengenai dinamika sosial dan politik yang terjadi di serial tersebut (lihat di http://www.jensc.org/2012/03/reading-and-responding-to-the-hunger-games/). Guru yang kreatif akan bisa menggunakan aktivitas-aktivitas ini bukan saja untuk kelas bahasa, tapi juga untuk pelajaran lain yang sesuai dengan tema novel yang menjadi acuan, seperti sejarah, sosiologi, bahkan matematika. ■

UBAYA

Surabaya Post bekerjasama dengan Fakultas Psikologi Universitas Surabaya membuka rubrik Pengembangan Diri khususnya untuk pemberdayaan atau pengembangan pribadi anak-anak sampai orang dewasa. Kalau Anda memiliki permasalah yang berkaitan dengan hal tersebut diatas, bisa menuliskannya ke redaksi Surabaya Post di Ruko Rich palace Kav H19-20 Jl. Mayjend Sungkono 149-151 Surabaya. Bisa juga melalui Email: redaksi@surabayapost.info atau faks (031) 5635000

Scanned by CamScanner