**Transformasi pembelajaran berbasis digital dalam memperkuat ketahanan pribadi**

**Armaidy Armawi a, 1, Chesa Syaqira Makmur b, 2, Murni Septiyanti c, 3, Darto Wahidin d, 4\***

a Guru Besar Fakultas Filsafat, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

b Program Studi Ketahanan Nasional, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

c Program Studi Ketahanan Nasional, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

d Program Studi Ketahanan Nasional, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

1 [armaidy@ugm.ac.id](mailto:armaidy@ugm.ac.id); 2syaqirachesa@gmail.com; 3murni180991@gmail.com; **4**dartowahidin2@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

**ABSTRAK**

Pandemi Covid-19 yang masuk ke Indonesia ini mengharuskan guru melakukan kegiatan proses belajar mengajar secara daring melalui teknologi digital. Transformasi pembelajaran berbasis digital ini telah membuat *shock culture* bagi kalangan guru karena selama ini guru lebih suka melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka. Pembelajaran berbasis digital ini ternyata berdampak sangat besar terhadap siswa. Tujuan dalam penelitian, mendeskripsikan strategi proses pembelajaran selama sekolah diliburkan pada saat Pandemi Covid-19, mengetahui bentuk media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran berbasis digital, mengkaji tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis digital, dan mengidentifikasi dampak pembelajaran berbasis digital terhadap ketahanan pribadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penggunaan aplikasi pembelajaran sebagai strategi yang dilakukan oleh masing-masing guru berbeda-beda tergantung dengan kemahiran, kenyamanan, dan kesepakatan dalam sekolah. Media yang digunakan masih sebatas video dan foto dengan didasarkan oleh banyaknya pertimbangan dari kalangan guru terhadap sinyal dan kuota internet. Tantangan dalam proses pembelajaran berbasis digital ini sudah seharusnya menjadi perhatian dari semua pihak, bukan hanya guru tetapi juga orang tua dan siswa. Dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis digital terhadap ketahanan pribadi siswa sangat besar, dukungan keluarga dan sekolah harus sepenuhnya diberikan untuk memperkuat ketahanan pribadi yang positif bagi siswa.

**Kata Kunci**: Transformasi, Pembelajaran Digital, Ketahanan Pribadi

***ABSTRACT***

*The Covid-19 pandemic that entered Indonesia requires teachers to carry out teaching and learning activities online through digital technology. This digital-based learning transformation has created a shock culture for teachers because so far teachers prefer to do face-to-face teaching and learning. This digital-based learning turned out to have a very big impact on students. The objectives of the research are to describe the learning process strategy while schools are closed during the Covid-19 Pandemic, find out the forms of media and methods used in digital-based learning, examine the challenges faced in digital-based learning, and identify the impact of digital-based learning on personal resilience. This research uses a qualitative approach. The use of learning applications as a strategy carried out by each teacher varies depending on proficiency, comfort, and agreement in school. The media used is still limited to videos and photos based on the many considerations of teachers regarding internet signals and quotas. The challenges in this digital-based learning process should be the concern of all parties, not only teachers but also parents and students. The impact of digital-based learning on students' personal resilience is very large, family and school support must be fully provided to strengthen positive personal resilience for students.*

***Keywords****: Transformation, Digital Learning, Personal Resilience*

**Pendahuluan**

Saat ini negara-negara di seluruh dunia sedang menghadapi ancaman kematian kemanusiaan akibat Virus Corona atau yang lebih dikenal dengan Covid-19. Awal mula virus ini muncul di Kota Wuhan, Republik Rakyat Tiongkok, yang bersumber dari konsumsi kelelawar oleh salah seorang masyarakat di Kota Wuhan tersebut. Covid-19 ini begitu sangat cepat meluas ke negara-negara yang ada di dunia, salah satu pola penyebaran yang sangat meluas tersebut disebabkan interaksi antarmanusia. Gejala dari adanya Covid-19 dapat dilihat melalui batuk, pilek, sesak nafas, pusing, dan gaya hidup (*life style*) yang tidak sehat. Pencegahannya dapat dilakukan dengan penggunaan masker, sering cuci tangan dengan menggunakan *hand sanitizer*, yang lebih utama menjaga daya tahan imun tubuh. Pola penyebaran yang sangat cepat tersebut banyak negara-negara di dunia yang memberlakukan *lockdown*, hal ini dilakukan demi menjaga kemanusiaan pada negara tersebut.

Covid-19 atau masyarakat mengenalnya Corona saat ini telah menjadi wabah yang istimewa, sesuai dengan namanya yang berasal dari kata *crown* (mahkota) karena memang dibentuk seperti mahkota. Tetapi, ternyata mahkota yang satu ini termasuk yang harus dihindari oleh semua orang yang ada di dunia. Saat ini *World Health Organization* (WHO) telah menetapkan Covid-19 sebagai pandemi global. Pandemi sendiri berasal dari Bahasa Yunani, *pan* yang berarti luas, demi atau *demos* artinya orang. Dikatakan hal demikian karena memang pandemi telah menjangkau antarnegara dan antarbenua. Akibat jangkauannya yang luas ini menyebabkan dampak yang sangat besar terhadap kemanusiaan negara-negara yang ada di dunia. Bukan hanya kemanusiaan bidang ekonomi terkena imbasnya, ancaman resesi negara-negara di dunia sudah dapat dipastikan terjadi di depan mata, sebagaimana yang dipredikasikan oleh *World Bank* (Bank Dunia) dan *International Monetary Fund* (IMF) bahwa tahun 2020 akan membuat pertumbuhan ekonomi negara menjadi minus akibat Covid-19. Prediksi ini bukan tanpa sebab karena sudah melihat kalkulasi dari segala macam aspeknya baik mikro maupun makro, tentunya diperlukan kebijakan untuk menyelamatkan masyarakat yang terkena dampaknya.

Selain dampak terhadap kemanusiaan dan ekonomi, dunia pendidikan pun terkena imbasnya akibat Pandemi Covid-19 ini. Masa depan generasi bangsa yang sedang menempuh pendidikan harus diselamatkan baik pada jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Banyak negara-negara di dunia yang meliburkan sekolah dan kampusnya agar Pandemi Covid-19 ini tidak sampai menyerang kalangan pelajar dan upaya ini dilakukan guna membatasi pergerakan orang agar penularan tidak menjadi lebih massif. Sebagaimana yang disampaikan oleh *The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) telah memprediksikan bahwa hampir 300 juta siswa di dunia terganggu kegiatan sekolah dan akan mengancam hak-hak pendidikan di masa depan. Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) tersebut ternyata sangat mendukung apapun kebijakan dan *platform* pendidikan masing-masing negara di tengah pandemi global ini.

Pandemi Covid-19 yang sudah masuk ke Indonesia ini mengharuskan pemerintah untuk meliburkan siswa, guru, mahasiswa, dosen, supaya bekerja dari rumah dan belajar dari rumah agar kegiatan proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik. Maka satu-satunya cara agar proses tersebut ingin berjalan dengan baik harus melalui media digital dalam hal ini proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh (daring). Transformasi pembelajaran berbasis digital ini telah membuat *shock culture* bagi kalangan guru karena selama ini guru lebih suka dengan media konvensional. Padahal Pemerintah Pusat dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sudah sejak lama mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang merinci 14 poin salah satunya mengenai konsep pembelajaran berbasis digital. Aturan tersebut memang sudah dipandang jauh-jauh hari oleh Hoyles dan Lagrange (2010) bahwa teknologi digital akan paling berpengaruh dalam sistem pendidikan di dunia saat ini karena memang menawarkan aspek efektivitas, efisiensi, dengan daya tariknya yang ditawarkan secara jarak jauh. Jadi walaupun Pandemi Covid-19 telah masuk ke Indonesia siswa tetap masih bisa belajar dengan bantuan teknologi digital yang dimiliki oleh orang tua siswa bahkan tak jarang pengawasan orang tua akan sangat *full* dalam 24 jam terhadap anaknya.

Proses pembelajaran secara *online* (daring) baik untuk kalangan siswa maupun mahasiswa yang sudah berjalan, hingga kini belum dilangsungkan secara tatap muka (*face to face*). Pembelajaran berbasis digital ini bagi kalangan siswa ternyata sangat menekan jiwa psikologisnya akibat di rumah terus dan interaksi yang sangat terbatas dengan teman-temannya untuk bermain bersama. Pelajaran yang diberikan guru secara *online* ternyata hanya memberikan tugas melalui *Group WhatsApp* (WAG) bukan menerangkan materi berbasis digital. Padahal aplikasi yang digunakan untuk proses pembelajaran berbasis digital ini sangat banyak sekali dari mulai yang berbayar sampai yang gratis, seperti: Sevima Edlink, Moodle, Google Class, Etmodo, sampai Schology.

Pembelajaran berbasis digital ini tentunya juga membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mengakses internet, sehingga banyak orang tua yang mengeluhkan paketan internet yang cepat habis yang digunakan oleh anaknya untuk mengerjakan tugas berjam-jam, belum lagi *provider* internet saat Covid-19 menyerang ini tidak menurunkan harganya atau mengratiskan seperti yang terjadi di Negara Malaysia. Kecepatan internet juga menjadi keluhan sehingga banyak orang tua yang beralih ke *provider* internet yang lebih cepat walaupun harganya lebih mahal. Bagi orang tua yang mempunyai bekerja di rumah, misalnya dengan berjualan maka tak sedikit terjadi keluhan karena anaknya di rumah terus sehingga kegiatan berjualan tersebut terganggu dengan kahadiran anak di rumah, berbeda ketika anak di sekolah. Tak jarang pula anak mengeluhkan tidak mendapat uang jajan dari orang tuanya akibat sekolah libur. Namun, dibalik berbagai keluhan tersebut ternyata ada hikmah yang tersembunyi untuk orang tua yang mengawasi anak-anaknya selama 24 jam, kedekatan ini pula yang harus dimanfaatkan orang tua terhadap anaknya.

Melihat realitasnya banyak guru-guru yang selama Covid-19 menyerang ini ternyata hanya memberikan tugas melalui media digital ternyata membuka mata, bahwa pelatihan ataupun *workshop* yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengimplementasi Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah salah satu poin yang terkait dengan konsep pembelajaran berbasis digital ternyata belum dipahami secara baik dan benar oleh guru-guru di Indonesia, hal ini sama saja bahwa pelatihan tersebut dapat dikatakan sia-sia belaka dan telah menghamburkan uang, tenaga, dan waktu. Padahal tujuan hal tersebut diadakan selain untuk mengimplementasikan peraturan tersebut juga, hal ini memang sangat sesuai dengan pedagogi digital (*e-pedagogy*), di mana konten sudah tidak penting lagi karena dengan adanya internet siapa saja tak terkecuali bisa mendapatkan konten yang sebagian besar memang disediakan secara gratis, seharusnya hal ini bisa dimanfaatkan dengan baik oleh kalangan guru di tengah pandemi global ini. Keharusan dalam era revolusi 4.0 ini memang bukan pada apa yang dipelajarinya melainkan cara belajarnya dengan apa, hal ini yang harusnya ditekankan untuk seluruh kalangan guru. Maka posisi guru sebagai pendidik sangat penting untuk memahami hal tersebut untuk membimbing siswanya tentang memanfaatkan internet untuk proses belajar.

Penelitian terkait dengan transformasi pembelajaran berbasis digital ini menjadi sangat penting (*urgent*) saat ini di tengah pandemi global yang terjadi bukan saja di Indonesia melainkan juga pada negara-negara lainnya di dunia. Apalagi keguncangan secara psikologi yang terjadi pada siswa sangat memerlukan suatu bentuk ketahanan pribadi agar daya imun tubuhnya tidak mudah diserang oleh Covid-19, karena faktor utama penyerangan Covid-19 ini menyerang imun tubuh, yang mana virus mematikan ini tidak memandang usia.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: 1) bagaimana strategi proses pembelajaran selama sekolah diliburkan pada saat Pandemi Covid-19?; 2) apa bentuk media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran berbasis digital?; 3) apa saja tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis digital?; dan 4) bagaimana dampak pembelajaran berbasis digital terhadap ketahanan pribadi?. Dari rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu: 1) mendeskripsikan strategi proses pembelajaran selama sekolah diliburkan pada saat Pandemi Covid-19; 2) mengetahui bentuk media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran berbasis digital; 3) mengkaji tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis digital; dan 4) mengidentifikasi dampak pembelajaran berbasis digital terhadap ketahanan pribadi.

Penelitian yang terkait dengan transformasi pembelajaran digital dengan mengkorelasikan ketahanan pribadi pada masa Pandemi Covid-19, sesungguhnya amat sedikit. Berdasarkan penulusuran secara *online* melalui jurnal banyak ditemukan bukan pada fokus yang terkait transformasi pembelajaran digital maupun ketahanan pribadi melainkan hanya pada teknologi digital saja, seperti yang dilakukan (Danuri, 2019; Efendi, 2018; dan Muhasim, 2017). Penelitian tersebut selama ini hanya mengangkat judul terkait dengan perkembangan transformasi teknologi digital, revolusi yang terjadi pada proses pembelajaran berbasis digital, atau pada pengaruh dari adanya teknologi digital terhadap peserta didik. Maka dapat dipastikan bahwa memang selama ini belum ada yang mengangkat tema dari dua sisi baik yang terkait dengan transformasi pembelajaran berbasis digital dan ketahanan pribadi.

Transformasi digital sebagai sebuah bentuk perubahan organisasi yang melibatkan orang, proses, strategi, struktur, melalui penggunaan teknologi dan model bisnis untuk meningkatkan kinerja (Westerman *et al*., 2011). Dengan adanya transformasi digital ini sesungguhnya akan melakukan banyak sekali inovasi dan kreativitas sehingga dapat mengubah kinerja perusahaan menjadi lebih efektif dan efisien dalam menjalankan roda bisnisnya (Westerman *et al*., 2014). Memang penggunaan teknologi yang secara radikal dalam hal ini radikal yang positif dapat meningkatkan kinerja atau pencapaian tujuan dari perusahaan itu sendiri (Westerman *et al*., 2011). Perkembangan teknologi ini meningkatkan suatu tekanan untuk melakukan transformasi digital karena para pesaing terus menerus menyesuaikan dengan teknologi baru (Firtgerald *et al*., 2013). Tantangan itulah yang dihadapi sehingga dalam prosesnya akan penuh dengan pertimbangan untuk lebih hati-hati daripada sebelumnya. Banyak sektor telah mengubah paradigmanya agar tidak digerus oleh kemajuan teknologi digital. Salah satu sektor yang terkena imbasnya tersebut ada pada sektor pendidikan, sektor ini menjadi garda terdepan dalam menerima proses dan bentuk transformasi digital tersebut.

Berkembangnya ilmu pengetahuan telah memunculkan adanya teknologi, yang dengan kemajuan dan kemudahannya berkembang begitu cepat. Kemajuan perkembangan teknologi tersebut telah membawa pada aktivitas kehidupan manusia yang lebih efisiensi dan efektivitas. Bahkan bukan hanya kemajuan dan kemudahan yang dijanjikan oleh teknologi melainkan juga perubahan, peningkatan produktivitas, popularitas, ketepatan dan kecepatan (Martono, 2014: 217-220). Proses pembelajaran yang saat ini digiring untuk mengkombinasi dua segi baik secara konvensional maupun harus dengan penggunaan teknologi, inilah yang dikatakan proses *blended learning* atau dapat pula dikatakan dengan *digital learning*.

Cakupan ketahanan nasional yang sangat luas kemudian menurunkan bagian kecil tersendiri, salah satunya mengenai ketahanan pribadi. Di mana ketahanan pribadi ini sebagai bagian yang terkecil dari ketahanan nasional ternyata sangat dibutuhkan dalam kehidupan umat manusia ketika mengalami guncangan atau kemelut. Salah satunya yang dialami oleh kalangan siswa yang ada di sekolah, akibat proses belajarnya terganggu di tengah Covid-19 yang telah ditetapkan sebagai pandemi global. Ketahanan (*resilience*) seorang siswa di saat belajar di rumah masing-masing dengan pola pembelajaran berbasis digital diperlukan suatu kemampuan dalam merespon sesuatu proses belajar ataupun tugas secara sehat dan produktif ketika berhadapan dengan suatu kondisi yang tidak baik saat ini. Kondisi tersebut dapat dilakukan dengan melalui fleksibilitas mental, emosional, dan perilaku serta penyesuaian diri dengan tuntutan eksternal (Armawi, 2019: 67). Jangan sampai tekanan tugas belajar dari guru terhadap siswa menjadi gangguan psikologis bagi siswa itu sendiri karena banyaknya guru-guru yang hanya memberikan tugas-tugas bukan melakukan proses belajar mengajar dengan teknologi digital.

**Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan alasan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Individu atau sekelompok orang yang dimaksud dalam hal ini merupakan guru, siswa, dan orang tua yang ada di Kabupaten Temanggung. Lokasi penelitian yang dijadikan untuk penelitian ini di Kabupaten Temanggung, Provinsi Jawa Tengah. Alasan utama dilakukannya penelitian pada sekolah karena dengan pertimbangan guru, siswa, dan orang tua, sebagai subjek utama dalam penelitian yang terkait dengan pembelajaran digital ini. Alasan lainnya Kabupaten Temanggung sebagai salah satu daerah dengan jumlah terbanyak kedua pada Bulan Maret tahun 2020 kasus Covid-19 di Provinsi Jawa Tengah setelah Kota Semarang, hal tersebut yang menjadi tantangan dan gairah dalam melakukan penelitian ini.

Informan penelitian ditentukan secara *purposive sampling*, hal ini disebabkan karena orientasi penelitian yang dituju adalah Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), siswa, dan orang tua di Kabupaten Temanggung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara mendalam, *focus group discussion* (FGD), dan dokumentasi. Setelah pengumpulan data, dilakukan pemilihan data secara selektif serta disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Analisis data merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus-menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analistis dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian berlangsung. Teknik untuk menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian ini melalui pengumpulan data, redukasi data, penyajian data, penarikan simpulan kemudian dilakukan verifikasi.

**Hasil dan Pembahasan**

Sejak ditemukannya dan diumumkannya kasus Covid-19 di Indonesia awal Bulan Maret, akhirnya Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengumumkan untuk mengalihkan kegiatan proses pembelajarannya di rumah masing-masing dengan teknologi internet sebagai penghubungnya. Mengingat sudah banyak korban yang meninggal dunia dari kalangan akademisi akibat dari terjangkitnya Covid-19, maka untuk melindungi diri upaya tersebut diputuskan kegiatannya dialihkan dengan berbasis daring. Hal ini sontak membuat kalangan pendidik bagi guru maupun dosen yang selama ini mengajar terlalu nyaman dengan tatap muka (*face to face*) akhirnya harus belajar untuk mengendalikan dan mengoperasikan teknologi dengan baik dan benar.

Dalam penggunaan aplikasi pembelajaran memang strategi yang dilakukan oleh masing-masing guru berbeda-beda tergantung dengan kemahiran dalam penggunaan aplikasinya, kenyamanan, dan kesepakatan dalam sekolah tersebut. WA dan Google Form, secara umum memang keduanya berbeda bahkan menu yang ditawarkan pada masing-masing aplikasi tersebut juga beda dengan kemudahan akses juga sangat berbeda namun banyak digunakan dalam proses pembelajaran digital. Memang guru pada awal pembelajaran yang dilakukan secara daring belum mengerti betul sehingga dalam pembagiannya per kelas bukan per mata pelajaran sehingga akan menyulit pola pembelajarannya. Sebenarnya aplikasi apapun yang dilakukan dalam pembelajaran daring sesungguhnya itu bagian dari sebuah strategi namun intinya walaupun dilakukan secara daring tetap proses tatap muka harus dilakukan jangan hanya kesedar memberikan tugas semata.

Strategi dalam proses pembelajaran menjadi faktor utama untuk meningkatkan dan mendukung kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan mencapai tujuan (Fatimah dan Ratna, 2018). Tentunya strategi kegiatan belajar mengajar sudah harus tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang nanti harus diturunkan ke dalam metode pembelajaran (Hasbullah dkk, 2019). Berkaitan dengan RPP yang dulu harus dibuat berlembar-lembar, namun saat ini dengan adanya kebijakan merdeka belajar harus dibuat dalam satu halaman. Artinya terjadi transformasi terhadap kegiatan belajar mengajar, apalagi pada masa Pandemi Covid-19 ini tentu transformasi yang terjadi dalam dunia pendidikan semakin meluas bukan hanya berkaitan dengan RPP semata namun juga berkaitan dengan proses maupun strategi pembelajaran.

Era revolusi industri 4.0 dengan berbagai macam kemajuannya dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi mengharuskan dunia pendidikan untuk dapat memanfaatkan kemajuan tersebut. Hal ini berakibat terjadinya penuntutan terhadap kalangan guru untuk mampu menggunakan teknologi yang tersedia. Teknologi yang ada tersebut digunakan untuk menjalankan proses pembelajaran secara daring, namun untuk menghubungkan proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan kapan dan menggunakan aplikasi media apa mengkomunikasikannya dengan siswa melalui group yang ada di media sosial. Timbulnya group dalam berbagai media sosial untuk memudahkan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran dengan kalangan siswa. Salah satunya group yang banyak digunakan WhatsApp, setidaknya dari WA group mempunyai tujuh manfaat (Antasari dan Wiwik, 2019). Setiap group yang dibuat tentunya mempunyai tujuannya masing-masing, sehingga dapat dikatakan bahwa sesungguhnya bukan hanya tujuh manfaat saja melainkan mungkin bisa lebih dari tujuh manfaat.

Selama ini memang mengenal WA hanya digunakan sebagai bentuk penyampaian pengetahuan, komunikasi sampai diskusi (Dorwal dkk, 2016). Namun ternyata lebih dari itu bahwa penggunaan WA salah satunya dalam bentuk group sangat berpengaruh besar terhadap jalannya kegiatan belajar mengajar bagi kalangan guru (Antasari dan Wiwik, 2019). Komunikasi guru dan siswa dalam WA group yang aktif tentu sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran selama masa Pandemi Covid-19. WA dipilih sebagai media sosial yang paling banyak dipilih mengingat karena mudah mengaktivasikannya dan murah terhadap kuota internet. Dua alasan tersebut yang memperkuat kalau WA berpengaruh besar terhadap kehadiran selama pembelajaran dilakukan secara daring. Namun bukan berarti aktivitas lainnya tidak berpengaruh, aktivitas tutor, bertanya, memberikan tanggapan jawaban, sampai pada menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru semua dilakukan melalui WA (Salam, 2020).

Guru di sekolah diberikan kebebasan dalam proses pembelajaran. Kebebasan merupakan bagian dari merdeka belajar yang saat ini sedangkan *booming* digelorakan oleh Mas Menteri. Merdeka bukan hanya buat siswa melainkan juga bagi kalangan guru, yang menjadi objek dunia pendidikan ketika bergantinya rezim atau menteri. Tiap guru diberikan kebebasan dengan menggunakan WA, Email, Google Classroom, Telegram, maupun aplikasi lainnya. Artinya setiap guru dalam satu sekolah atau satu mata pelajaran akan berbeda dalam proses pembelajarannya via daring. Mungkin bagi guru-guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) tidak menjadi masalah mengajar via daring, lalu bagaimana penggunaan aplikasi tersebut untuk guru Fisika, Kimia, Matematika, ataupun yang mengharuskan untuk praktik. Mungkin salah satu hal yang patut untuk dipikirkan dalam kegiatan pembelajaran daring ini karena memang kegiatan praktik butuh tempat dan bahan yang harus digunakan selain itu juga butuh kerja sama dalam kelompok, ini yang harusnya dipikirkan lebih dalam terkait dengan kegiatan praktik bagi kalangan siswa.

Merdeka bisa dimaknai sebagai sesuatu yang bebas atau berdiri sendiri artinya tidak akan tergantung maupun tidak terikat oleh siapapun. Tentunya makna tersebut harus dijabarkan lebih lanjut oleh para pencetus dan penggagasnya, manakala tidak ada petunjuk ataupun teknis operasionalnya untuk implementasi, sudah barang tentu akan menimbulkan keinginan sekehendak hati dalam mengimplementasikannya. Bisa juga tidak dipahami dengan baik atas program merdeka belajar tersebut, yang nanti akan dimaknai oleh kalangan guru dengan sesuka hatinya ataupun sesuai keinginan gurunya masing-masing dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Sebuah program atau kebijakan (*policy*) harus bisa dijabarkan secara detail agar implementasinya tidak menimbulkan gejolak pada saat berada di lapangan.

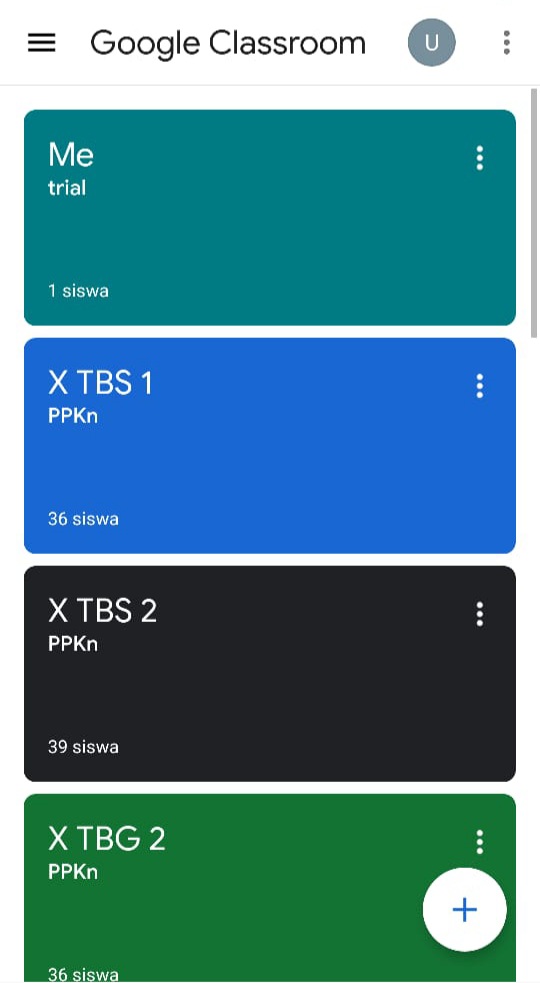
Kebijakan merdeka belajar diimplementasikan hanya sekedar administrasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) artinya dalam hal ini sangat terbatas sekali. Apalagi yang diatur RPP itu hanya satu lembar, nyatanya ketika dibuat tidak satu lembar. Hal tersebut yang membuat bingung kalangan guru selama ini, karena memang gak bisa satu lembar formatnya memang tidak mencukupi. Jadi kebijakan merdeka belajar hanya sebuah rasa dari kata merdeka. Tetapi, jika kebijakan tersebut diimplementasikan justru malah sebaliknya, yang ada malah membuat bingung kalangan semua guru. Selama ini guru sudah direpotkan bukan hanya mengajar dan mendidik melainkan juga tugas administrasi yang tak kalah banyaknya. Maka jeratan untuk bisa lepas dari banyaknya tugas administrasi tentunya dianggap sebagai sesuatu hal yang merdeka. Munculnya kebijakan mengenai kebijakan merdeka belajar membuka peluang bagi kalangan guru untuk menggunakan kebebasannya dalam proses pembelajaran. Mengingat selama ini terkadang situasi dan kondisi ruang lingkup kelas akan berbeda jauh dengan apa yang sudah direncakan dalam bentuk pelaksanaan pembelajaran. Berbagai macam pendekatan dilakukan manakala ruang kelas dalam kondisi dan situasi yang kacau, hal ini dilakukan tentu untuk menjalin hubungan antara guru dan siswa dalam membangun proses interaksi yang tinggi (Zahroh, 2015).

Ketika kebebasan menggunakan aplikasi pembelajaran sudah dipegang oleh guru, maka tidak heran jikalau dalam pelaksanaannya tanpa sadar memakai berbagai macam jenis strategi. Setidaknya dalam pandangan Azis (2019) mengungkapkan bahwa dalam satu pelaksanaan pembelajaran guru memakai model pembelajaran bermacam-macam, seperti *blended learning*, *distance learning*, *mobile learning*, *virtual learning environment*. Diterangkan lebih lanjut bahwa proses tersebut berpengaruh besar terhadap inovasi pembelajaran dengan memadukan Google Site, WhatsApp, Google Form, Google Drive. Hal ini pula yang ditemukan dalam penelitian ini bahwa setiap guru walaupun mengajar dengan mata pelajaran yang sama ternyata menggunakan berbagai macam aplikasi pembelajaran. Di sinilah peran guru tampak dinilai baik ketika mengusahakan dengan semaksimal mungkin terhadap kebebasan siswanya, asalkan masih sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan dan disepakati bersama (Zahroh, 2015). Kebebasan tersebut dilakukan mengingat melalui pertimbangan terhadap kemudahan, kemurahan, maupun jaringan yang tersedia antara guru dan siswanya sendiri.

Transformasi dalam proses pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19 telah mengubah bukan hanya media yang digunakannya, namun juga metode sampai pada model yang akan digunakannya. Meminjam pandangan dari Azis (2019) bahwa pada era digital seperti sekarang ini setidaknya ada tiga model pembelajaran yang digunakan, diantaranya: 1) guru memberikan materi secara daring lalu dipelajari sendiri oleh siswa; 2) guru memberikan materi secara daring kemudian dipelajarinya secara daring juga oleh siswa; dan 3) kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung secara daring dan tatap muka (*face to face*). Namun, hingga data penelitian ini diambil banyak kalangan guru yang memang masih menggunakan point yang pertama, memberikan materi atau tugas lalu mempelajarinya sendiri. Point pertama yang diambil dengan pertimbangan yang dilakukan guru sendiri sangat banyak, terutamanya pada kalangan siswanya tersebut yang tidak bisa semua bisa memenuhi.

Media dan metode yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran merupakan langkah dan bagian dari sebuah strategi agar tujuan pembelajaran bisa dapat tercapai dengan baik. Namun, Pandemi Covid-19 yang mengharuskan terjadinya proses pembelajaran dilakukan secara daring tentunya mengubah dari sebuah sistem mungkin menghilangkan penggunaan media dan metode karena hanya memberikan tugas-tugas semata melalui aplikasi yang digunakan. Padahal dengan teknologi digital sesungguhnya peran media dan metode pembelajaran akan semakin luas dan bervariasi, namun faktor pengguna atau aktor yang menjadi fasilitator dalam hal ini guru mampu atau tidak dengan penggunaan maupun penerapannya terhadap siswa yang diajarnya. Usia guru yang sudah tidak muda lagi apalagi ketika melakukan pendidikan belum terdapat teknologi secanggih seperti saat ini akan berpengaruh dalam hal penguasaannya.

Sesungguhnya melihat realitas yang ada walaupun menggunakan pembelajaran daring ternyata hampir sama dalam penggunaan aplikasinya bahkan belum adanya inovasi dalam penggunaan media yang disampaikan masih sebatas video dan foto semata itu pun masih banyak pertimbangan dari kalangan guru terhadap sinyal dan kuota ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video karena akan memakan kuota cukup besar. Padahal secara umum manfaat media dalam suatu proses pembelajaran guna memperlancar sebuah interaksi dan tidak membuat kebosanan antara guru dan siswa (Efendi, 2018). Bahkan metode yang digunakan ternyata hanya sebatas pemberian tugas bukan ceramah, ini yang menjadi suatu pertimbangan juga bagi kalangan guru manakala pembelajaran yang dilakukannya dengan ceramah langsung karena tentunya akan memakan kuota banyak belum lagi guru lain juga akan melakukan hal yang sama. Ekonomi siswa dan orang tuanya dalam hal ini menjadi bahan pertimbangan untuk kegiatan pembelajaran secara daring dan tentunya ekonomi guru itu sendiri mengingat yang diajar bukan hanya 1 kelas dan 1 siswa melainkan puluhan kelas dan ratusan siswa.



Gambar 1. Group Kelas Via Google Classroom

Era digital yang sudah menjangkit masuk ke dalam dunia pendidikan mengharuskan kalangan guru untuk bersentuhan secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang mungkin sangat susah untuk dibikin, namun mudah dimengerti oleh kalangan siswanya. Menyelaraskan pandangan psikologi bahwa generasi saat ini sangat menyukai dalam bentuk animasi yang berjalan, termasuk video. Bahkan Daryanto (2012: 86) menjelaskan bahwa video sebagai medium yang paling efektif guna membantu proses pembelajaran dalam berbagai kondisi dan situasi. Di sinilah peran pentingnya video pembelajaran digunakan ketika dalam era Pandemi Covid-19. Rusman (2012) juga melihat sisi lain bahwa video sebagai bahan pembelajaran dengan *audio visual* sehingga sangat mudah menyampaikan materi pembelajaran. Keduanya memang memandang jikalau menggunakan video maka harus menjalankan fungsi dengan baik melalui unsur dengar (*audio*) dan pandangan mata (*visual*), konteks kedua unsur menjadi terbatas manakala bagi kalangan siswa yang mempunyai keterbatasan. Maka adanya keharusan terhadap para penggunanya dengan kesempurnaan secara fisik untuk dapat menjalankan video tersebut.

Selama proses pembelajaran yang dilakukan secara daring pada masa Pandemi Covid-19 juga ternyata memberikan tantangan tersendiri bagi kalangan guru untuk belajar lagi dari penggunaan aplikasi-aplikasi baru agar proses pembelajaran tetap berlangsung dan berjalan dengan baik. Bagi guru yang sudah mengalami sakit lama tentunya sangat berpengaruh terhadap proses penyembuhan karena setiap hari harus menatap layar dari teknologi yang digunakannya. Makanya wajar jika Martono (2014), mengungkapkan teknologi menimbulkan ancaman berbagai macam penyakit. Artinya di sini teknologi ternyata bermuka dua, di satu sisi banyak hal yang dijanjikan namun pada sisi yang lain juga mengancam kehidupan umat manusia setiap saat. Adanya pola yang seimbang dan kesadaran diri untuk membatasi dalam menggunakan teknologi menjadi tantangan tersendiri terhadap para pelaku teknologi tersebut.

Pancaran sinar yang dipantulkan dari cahaya handphone ternyata memberikan efek buruk terhadap mata, intensitas penggunaan yang berlebih hampir 24 jam memberikan dampak terhadap mata. Mata yang terlalu *intens* dengan penggunaan teknologi akan berdampak terhadap kelelahan dan keburaman terhadap pandangan lainnya. Apalagi jika penggunaan handphone tersebut dilakukan sebelum dan sesudah tidur, maka bahaya yang ditimbulkan akan semakin besar. Guru tersebut membandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara langsung dengan pembelajaran daring, justru lebih nyaman dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka karena terjadi kontak secara langsung dengan siswanya. Namun, keadaan dan situasi saat ini yang mengharuskan sebuah proses pembelajaran harus dilakukan secara daring untuk mencegah penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah.

Proses pembelajaran yang dilakukan di rumah masing-masing dengan hanya menghadap teknologi, seperti laptop dan handphone, ternyata memberikan efek samping terhadap para penggunanya. Efek samping tersebut bukan hanya untuk guru, siswa, namun juga individu yang selama ini bekerja dengan kedua teknologi tersebut. Efek samping akibat sering menghadap handphone, bisa dilihat dari berbagai macam dampaknya. Hal ini dipertegas oleh Enny (2014), setidaknya dampak ringan yang ditimbulkan, seperti: vertigo dan keletihan menahun. Kemudian dampak berat insomnia, leukimia, sampai kanker payudara. Ternyata radiasi yang ditimbulkan dari handphone bisa dilihat dari aktivitas kecil yang ditimbulkannya ketika berada di saku celana yang berdampak juga terhadap kulit dan tulang, bahkan ketika layar handphone dinyalakan radiasi yang dipancarkan jauh lebih besar. Radiasi handphone juga berpengaruh terhadap sistem reproduksi (Idayati, 2011), tentu ini bisa menghasilkan kecacatan terhadap generasi masa depan bangsa yang dilahirkannya.

Terkait dengan penggunaan laptop Thandung dkk (2013) mengungkapkan bahwa berlebihan bukan hanya menyebabkan gejala ringan keluhan mata lelah namun bisa meramba ke neurologis. Dengan laptop bisa menjelajah dunia dengan segala macam isinya, namun dengan tingkat jelajah yang begitu asiknya tersebut juga menimbulkan dampak besar terhadap kesehatan. Tingkat radiasi laptop dari penelitian ini mendapatkan 35, artinya berada pada tingkat yang tinggi. Radiasi yang tinggi tersebut memang berasal dari layar laptop yang besar pula. Namun ada hal menarik yang ditegaskan pada akhir kesimpulannya bahwa tingkat radiasi tinggi tidak ada hubungan dengan keluhan kesehatan. Hal ini berbanding lurus dengan beberapa penelitian sebelumnya bahwa radiasi yang tinggi menyebabkan keluhan kesehatan, secara pengelolaan statistik dalam penelitian ini malah menunjukkan yang sebaliknya.

Perbedaan terkait penggunaan telegram dan WA, di mana kedua media sosial tersebut mempunyai keterbatasannya masing-masing. Kesepakatan yang dianjurkan sekolah bahwa lebih baik memakai telegram, mengingat kapasitasnya jauh lebih besar karena tidak terlalu membebani memori internal dalam handphone bahkan daya simpan informasi atau chattingannya juga jauh lebih lama ketika membuat banyak group kelas untuk mengajar mata pelajaran. Hal ini yang membedakannya dengan WA ketika membuat banyak group kelas untuk mengajar mata pelajaran yang diampuh oleh gurunya, sudah pasti sangat membebani memori internal handphone dan daya simpannya yang tidak bisa terlalu lama karena manakala terjadi banyak informasi atau *chat* masuk sudah tentu akan penuh dan dapat menyebabkan kehilangan *chattingan* yang lama.

Penelitian yang dilakukan oleh Danuri (2019) mengenai perkembangan dan transformasi teknologi digital menemukan bahwa bentuk transformasi pada masyarakat dunia akibat kehadiran teknologi digital telah membuat peralihan dan pemanfaatan kehidupan umat manusia. Namun, bentuk peralihan dan pemanfaatan tersebut ternyata mengalami tantangan terhadap ketersediaan dari memori yang ada dalam teknologi digital tersebut. Memori mempunyai batasan ketika diisi oleh berbagai macam informasi yang ada, sehingga menjadikan teknologi tersebut menjadi tidak lancar. Teknologi memang memberikan dampak positif bagi umat manusia, namun di sisi lain juga memberikan dampak negatif dari kehadiran teknologi tersebut (Martono, 2014). Maka harus disikapi dengan bijak dari kehadiran teknologi digital karena tidak semuanya bisa diatasi melalui kehadirannya, mengingat ada batasan yang terjadi berupa memori yang tersedia.

Kondisi yang dikeluhkan oleh kalangan orang tua pada masa sekarang ini salah satunya dengan membengkaknya pengeluaran untuk kuota internet. Proses pembelajaran yang dilakukan di rumah masing-masing untuk menghindari penyebaran Covid-19, berpengaruh besar terhadap kebutuhan konsumsi rumah tangga yang besar pula. Jika dulu kuota internet bisa digunakan untuk satu bulan, namun pada masa sekarang ini ternyata hanya bisa digunakan dalam hitungan hari. Pendapatan yang menurun dari orang tua dari pekerjaannya, namun justru pengeluarannya semakin meningkat. Besarnya kuota internet sangat dipengaruhi oleh penggunaannya yang besar pula, ketika guru memberikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar atau video tentu kuota internet yang dibutuhkan besar oleh penggunanya.

Internet saat ini menjadi hal yang utama dan pertama untuk kebutuhan proses pembelajaran, bukan tidak mungkin kebutuhan lainnya bisa tersingkirkan. Kuota internet yang besar sangat berpengaruh terhadap kelancaran untuk memperoleh ilmu pengetahuan, namun kuota internet yang besar tersebut juga bisa disalahgunakan oleh penggunanya. Keluhan kuota internet yang besar tersebut dari kalangan orang tua bahkan guru ternyata didengar oleh para pengambil kebijakan di pusat, dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bersama Kementerian Keuangan Republik Indonesia sudah bersepakat dan menyetujui bahwa dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) bisa digunakan untuk membeli kuota internet melalui *provider* kartu SIM *card* guru dan siswa masing-masing. Besaran kuota internet antara guru dan siswa tentunya berbeda, mengingat beban guru jauh lebih banyak dibandingkan dengan siswa. Walaupun besarannya berbeda sudah barang tentu bahwa kuota internet siswa jauh lebih cepat habis, mengingat bukan hanya digunakan untuk proses pembelajaran tapi juga bermain *game* dengan siswa lainnya.

Tantangan dalam proses pembelajaran digital ini sudah seharusnya untuk menjadi perhatian dari semua pihak, bukan hanya guru tetapi juga orang tua dan siswa. Guru perlu untuk memberikan strategi dalam proses pembelajaran agar lebih hemat kuota internet, tentunya dengan teknologi digital sebagai jembatan dalam memberikan pembelajaran via daring, kuota internet menjadi barang penunjang akses untuk kelancaran kegiatan proses pembelajaran. Data penelitian ini diambil sebelum diberlakukannya pemberian kuota internet gratis dari sekolah melalui dana BOS. Namun, keadaan ini mungkin akan berbeda lagi jika sudah diberikan kuota internet gratis apakah masih tetap sama borosnya atau justru jauh lebih hemat. Tentu hal ini perlu dilakukan penelitian dengan sisi yang berbeda berkaitan dengan pola konsumsi kuota internet pada masa Pandemi Covid-19 ketika sudah diberikannya kuota internet gratis sebagai penunjang untuk kelancaran proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital yang saat ini dirasakan telah berdampak besar terhadap segala bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan. Tuntutan pada masa yang akan datang bahwa pembelajaran akan bersifat terbuka dan dua arah dengan beragamnya informasi, multidisipliner, serta yang berkaitan dengan produktivitas kerja melalui kompetitif (Andriani, 2015). Beragamnya informasi yang ada dalam genggaman teknologi dengan internet sebagai penunjangnya, mengharuskan untuk tersedianya jumlah kuota yang tidak sedikit. Kuota internet ke depan menjadi kebutuhan utama setelah kebutuhan pokok sehari-hari, tentunya di sini menjadi konsumsi yang besar. Pandangan Andriani (2015) terhadap kehadiran teknologi yang murah dan mudah juga bisa menghilangkan batas-batas ruang dan waktu yang selama bertahun-tahun membatasi dunia pendidikan. Batasan dalam dunia pendidikan ini menjadi tantangan pada masa yang akan datang, namun tantangan tersebut bisa diatasi dengan hadirnya kuota internet yang besar.

Proses pembelajaran yang saat ini mengharuskan dilakukan di rumah masing-masing, nyatanya membawa berbagai macam alasan bagi siswa. Alasan tersebut mungkin saja untuk menghindari dari tugas yang diberikan oleh gurunya atau bisa juga akibat ketidaksempatan karena harus membantu orang tuanya manakala berada di rumah. Hal ini yang ditanyakan oleh gurunya ketika ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, banyak siswa yang beralasan bahwa sangat kesulitasn untuk mendapatkan sinyal internet karena rumahnya berada di pelosok pedesaan atau ada juga yang beralasan bahwa kuotanya hanya bisa mengakses sinyal lancar ketika malam hari (*midnight*). Tetapi banyak juga yang memang tidak sempat mengerjakan tugas karena harus membantu orang tuanya yang bekerja di ladang dari pagi sampai sore hari. Bermacam-macam alasan tersebut sesungguhnya membuat kalangan guru sedih, mengingat seusianya seharusnya menimba ilmu dengan sebanyak mungkin, namun apa daya kondisi dan situasi ekonomi saat ini mengharuskan siswa banyak yang harus membantu orang tuanya untuk menambah kebutuhan sehari-hari keluarganya. Persoalan yang terjadi di lapangan ini sesungguhnya mungkin tidak ketahui oleh kalangan para pengambil kebijakan yang ada di pusat.

Dibalik kemajuan dan kemudahan yang dijanjikan oleh teknologi melalui ketepatan dan kecepatan (Martono, 2014). Nyatanya ketika digunakan masih terus mengalami tantangan tersendiri bagi para penggunanya. Hal ini dirasakan betul manakala ketika mengakses teknologi berada pada lingkungan yang tidak mendukung. Lingkungan rumah bisa menjadi tantangan, sehingga kata ketepatan dan kecepatan akan menjadi luntur akibat tidak lancarnya sinyal jaringan internet. Kontur wilayah baik itu dataran tinggi maupun rendah turut berpengaruh besar terhadap kemudahan dalam mengakses internet. Akses sinyal internet dapat menjadi tantangan berat untuk mewujudkan kebijakan merdeka belajar karena kebijakan tersebut berpacu terhadap kebebasan untuk belajar dengan berbagai informasi yang tersedia melalui teknologi.

Banyaknya guru-guru yang menggunakan aplikasi yang mudah, murah, dan nyaman, hanya dengan WA, Google Classroom, dan Email. Ketiganya tersebut sangat lebih efektif ketika digunakan dalam proses pembelajaran, mengingat efektivitas dalam penggunaan tersebut sudah dengan pertimbangan yang matang. Namun, yang paling utama berkaitan dengan biaya penggunaan aplikasi yang tersedia, mungkin bagi guru mampu untuk membayar tapi tidak semua siswa akan mampu dengan biaya yang tinggi. Kehadiran teknologi digital baru akibat persaingan yang ketat dipasaran telah memberikan dan meningkatkan tekanan bagi para produsen dan konsumen itu sendiri selaku pengguna teknologi (Firtgerald *et al*., 2013). Bagi kalangan masyarakat modern hadirnya berbagai macam teknologi tersebut telah menjadi simbol kemajuan dan status. Maka tidak heran hanya demi dapat bergaya setiap bulan selalu berganti handphone, padahal kegunaannya tidak terlalu penting. Konsumsi yang dilakukan oleh kalangan pemuja teknologi digital tentu bukan dengan keuangan yang sedikit melainkan dalam jumlah keuangan yang besar. Maka bagi para pengguna teknologi harus bersiap untuk mengeluarkan jumlah keuangan yang besar demi meninggikan derajat simbol kemajuan dan status. Sebuah gengsi antarteman dan antarkeloompok dapat ditampilkan dalam sebuah gaya kebaruan dari teknologi yang dimilikinya.

Keharusan untuk menggunakan teknologi pada saat pembelajaran seperti sekarang ini bukan berarti tidak ada penunjangnya, tentu untuk menghubungkan dengan siswa lainnya harus ada jembatan penghubung berupa kuota internet. Namun, yang jadi masalah bagi kalangan guru dan siswa bahwa kuota internet terbatas keterbatasan tersebut membuat tidak nyaman dan kurang lincah dalam beradaptasi. Manakala kuota internet habis maka untuk menghubungkannya kembali diperlukan kuota internet yang baru, belum lagi dengan permasalahan sinyal yang ada dilingkungannya. Masalah tersebut menjadi tidak nyaman untuk penggunanya, ketidaknyamanan itu akan menjadi kemalasan untuk beradaptasi lebih jauh. Namun, Pandemi Covid-19 memaksa guru untuk berusaha beradaptasi dengan teknologi yang dimiliki agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.

Teknologi yang hadir dalam kehidupan manusia dari hari ke hari terus mengalami perkembangan dengan begitu cepat dan pesat. Kehadirannya dalam kehidupan manusia turut berpengaruh dalam aspek, aktivitas, tindakan, serta perilaku manusia (Ngafifi, 2014). Bahkan kehadiran teknologi turut serta menjadi gejolak bagi manusia agar terus beradaptasi dengan berbagai macam bentuk yang terbaru. Gejolak untuk beradaptasi terhadap kehadiran teknologi baru bagi manusia yang mempunyai kesibukan dan aktivitas sangat tinggi tentu menjadi tantangan tersendiri. Bagi kalangan usia tua akan sangat kesulitan dan membutuhkan waktu yang lama untuk beradaptasi, berbeda halnya dengan kalangan generasi muda yang selalu bergantung terhadap teknologi maka proses beradaptasi begitu mudah dan cepat. Perspektif antara yang tua dan muda dalam memandang kehadiran teknologi sesungguhnya telah terjadi menjadi pro dan kontra.

Generasi muda memandang bahwa kehadiran teknologi yang ada saat ini telah diakui dan dirasakan benar-benar memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi seluruh umat manusia (Dwiningrum, 2012). Namun, berbeda dalam pandangan generasi tua bahwa kehadiran teknologi dalam umat manusia sudah barang tentu akan berdampak buruk terhadap perilaku keseharian umat manusia itu sendiri. Hal itu pula yang dipandang oleh beberapa kalangan guru terhadap pengamatan yang dilakukan terhadap dirinya sendiri dan siswanya. Nyatanya hingga kini teknologi telah memberikan kemampuan bagi umat manusia untuk mengerjakan sesuatu yang mempunyai nilai tinggi, nilai manfaat, dan nilai jual terhadap pekerjaan yang dilakukannya (Martono, 2014).

Pada dasarnya media pembelajaran yang digunakan akan memudahkan dan meningkatkan kualitas pemahaman dari kalangan siswa selama proses pembelajaran sehingga harapannya akan meningkatkan prestasi dari siswa itu sendiri (Muslih, 2016). Tapi, apakah hal tersebut semata-mata benar terjadi pada era saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh Muslih tersebut nyatanya belum ada faktor Pandemi Covid-19 dan proses pembelajaran melalui media dilakukannya pada saat di kelas namun hal yang berbeda manakala proses pembelajaran secara *full* dilakukan secara daring tentunya akan banyak tantangan yang dihadapinya. Tantangan sinyal yang lemot, kuota yang terbatas, HP atau laptop yang tidak bersahabat, maupun yang lainnya akan menghantui dari para pelaku utamanya yakni dalam hal ini guru dan siswa yang sedang menerima proses pembelajaran secara langsung tersebut. Maka tantangan tersebut menjadi bayangan ketidaklancaran dari penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang seharusnya optimal namun nyatanya terkendala.

Dampak yang ditimbulkan dari adanya Covid-19 terhadap kehidupan umat manusia dan suatu negara sangat dahsyat, hampir semua sektor terjadi transformasi yang membawa konsekuensi yang begitu besar terhadap keberlangsungan kehidupan hari ini maupun pada masa yang akan datang. Salah satunya terhadap dunia pendidikan yang harus mengalihkan proses pembelajarannya dilakukan di rumah masing-masing atau daring. Namun dibalik pembelajaran yang mengharuskan memakai teknologi tersebut ternyata memberikan dampak terhadap ketahanan pribadi yang dialami oleh masing-masing siswa sebagai objek penerima ilmu dari kalangan pendidik. Berdasarkan pengamatan guru sendiri pembelajaran daring yang dilakukan saat ini menimbulkan karakter yang buruk terhadap kalangan siswa yang tidak sesuai dengan budaya ketimuran yang selama ini dipegang teguh oleh masyarakat Indonesia.

Antara guru yang satu dengan lainnya memang menemui kalau tugas yang dikerjakan siswa sama semua, ketika diselidiki ternyata memang benar tugas hanya dikerjakan oleh satu orang tapi kemudian di *share* ke teman-teman lainnya. *Copy paste* dalam dunia pendidikan sama dengan plagiat, di sini tidak terjadi proses untuk mau mengerjakan sendiri. Gotong royong yang dibangun oleh siswa tersebut sesungguhnya dalam ranah yang buruk, hal itu dianggap sesuatu yang baik karena istilah dari kata gotong royong namun di dalamnya tersirat makna keburukan dan kerusakan bagi masa depan siswa tersebut. Keinginan serba cepat dan mudah mendapatkan bahan-bahan tugas dengan hasil nilai yang maksimal tanpa berpikir terhadap terlebih dahulu, padahal dengan hanya berpikir otak manusia akan terlatih dengan baik dan benar. Keinginan untuk serba instan tersebut dalam mengerjakan tugas, menyebabkan terkikisnya karakter yang telah dibangun seperti kerja keras dan kejujuran. Padahal kedua karekter tersebut menjadi benteng kuat dalam diri siswa, yang akan dibawahnya sampai dewasa kelak.

Era digital yang dirasakan oleh semua negara di dunia termasuk Indonesia nyatanya telah mentransformasi kehidupan umat manusia, berbagai kemudahan sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari salah satunya untuk mendapatkan berbagai sumber belajar serta materi yang cepat dan murah (Danuri, 2019). Maka tidak jarang banyak aplikasi daring yang menyediakan pembelajaran secara gratis tanpa memungut biaya tapi harus bermodal kuota internet untuk mengaksesnya. Wajar jikalau teknologi digital telah mentransformasi gaya hidup umat manusia terhadap generasi saat ini sehingga pola pikir (*mindset*) generasi yang ada saat ini menginginkan sebuah kecepatan dan kemajuan tanpa memikirkan karakter yang telah dibangunnya. Gotong royong dalam hal mengerjakan tugas dengan hanya *mengcopy paste* atau menyontek tanpa berpikir terlebih dahulu merupakan salah satu bentuk transformasi yang terjadi terhadap generasi saat ini. Keinginan serba cepat dan mudah mendapatkan bahan-bahan tugas dengan hasil nilai yang maksimal tanpa berpikir terhadap terlebih dahulu, padahal dengan hanya berpikir otak manusia akan terlatih dengan baik dan benar.

Budaya gotong royong yang selama ini tumbuh dan berkembang di Indonesia, harus terus dilestarikan untuk menjadi modal sosial. Nilai-nilai gotong royong di dalamnya sebenarnya terkandung modal sosial, manakala sudah tidak lagi dijadikan pegangan dan rujukan dalam diri siswa bisa mengalami kesulitan yang mengakibatkan energi sosial terbuang sia-sia bahkan bisa terhalangnya tercapainya tujuan kemajuan bersama (Effendi, 2013). Jika sifat gotong royong yang baik sudah tidak dijadikan rujukan dan pegangan maka bisa memunculkan kekacauan sosial. Tetapi, hal yang sebaliknya terjadi jika gotong royong yang baik terus dipegang teguh bisa untuk kemajuan bangsa. Di sinilah penting jika gotong royong yang baik harus ditumbuhkan dan dipegang teguh oleh semua siswa, bukan dengan membangun gotong royong yang menyalahi aturan atau tidak sesuai dengan kaidah-kaidah dalam dunia pendidikan.

Masa remaja memang dikenal sebagai masanya kenakalan anak terjadi, karena pada saat usia remaja rasa ingin berteman semakin tinggi dan keingintahuan terhadap suatu hal sangat besar bahkan proses pencaharian jati diri pada usia remaja terjadi. Maka tidak heran jika masa usia-usia remaja telah mengalami berbagai macam kenakalan dengan teman-temannya tersebut. Adanya Pandemi Covid-19 yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan pada rumah masing-masing telah memenjarakan kehidupan sosial anak-anak yang seharusnya berinteraksi *intens*, justru malah akan semakin liar manakala dikungkung atau tidak diperbolehkan keluar rumah. Kenakalan tersebut terkadang tidak bisa dikendali hanya oleh orang tua saja melainkan harus adanya pihak ketiga, seperti guru misalkan. Namun, guru tidak berperan banyak manakala proses pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing. Kontrol guru sebagai wali kelas hanya bisa melalui *handphone*, yang tentunya bisa saja hanya sebuah pelaporan manipulasi ketika ditanya tentang aktivitas siswa pada saat di rumah.

Merujuk simpulan hasil riset Nadeak dan F.X. Sri (2014) setidaknya terjadi dua faktor yang menyebabkan seorang anak menjadi nakal, faktor eksternal dan internal. Diantara keduanya memang faktor eksternal jauh lebih mendominasi dibandingkan dengan faktor internal. Mungkin bisa saja anak yang nakal berasal dari faktor eksternal, tapi hal tersebut memang justru berasal faktor eksternal salah satunya keluarga. Mengingat pada masa Pandemi Covid-19 ini anak tiap harinya dirumah saja, interaksi dengan lingkungan luar hanya melalui media sosial dan interaksi banyak dilakukan dengan keluarga. Lebih jauh merujuk hasil riset Nadeak dan F.X. Sri (2014) sesungguhnya keluarga dan lingkungan sosial memang menjadi masalah yang masuk dalam kriteria faktor eksternal.

Tanggung jawab menjadi suatu persoalan yang tidak hanya melekat untuk orang dewasa, namun juga bagi kalangan remaja. Bahkan tanggung jawab harusnya sudah ditanamkan oleh orang tua sejak dini terhadap anak-anaknya, mengingat bagian dari karakter tanggung jawab ini akan melekat hingga akhir kehidupannya kelak. Pola penanaman tanggung jawab yang berulang-ulang dan melekat terhadap anak-anak sejak kecil bisa saja ketika remaja atau pada saat dewasa akan mengalami penurunan bahkan bisa hilang, hal ini dimungkinkan karena adanya faktor penyebab baik dari dalam maupun dari luar. Pada masa Pandemi Covid-19 ini tentunya rasa tanggung jawab tersebut mengalami penurunan dalam diri siswa. Tugas sekolah merupakan salah satu bentuk tanggung jawab yang diberikan guru terhadap siswa tersebut, namun proses pembelajaran yang dilakukan di rumah masing-masing membuat kalangan siswa banyak yang melarikan diri dari tanggung jawab yang diberikan oleh gurunya.

Tanggung jawab merupakan dasar untuk dapat memahami dirinya sendiri sebagai makhluk sosial. Rasa tanggung jawab tercipta manakala sudah memahami posisi dirinya sendiri dalam ruang lingkup yang sempit dan luas. Rochmah (2016) mengungkapkan ada beberapa perilaku yang tidak bertanggung jawab, seperti: rasa malas, menunda-nunda pekerjaan, menyontek, mencari-cari alasan. Beberapa perilaku tersebut hanya sebagian saja dari tidak bertanggung jawabnya sebagai manusia yang telah diciptakan. Memang jenis tanggung jawab ada beberapa macam, mulai dari tanggung jawab moral dan tanggung jawab sebagai warga negara. Kedua bentuk tanggung jawab tersebut melekat dalam diri manusia, bahkan selalu dipertanyakan akan kodratnya sebagai makhluk sosial manakala tidak dilaksanakan akan kedua bentuk tanggung jawab tersebut.

Banyak siswanya menjadi tidak aktif ketika pembelajaran daring dilakukan, padahal saat pembelajaran tatap muka (*face to face*) berlangsung tiap harinya sebelum adanya Pandemi Covid-19 siswa tersebut sangat aktif di kelas. Apalagi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mengharuskan untuk aktif dan kritis pada saat proses kegiatan belajar mengajar dilakukan. Pengamatan yang selama ini dilakukan terhadap siswanya banyak sekali yang mengeluh dan terjadi banyak masalah (*problems*). Dari semua curhatan siswanya tersebut ternyata kendala yang banyak dihadapi berkaitan dengan teknologi yang digunakannya, mengingat teknologi dimiliki sangat terbatas, tidak secanggih yang dimiliki siswa lainnya. Keterbatasan ekonomi orang tua menjadi sebab kalau teknologi yang dimilikinya hanya sederhana, apalagi paket internet yang dibelikan oleh orang tuanya sangat terbatas dan harus menghemat kuota agar cukup untuk mengikuti mata pelajaran dan bisa mengirim tugas terhadap gurunya.

Mengutip dari Thomas (2013) produktivitas berkaitan dengan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang lebih efektivitas dan efisiensi dari kinerjanya. Kunci dari produktif berkaitan dengan kinerja yang efektif dan efisiensi, di mana keduanya menjadi pelengkap dan pengukur terhadap kinerja produktivitas. Kehidupan pada masa Pandemi Covid-19 yang mengharuskan untuk menganti semua pekerjaan dilakukan pada rumah masing-masing untuk meminimalisir agar tidak terjadi penyebaran yang jauh lebih luas lagi. Produktif pada masa Pandemi Covid-19 akan menjadi barang langkah, mengingat kemalasan akan menghantui manakala tidak ada semangat yang tinggi untuk tetap produktif walaupun bekerja dilakukan dirumah. Sumber daya manusia yang produktif mempunyai peranan yang sangat penting guna mencapai tujuan kemajuan kehidupan berbangsa dan bernegara bahkan akan menjadi ujung tombak kemajuan peradaban (Wartana, 2011).

Jika anak berada di sekolah paketan internetnya bertarif, namun lain hal nya manakala berada di rumah justru semakin boros paketan internetnya ditambah lagi harus tersedianya cemilan banyak untuk menemani belajar. Bahkan tidak jarang anak-anak sekarang ketika belajar di rumah sangat susah untuk diatur, ketika diatur justru anak malah emosi. Perilaku anak yang diceritakan orang tuanya tersebut sesungguhnya telah terjadi transformasi paradigma perilaku dalam diri anak, mengingat perilaku emosi yang selama ini dipendam kemudian diluapkan akibat berbagai macam masalah kecil dari kejenuhan yang terjadi selama proses pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing. Ketika perilaku emosi tersebut dibiarkan begitu saja tanpa ada pengendalian diri antara orang tua dan anak, maka yang terjadi justru akan timbul perilaku negatif lainnya. Dalam epistimologi pendidikan karakter salah satu komponen yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak pada masa yang akan datang berasal dari pendidikan yang diperolehnya di lingkungan keluargnya. Lebih jauh diungkapkan oleh Mohammad (2011), bahwa keuangan dan emosional terbentuk dari keluarga, ini yang berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak untuk masa depannya. Ketika akan merasa kehilangan akan rasa aman, sudah pasti anak kembali kekeluarganya. Di sinilah pentingnya keluarga sebagai bentuk pelipur lara dalam keadaan suka maupun duka.

Hampir meratanya ungkapan orang tua pada masa Pandemi Covid-19 sering bertengkar dengan anaknya, menunjukkan bahwa ada kehidupan kesehariannya ada yang salah. Bahkan tidak heran bertengkarnya orang tua dan anaknya ini justru banyak orang tua yang justru mengalah. Jika terus dibiarkan maka akan berdampak buruk bagi kehidupan anak pada masa yang akan datang, jika sama orang tuanya saja sudah berani bagaimana dengan yang bukan orang yang telah melahirkannya. Marpaung dan Kiki (2017) setidaknya mengidentifikasi dampak konflik antara orang tua dan anak bisa disebabkan karena kurangnya komunikasi, kurang kasih sayang, seringnya melamun mengingat tidak adanya aktivitas yang padat, konsentrasi belajar terganggu akibat aktivitas yang membosankan, yang lebih jauh bisa timbulnya keinginan untuk bunuh diri, dan dampak luasnya terjadinya penurunan terjadi prestasi belajar. Maka hal yang patut dilakukan dengan membangun kembali komunikasi yang lebih *intens* antara orang tua dan anak agar tidak terlalu sering bertengkar.

Menjamurnya berbagai macam bentuk *game* yang dengan mudah dan murahnya di *download* oleh semua kalangan. Bagi sebagian orang *game* dapat menumbuhkan persaingan, menghasilkan uang, bahkan bisa untuk merefresh otak. Bagi sebagaian orang *game* membuat kecanduan karena otak yang terserang ketika sedang melakukan permainan dalam *game* tersebut. Jika dulu orang bermain *game* dilakukan dengan cara tradisional menggunakan peralatan yang sederhana namun kini *game* tradisional tersebut sudah ditinggalkan, saat ini sudah jarang sekali menemui anak-anak bermain *game* tradisional dikampung-kampung. Dulu kalau menggunakan *game* yang berbau teknologi harus datang ke mall atau tempat tertentu yang menyediakannya, namun kini hanya duduk dikamar saja *game* sudah bisa diakses hanya dengan paket internet yang tersedia pada laptop atau handphonenya.

Gambaran di atas tersebut memberikan contoh nyata bahwa dengan kehadiran teknologi telah mampu bertransformasi dalam dunia *game* itu sendiri. Transformasi yang terjadi sudah pada ranah dari tradisional ke modern melalui alat yang digunakannya, bahkan sampai pada ruang lingkup di mana *game* tersebut dimainkan. Kebanyakan *game* dimainkan oleh kalangan anak-anak, namun tak jarang juga orang tua yang bermain *game* dengan teknologi yang dimilikinya. Era Pandemi Covid-19 ini menjadikan siswa yang belajar dirumah masing-masing ternyata tidak mampu bertemu dan bermain dengan teman-temannya. Namun bukan berarti tidak bisa bermain *game* justru bermain *game* tetap dilakukan oleh siswa dirumahnya masing-masing hanya dengan genggaman handphone yang dimilikinya.

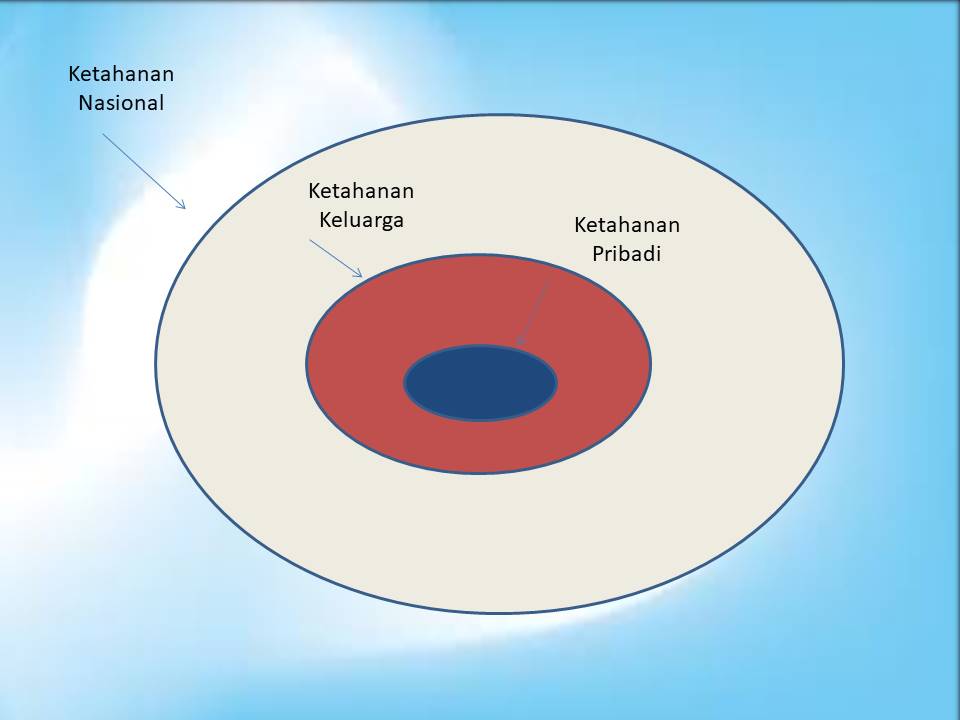
*Game* yang dimainkan siswa melalui handphonenya tersebut dengan teman-temannya membuat lupa waktu, mengingat jika teknologi sudah hadir dalam genggaman tangan untuk dimainkan pasti akan lupa waktu. Berbeda hal nya dengan *game* yang menggunakan fisik secara langsung maka pasti ada rasa lelahnya, sehingga bisa berhenti. Lupanya waktu ini bisa mengabaikan semua hal yang menjadi tanggung jawab dan kewajiban dari siswa tersebut, manakala waktunya mengerjakan tugas justru mengabaikannya. Hal ini yang diamati oleh kalangan orang tua ketika anak-anaknya sedang menggenggam handphone di tangannya maupun guru itu sendiri ketika mengamati anak-anaknya dirumah masing-masing. Memang benar anak memakai handphone ketika jam-jam sekolah dirumah, namun handphone yang digunakannya tersebut kebanyakan untuk main game.

Sesungguhnya banyak faktor yang menyebabkan anak bermain *game* dengan melalui handphone atau laptop yang dimilikinya. Penelitian Masya dan Dian (2016) mengungkapkan penyebab anak banyak bermain *game* akibat kurangnya perhatian keluarga sehingga timbullah perilaku gangguan kecanduan *game online*. Namun, penelitian terbaru dari Utami dan Atik (2020) menunjukkan remaja yang mengalami kecanduan *game online* ada sekitar 56,8% dan menimbulkan penyesuaian sosial yang buruk sekitar 65,8%. Penyesuaian sosial berkaitan dengan kemampuan seorang individu dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang ada disekitarnya untuk mencapai hubungan yang harmonis antara dirinya dan lingkungan sekitar yang ada (Mu’tadin, 2013). Maka keduanya antara kecanduan *game* dan penyesuaian sosial mempunyai hubungan antara kecanduan dan penyesuaian sosial pada remaja. Informan dalam penelitian merupakan kalangan siswa SMA/SMK/MA, di mana rentang usianya berkisar antara 12-18 tahun. Usia tersebut dapat dikatakan dengan remaja, maka tidak heran usia remaja dianggap lebih sering dan sangat rentan terhadap berbagai macam gangguan terhadap bentuk permainan *game online* daripada usia tua.

Perkembangan teknologi digital yang memberikan pola transformasi terhadap dunia permainan menyebabkan kalangan remaja banyak yang mengemarinya salah satunya terhadap *game online*. Adanya *game online* yang tersedia pada handphone maupun laptop seharusnya bisa menjadi hiburan, manakala dimanfaatkan dengan baik akan berdampak positif (Adams, 2013). Namun, justru yang terjadi malah sebaliknya (kecanduan) jika dilakukan secara terus menerus setiap hari. Perkembangan *game online* yang saat ini berkembang begitu pesat hendaknya disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk terhadap remaja (Novrialdy, 2019). Upaya pencegahan agar tidak terjadi permainan yang dilakukan setiap hari secara terus menerus perlu untuk diminimalisir dan yang lebih pentingnya lagi harus terjadi sinergi dengan pihak-pihak yang terkait (keluarga, sekolah, masyarakat) agar bisa menumbuhkan permainan yang tidak membuat kecanduan terhadap diri seorang remaja. Jika sudah kecanduan maka bukan tidak mungkin hal ini akan berdampak luas, sebagaimana yang dituturkan oleh guru, kalau saat ini kebanyakan siswanya bermain *game* bukan belajar padahal memegang handphone.

Bahkan hal ini didukung juga oleh penelitian dari Muhasim (2017) yang melihat bahwa sangat perlunya kecerdasan untuk memanfaatkan kemajuan dari teknologi digital menjadi sebuah peluang dalam berbagai aspek kehidupan umat manusia salah satunya di dunia pendidikan. Hasil penelitian tersebut menujukkan bahwa adanya penggunaan secara optimal dapat memotivasi belajar dari siswa guna meningkatkan kualitas dunia pendidikan di Indonesia. Namun, penelitian tersebut ternyata bertentang dengan hasil sementara dari penelitian ini yang justru adanya kecenderungannya ke arah setengah ancaman kalau melihat dari segi karakter siswa. Di mana hasil penelitian ini melihat teknologi digital dalam proses pembelaaran pada masa pendemi sedangkan penelitian Muhasim (2017) terjadi pada saat sebelum Pandemi Covid-19 melanda negara-negara di dunia. Memang secara realitas kecenderungan pembelajaran berbasis digital harus bisa mengintegrasikan dengan semua jaringan yang cukup bagus dan rapi, kesiapan dari semua sektor sangat diperlukan jika menginginkan proses pembelajaran berbasis digital menjadi peluang.

Ketahanan pribadi dipahami sebagai ketangguhan dan kemampuan individu beradaptasi dengan sebuah situasi yang luar biasa dan menghasilkan pengembangan sikap yang lebih baik. Pada era Pandemi Covid-19 ini siswa dipaksa harus melakukan pembelajaran berbasis digital (daring). Tentu saja akan terasa transformasi kondisi signifikan yang dialami siswa, dari pembelajaran tatap muka (*offline*) bertransformasi menjadi pembelajaran digital (daring).Transformasi yang signifikan ini tentu saja juga akan mempengaruhi diri pribadi siswa. Biasanya bangun pagi, mendapatkan uang jajan, pergi ke sekolah dan berinteraksi dengan teman-teman di sekolah. Sekarang hanya harus menatap layar handphone dan laptop serta di rumah saja tanpa interaksi sosial di lingkungan sekolah. Tentu transformasi yang begitu derasnya terjadi dalam aktivitas keseharian siswa akan berdampak juga terhadap kehidupannya bukan hanya kegiatan proses belajarnya. Goncangan terhadap ketahanan pribadi dari siswa menjadi hal yang selalu luput dari pandangan guru dan orang tua, dirasakan terjadinya goncangan terhadap ketahanan pribadi siswa baru beberapa bulan kemudian setelah banyaknya peristiwa yang terjadi terhadap kegiatan siswa yang dilakukan di rumahnya masing-masing.



Gambar 2. Analisis Peneliti Terkait Ketahanan Pribadi

Pembahasan mengenai ketahanan pribadi tentu saja tidak lepas dari ketahanan psikis/mental serta ketahanan fisik. Adanya perubahan-perubahan pola hidup dan pola interaksi tentu saja akan mengganggu ketahanan psikis/mental siswa. Pada era Covid-19 ini yang terpenting untuk mendapatkan ketenangan dan dukungan secara mental/psikis. Hal ini sangat dibutuhkan siswa agar tetap bisa dengan baik melewati masa krisis ini. Untuk itu sangat diperlukan relasi dan koneksi dengan orang tua, guru, dan teman-teman, bagaimana relasi dan koneksi tetap dibangun untuk menjaga kondisi psikis/mental siswa. Peran sebagai guru, jangan hanya membebankan tugas-tugas tanpa pemberian penjelasan, serta selalu merespon jika siswa bertanya terkait bahasan yang belum di mengerti. Guru dalam hal ini sangat berperan penting untuk mendukung ketahanan pribadi siswa tetap optimal. Selain psikis/mental aspek selanjutnya tentu saja ketahanan fisik. Artinya bagaimana menjaga fisik untuk beradaptasi dengan masa krisis ini.

**Simpulan**

Pandemi Covid-19 telah mentransformasi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Selama ini berbicara pendidikan pasti merujuk sekolah, namun pada masa Pandemi Covid-19 ini membicarakan dunia pendidikan akan terkait dengan teknologi digital dan kuota internet. Keduanya menjadi penunjang guna menjalankan proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar. Kehadiran teknologi menjadi simbol kemajuan peradaban dan status sosial yang dimiliki oleh manusia itu sendiri. Proses pembelajaran yang saat ini untuk sementara dialihkan dari rumah masing-masing berbasis teknologi digital, nyatanya telah memberikan berbagai macam tantangan terhadap guru dan siswa. Berbagai tantangan yang ada kemudian diracik dengan strategi pembelajaran sebagai solusi pada saat pembelajaran daring dilakukan.

Strategi yang dilakukan oleh guru dalam melakukan pembelajaran hampir semuanya melalui teknologi digital, proses pembelajaran yang dilakukan tersebut belum semuanya mengajar sesuai dengan kaidah penggunaan teknologi digital melainkan hanya memberikan tugas semata terhadap siswa. Media dan metode yang digunakan juga masih sebatas video dan foto, kedua media tersebut masih dengan pertimbangan dari kalangan guru terkait dengan kondisi kuota yang ada pada siswa. Tantangan dalam melakukan proses pembelajaran digital adanya ketidakmengertian dari kalangan guru dalam menggunakan aplikasi yang ada dalam teknologi digital tersebut sehingga menimbulkan kegaptekan tersendiri. Dampak pembelajaran digital terhadap ketahanan pribadi terjadinya ancaman penurunan karakter terhadap kalangan siswa, yang ditunjukkan dengan larinya dari tanggung jawab maupun ketidakjujuran dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Ketahanan pribadi siswa bisa menjadi seperti dua mata pisau, bisa berarti positif atau malah berarti negatif. Akan negatif jika aspek lingkungan keluarga dan sekolah tidak memfasilitasi dengan baik kebutuhan adaptasi ketahanan pribadi siswa. Sedangkan sisi lainnya akan menjadi positif jika aspek lingkungan keluarga dan sekolah mendukung sepenuhnya pembelajaran digital ini kearah positif sehingga tercipta ketahanan pribadi yang baik bagi siswa.

Dari kesimpulan di atas, maka dapat diambil sebuah rekomendasi. Adapun rekomendasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) pemerintah, perlu adanya pemberian dukungan kepada siswa berupa sosialisasi interaktif mengenai pembelajaran berbasis digital. Bisa dilakukan menggunakan iklan masyarakat di televisi atau di media sosial. Selain itu pemerintah juga diharapkan mampu memberikan dukungan ketersediaan fasilitas internet untuk siswa dan guru selama proses pembelajaran berbasis digital ini; 2) sekolah, diperlukannya pelatihan khusus terhadap kalangan guru terkait dengan pembelajaran daring dari guru teknologi dan informasi masing-masing yang ada di sekolah. Selain itu diperlukan peran aktif guru Bimbingan Konseling untuk tetap aktif bertanya dan memperhatikan ketahanan pribadi siswa; 3) masyarakat, perlu dukungan untuk mengawasi anak-anak yang tidak belajar ketika jam sekolah walaupun proses belajar dilakukan di rumah masing-masing; dan 4) orang tua, perlu bersinergi dengan guru dalam memantau proses kegiatan belajar yang dilakukan di rumah masing-masing. Selain itu juga dukungan penuh yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran daring baik berupa penyediaa fasilitas makanan bergizi, vitamin maupun ketersediaan fasilitas internet.

**Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih yang tak terhingga diucapkan kepada Program Studi Ketahanan Nasional dan Dekan Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada, yang telah memberikan dukungan secara finansial berupa Dana Hibah Bersaing Sekolah Pascasarjana Tahun 2020. Dan kepada guru-guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kabupaten Temanggung, siswa siswi SMK Negeri 2 Temanggung, serta orang tua siswa siswi SMK Negeri 2 Temanggung, yang dengan penuh keramahannya telah bersedia meluangkan waktunya untuk melakukan *focus group discussion* baik secara daring maupun luring.

**Referensi**

Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.

Andriani, Tuti. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Infromasi dan Komunikasi. *Sosial-Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*. *12* (1), 127-150.

Antasari, Indah Wijaya dan Wiwik Novianti. (2019). Pemanfaatan Group WhatsApp pada Komunitas Kelas Menulis Pustakawan (KMP). *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*. *7* (1), 18-25.

Armawi, Armaidy. (2019). *Nasionalisme dan Dinamika Ketahanan Nasional*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Azis, Taufq Nur. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*. *1* (2), 308-318.

Danuri, Muhamad. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *INFOKAM*. *XV* (II), 116-123.

Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Dorwal, P., Sachdev, R., Gautam, D., Jain, D., Sharma, P., Tiwari, A. K., & Raina, V. (2016). Role of WhatsApp Messenger in the Laboratory Management System: a Boon to Communication. *Journal of Medical Systems*. *40* (1).

Dwiningrum, S. I. A. (2012). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.

Efendi, Neng Marlina. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada *Start Up* Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Jurnal Pendidikan Sosiologi & Antropologi*. *2* (2), 173-182.

Effendi, Tadjuddin Noer. (2013). Budaya Gotong Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. *2* (1), 1-18.

Enny. (2014). Efek Samping Penggunaan Ponsel. *Gema Teknologi*. *17* (4), 178-183.

Fatimah dan Ratna Dewi Kartika Sari. (2018). Strategi Belajar dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. *1* (2), 108-113.

Fitzgerld, M. *et al*. (2013). Embracing Digital Technology: A New Strategic Imperative. *MIT Sloan Management Review*. 1-12.

Hasbullah, Juhji, dan Ali Maksum. (2019). Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Eduregilia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. *3* (1), 17-24.

Hoyles, C., & Lagrange, J.-B. (Eds.). (2010). *Mathematics education and technolog- Rethinking the terrain.* Germany: Springer.

Idayati, Ratna. (2011). Pengaruh Radiasi Handphone Terhadap Kesehatan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*. *11* (2), 115-120.

Marpaung, Junierissa dan Kiki Dian Novitasari. (2017). Studi Deskriptif Dampak Orang Tua yang Berkonflik Bagi Anak. *Cahaya Pendidikan*. *3* (1), 44-51.

Martono, Nanang. (2014). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. *03* (2), 103-118.

Mohammad. (2011). *Interaksi Dalam Keluarga*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Muhasim. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 5 (2), 53-77.

Muslih. (2016). Pemanfaatn Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ. *Jurnal Dimas*. *16* (2), 215-234.

Mu’tadin, Z. (2013). *Penyesuaian Diri Remaja*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.

Nadeak, Tiara Farita Sari dan F.X. Sri Sadewo. (2014). Fenomena Anak Nakal di Rungkut. *Paradigma*. *02* (02), 1-6.

Ngafifi, Muhamad. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. *2* (1), 33-47.

Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. *27* (2), 148-158.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Rochmah, Elfi Yuliani. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab pada Pembelajar (Perspektif Psikologi Barat dan Psikologi Islam). *Al Murabbi*. *3* (1). 36-54.

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Salam, Mohamad. (2020). WhatsApp: Kehadiran, Aktivitas Belajar, dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. *11* (2), 198-212.

Thandung, Debby, Fransiska Lintong, Wenny Supit. (2013). Tingkat Radiasi Elektromagnetik Beberapa Laptop dan Pengaruhnya Terhadap Keluhan Kesehatan. *Jurnal e-Biomedik*. *1* (2), 1058-1063.

Thomas, Partoni. (2013). Faktor Determinan Produktivitas Sekolah. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. *1*. 55-71.

Utami, Tantri Widyarti, dan Atik Hodikoh. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. *12* (1), 17-22.

Wartana, I Made Hedy. (2011). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produktivitas Kerja Karyawan pada Como Shambala Estate at Begawan Giri Ubud Bali. *Jurnal Perhotelan dan Pariwisata*. *1* (1).

Westerman, G. *et al*. (2011). Digital Transformation: A Road-Map for Billion Dollar Organization. *Capgemini Consulting & MIT Sloan Management*. 1-68.

Westerman, G., Bonnet, D., & Mcafee, A. (2014). The Nine Elements of Digital Transformation. *MIT Sloan Management Review*. 1-6.

Zahroh, Lailatu. (2015). Pendekatan dalam Pengelolaan Kelas. *Tasyri’*. 22 (2), 175-189.