



Disrupsi Pendidikan Di Era New Normal Jenjang Pendidikan Dasar

Warda Maghfiroh Husein

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Jadid

Email: wardamaghfiroh182@gmail.com

Abstrak

Perubahan yang terjadi akibat teknologi digital sekaligus masa pandemi Covid-19 kemarin melengkapi disruption yang dapat mengubah banyak aspek kehidupan manusia, khususnya bidang pendidikan. Melalui peristiwa pandemi kemarin, perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat dan tidak terpaku pada usia. Bahkan, sekolah dasar pun diharuskan mampu mengikuti alur yang terjadi saat ini. Dalam Penelitian ini, peneliti disini sebagai human instrument dan menetapkan lembaga pendidikan dasar sebagai fokus penelitian, memilih informasi dari berbagai sebagai sumber data yaitu karya tulis ilmiah, studi pustaka dan melalui pengalaman langsung. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa pendidikan rentan dengan disrupsi. Oleh sebab itu, pendidik, peserta didik maupun orang tua harus menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi terkait sistem pendidikan. Artinya, mereka juga harus mampu mengoperasikan berbagai kemajuan teknologi saat ini atau tidak gaptek "gagap teknologi"

Kata kunci : Disrupsi, new normal, pendidikan dasar

Abstract

Changes that occurred due to digital technology as well as the Covid-19 pandemic yesterday complemented the disruption that could change many aspects of human life, especially in the field of education. Through the events of the pandemic yesterday, the development of technology and information developed very quickly and was not fixed on age. In fact, even elementary schools are required to be able to follow the current trend. In this study, the researcher here acts as a human instrument and sets basic educational institutions as the focus of research, selecting information from various sources of data, namely scientific papers, literature studies and through direct experience. The results of the study can be concluded that education is vulnerable to disruption. Therefore, educators, students and parents must face the changes that occur related to the education system. This means that they must also be able to operate various current technological advances.

Key words : Disruption, New Normal, basic education

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sebab itu, pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses pendewasaan dan pembentukan pribadi yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang

hidupnya (Mukaromah, 2020). Sebagaimana disebutkan dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kemudian, tujuan nasional ini kemudian dijabarkan dalam Pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “*Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan*” dan ayat (5) yang berbunyi “*Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia*” (Mukaromah, 2020). Oleh sebab itu, selain roda kehidupan manusia terus berputar dan akan berubah seiring perubahan zaman, sistem teknologi pun juga akan mengikuti perubahan zamannya.

Kemajuan ini tentu saja berpengaruh terhadap berbagai bidang sektor kehidupan, termasuk di dalamnya pendidikan. Sejalan dengan itu, otonomi pendidikan dan globalisasi pendidikan yang menekankan pada persaingan dan kualitas mulai berlangsung. Keberhasilan pelaksanaan otonomi dan globalisasi pendidikan hanya mungkin dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu media yang paling efektif untuk melahirkan generasi yang memiliki pandangan yang mampu menjadikan keragaman sebagai bagian yang harus diapresiasi secara konstruktif (Wijaya, 2019). Kemudian, dikatakan bahwa Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia secara holistik, yang memungkinkan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik (Muhtadi, 2006).

Akhir-akhir ini, perkembangan teknologi informasi berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet (Elyas, 2018). Adanya internet, melahirkan banyak program atau aplikasi yang digunakan dalam berinteraksi antar manusia dengan manusia lain. Tentu, hal ini lebih memudahkan manusia untuk berkomunikasi, tidak hanya lingkup 1 tempat, bahkan hingga ke luar negeri pun dapat dilakukan dengan mudah. Pendidikan di Indonesia dimasa mendatang akan mengembangkan pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh, berbagi sumber informasi antar lembaga pendidikan, dan penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif secara bertahap (Oktaviani et al., 2020)

Dengan demikian, teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk peningkatan dan pengembangan kemampuan profesional pendidik, sebagai sumber belajar dalam pembelajaran, sebagai alat bantu interaksi pembelajaran, dan sebagai wadah pembelajaran. Artinya, adanya teknologi dapat membantu proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014, terkait dengan prinsip pembelajaran disebutkan bahwa untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan TIK. Sehingga, kebutuhan terhadap teknologi sudah menjadi keharusan dan terintegrasi dalam pendidikan (Oktaviani et al., 2020). Kecepatan yang diiringi dengan tuntutan kebutuhan dapat memberikan sumbangan potensial pada sektor pendidikan dan pelatihan. Dengan demikian, pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan.

Dewasa ini, populer istilah dirupsi yang diambil dari kata *disruption*. Kata dirupsi mula-mula muncul dalam lingkup bisnis, investasi dan keuangan. Namun, kemudian meluas pengertiannya dalam beberapa bidang kehidupan manusia, diantaranya politik, dunia hiburan, pemerintahan, sosial,

kepemimpinan dan pendidikan (Ohaitimur, 2018). Proses *disruption* ini telah terjadi sejak lama dan cenderung akan terus berulang. Bedanya, dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, siklusnya menjadi lebih cepat sehingga kita pun harus lebih cepat tanggap terhadap perubahan yang akan terjadi (Santosa, 2017).

Era disrupsi mempengaruhi pendidikan, diawali dengan munculnya gudangnya ilmu dengan munculnya google yang mampu menggeser kedudukan perpustakaan sebagai sumber pencarian referensi dan beralih pada digital library. Selain itu, maraknya *homeschooling* sebagai salah alternatif belajar bagi anak didik dan perguruan tinggi yang sudah menerapkan kuliah jarak jauh dengan menggunakan media online sebagai salah satu media untuk pembelajaran disamping modul maupun media non cetak seperti video (Rahmawati, 2018). Tidak hanya itu, penyalahgunaan aplikasi dalam instagram, yang sering kali tanpa kita sadari menunjukkan kreativitas yang tidak bermanfaat bahkan menjurus pada konten negatif, banyak juga media informasi yang memberitakan orang tua yang dilecehkan anaknya ataupun sebaliknya (Maryati & Sianturi, 2020). Dengan demikian, disrupsi ini juga bersifat positif dan negative, tergantung bagaimana manusia menggunakannya dengan tepat.

Di Indonesia, baru-baru ini dilanda pandemi berkepanjangan yang mengakibatkan seluruh kegiatan manusia berhenti total demi menghindari merambatnya virus. Tentu hal ini menjadi salah satu krisis di seluruh bidang, termasuk bidang pendidikan. Manusia tidak dapat melakukan interaksi sosial kecuali dilakukan di rumah. Hingga kemudian, pemerintah memutuskan untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah yang kemudian disebut dengan istilah pembelajaran daring atau virtual dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam surat edaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No.1 Tahun 2020. Adanya kebijakan tersebut menyebabkan seluruh kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara daring (Habibah et al., 2020).

Adanya peralihan sistem dari sistem pembelajaran tatap muka ke pembelajaran virtual adalah sesuatu yang menjadi tantangan bagi seluruh manusia terutama pendidik, peserta didik bahkan orang tua. Mau tidak mau, pendidik, peserta didik dan orang tua harus mampu menjalani dan mengikuti alur yang sudah ditentukan agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan. Dan yang paling penting pendidik dan peserta didik menguasai sistem teknologi yang akan digunakan.

Pendidikan formal Indonesia berupa sistem bertingkat saling terkait terdiri dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, dan tertinggi adalah pendidikan perguruan tinggi. Lumrahnya, seseorang memulai pendidikannya dari SD/MI terdiri dari 6 tahun/6 kelas, diikuti SMP/MTs 3 tahun dan SMA/SMK/MA 3 tahun, hingga keseluruhan membutuhkan 12 tahun. Kemudian melanjutkan tingkat perguruan tinggi.

Sejak pandemi melanda Indonesia, banyak penggeseran fenomena-fenomena yang awalnya dilakukan di kehidupan nyata beralih ke kehidupan maya. Hal inilah yang dimaksud dengan disrupsi. Memasuki era sekarang menjadi tantangan baru bagi dunia pendidikan di Indonesia, salah satunya pada aktivitas pembelajaran di masa pandemi ini lagi (Muninggar, 2021). Bersamaan inilah membuat dampak pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang lebih luas lagi yaitu dengan *virtual learning* dan kemudian pembelajaran luring.

Virtual Learning adalah proses pembelajaran yang menggunakan perangkat digital, dimana seluruh peserta didik tergabung dalam satu wadah tersebut yang memiliki tujuan sama dan secara rutin berdiskusi dan berinteraksi dengan memanfaatkan teknologi digital (Setianingrum, 2019). Pembelajaran

daring atau pembelajaran virtual bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget atau sejenisnya yang saling terhubung antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran tetap terlaksana dengan baik. (Lampuhyang et al., 2020). Dengan demikian, disrupsi pendidikan yang terjadi saat ini adalah perubahan sistem pembelajaran yang mulanya sistem pembelajaran tatap muka atau langsung menuju sistem pembelajaran virtual atau daring (dalam jaringan).

Jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang terbawah dari sistem pendidikan nasional, seperti yang ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan tingkat menengah. Pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang lamanya sembilan tahun diselenggarakan selama enam tahun di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/Mts) atau satuan pendidikan yang sederajat. Namun, dalam pembahasan disini bermaksud pendidikan dasar yang meliputi tingkat SD/MI.

Adanya perubahan sistem pembelajaran ke pembelajaran secara daring memiliki pengaruh terhadap pihak yang terlibat didalamnya. Selain itu, perubahan pembelajaran daring ke pembelajaran semula juga berpengaruh terhadap pihak yang terlibat baik guru, siswa, orang tua dan masyarakat umumnya. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk membahas bagaimana disrupsi pembelajaran di era new normal ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan tentang pergeseran-pergeseran dalam sistem pembelajaran di era new normal ini, hal ini dikarenakan banyak terjadi perubahan-perubahan dan juga memiliki banyak pengaruh kepada pihak yang terlibat didalamnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan melalui pengumpulan data-data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden serta melalui *library research* yaitu penelitian yang dilakukan melalui pengumpulan data atau karya tulis ilmiah.

Penulis disini sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan lembaga pendidikan dasar sebagai fokus penelitian, memilih informasi dari berbagai sebagai sumber data yaitu karya tulis ilmiah, studi pustaka dan melalui pengalaman langsung, melakukan pengumpulan data dari berbagai karya tulis ilmiah baik berupa buku, jurnal dan informasi lainnya, kemudian menganalisis data-data yang telah dikumpulkan tersebut, serta menafsirkan data dan membuat kesimpulan terhadap hal-hal yang dilakukan sebelumnya. Analisis yang digunakan ialah analisis deskriptif yaitu menganalisis sumber-sumber yang membahas disrupsi pendidikan saat ini, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan tak pelak rentan juga dengan disrupsi. Disrupsi seperti ditulis *Rhenald Kasali* dalam *Disruption* (2017) adalah membuat hal yang baru sehingga yang lama ketinggalan zaman (*doing thing*

diferently—so others will be obsolete), pendidikan akan tertinggal jika hanya mengulang hal yang lama dengan sedikit perbaikan (iterasi), dan tidak mau melakukan *disruptive innovation* (Arifin, 2019). Teori *disruption* pertama kali dikenalkan oleh *Christensen* yang artinya mengganti pasar lama industri dan teknologi untuk menghasilkan pembaruan yang lebih efisien dan menyeluruh serta bersifat destruktif dan kreatif (Maryati & Sianturi, 2020).

Pada hakikatnya, kualitas generasi dilihat dari sistem pendidikan yang dijalankan. Pendidikan merupakan salah satu media yang digunakan untuk melahirkan generasi-generasi yang berkualitas (Wijaya, 2019). Dalam pendidikan, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan itu sendiri baik itu pendidik, sumber belajar, strategi dan karakteristik peserta didik.

Tak dipungkiri, perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dihindari. Sehingga mau tidak mau, manusia harus mampu menghadapi dan menggunakan teknologi agar lebih memudahkan aktivitasnya. Seperti yang telah dikatakan bahwa perkembangan teknologi secara langsung maupun tidak, dapat mempengaruhi seluruh kehidupan manusia baik itu komunikasi, sosialisasi dan pendidikan. Tentu, ini menjadi salah satu tantangan bagi manusia untuk memanfaatkan penggunaan teknologi secara optimal dan tepat (Ompusunggu & Sari, 2019). Oleh sebab itu, mau tidak mau manusia harus mengikuti arus saat ini menghindari terjadinya gagap teknologi. Perubahan seperti ini, dikenal dengan istilah *disrupsi*.

Pada dasarnya, kita ketahui bersama bahwa jika zaman dulu, pencarian referensi dilakukan di perpustakaan. Namun, seiring waktu, pencarian referensi ini dapat dilakukan di *google* yang dikenal dengan istilah *digital library*. Bagaimana hal ini bisa terjadi? tentu tidak luput lagi akibat pergeseran teknologi yang semakin mempermudah aktivitas manusia.

Menurut Iskandar, beberapa penyebab terjadinya *disrupsi* diantaranya: a) Teknologi, adanya teknologi mampu mengubah dunia dalam berbagai sektor. Segala produk menjadi serba digital sebab teknologi, misalnya membentuk *market place* baru, *platform* baru yang tentunya sangat berbeda dengan sebelumnya b) *Millenials*, nama generasi yang mencolok dan sangat mendukung sebagai kekuatan mayoritas peradaban baru dalam menentukan arah masa depan c) *Microprocessor*, kecepatan yang luar biasa dengan kapasitas ganda setiap 24 bulan yang menyebabkan teknologi bergerak lebih cepat sehingga menuntut manusia berpikir dan bertindak lebih cepat lagi d) Muncullah *disruptive leader* yang sejalan dengan *disrupted society*, dengan kesadaran penuh yang mampu menciptakan perubahan dan kemajuan dengan cara-cara baru e) Manusia-manusia baru mengembangkan model bisnis yang amat *disrupsi* yang mengakibatkan barang dan jasa lebih terjangkau (*affordable*), lebih mudah terakses (*accessible*), lebih sederhana, dan lebih merakyat f) teknologi sudah memasuki gelombang *internet of things* (Maryati & Sianturi, 2020)

Disrupsi tidak hanya berdampak terhadap dunia industri dan kehidupan sosial, namun juga berdampak terhadap dunia pendidikan. Seluruh pihak yang terlibat, termasuk guru dan murid, diharapkan mampu mengikuti perkembangan zaman dan akan diperhadapkan pada masa yang membutuhkan pemikiran tingkat tinggi, analitis, dan tidak manual yang hanya mengikuti kebiasaan yang ada selama ini.

Kini, yang banyak terjadi adalah perubahan sistem pembelajaran. Adanya *disrupsi* pendidikan yang bersamaan dengan adanya pandemi menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran. Sejak pandemi akibat Covid-19, sistem pendidikan mengalami perubahan drastis. Konsepnya, dari pembelajaran konvensional dengan tatap muka langsung ke arah pembelajaran

yang lebih terbuka dan fleksibel. Sistem ini lebih dikenal dengan istilah pembelajaran virtual, pembelajaran daring atau *e-learning*. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah aplikasi atau platform pembelajaran.

Sebenarnya istilah *e-learning* pertama kali dikenalkan oleh Universitas Illionis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO (Qowaid et al., 2020). Hingga kemudian sitem ini berkembang di seluruh dunia. Pembelajaran virtual merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan tanpa tatap muka langsung serta memanfaatkan aplikasi atau platform yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran (Oktaviani et al., 2020).

Di Indonesia, penggunaan pembelajaran secara virtual tidaklah merata. Hanya beberapa lembaga pendidikan yang mengaplikasikan sistem ini terkendala dengan sarana prasarana yang tersedia. Akan tetapi, sejak pemerintah menutup kegiatan belajar mengajar lembaga pendidikan untuk menghindari penyebaran virus Covid-19 yang semakin meningkat, dan mengeluarkan kebijakan sistem *work from home* (WFH), maka seluruh aktivitas pendidikan di Indonesia harus dilakukan di rumah masing-masing tanpa terkecuali. Demikianlah, awal mula sistem *e-learning* diterapkan dan menyeluruh di penjuru Indonesia.

Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring yang terjadi secara mendadak, memunculkan berbagai macam respon dan kendala bagi dunia Pendidikan di Indonesia (Pagarra et al., 2020). Bagi pendidik atau guru dituntut harus mampu mengetahui dan memahami serta memanfaatkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan bagi peserta didik atau siswa dituntut untuk memahami dan mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Jenjang pendidikan dasar termasuk jenjang rendah diantara yang lain. Hal ini disebabkan pada jenjang ini mereka maksimum berumur 7-12 tahun dan ditempuh selama 6 tahun dari kelas 1 hingga kelas 6 SD/MI. Umumnya, jenjang ini dibagi menjadi dua yaitu tingkat bawah yakni kelas 1 – 3 dan tingkat atas yakni kelas 4 – 6. Oleh sebab itu, pendidik pada jenjang ini harus benar-benar mampu memahami karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dan mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat.

Inovasi yang dibutuhkan dalam era disrupsi. Kebaruan-kebaruan atas “produk lama”. Dalam pendidikan pun, disrupsi harus dihadapi. Guru harus melek dengan teknologi. Kelas akan menjadi rombongan belajar yang terhimpun dalam “grup-grup” platform atau aplikasi pembelajaran. Guru dengan mudah menyampaikan materi melalui media tersebut. Bisa juga dengan kelas online melalui teleconference. Jarak bukan menjadi masalah sehingga materi dengan mudahnya disampaikan kepada siswa (Maryati & Sianturi, 2020).

Perubahan akibat disrupsi teknologi sekaligus masa pandemi akibat Covid-19 menjadi tantangan yang paling berat bagi pendidik tingkat dasar. Hal ini terjadi karena mereka harus menyesuaikan dengan peserta didik yang sebagian besar masih anak-anak dan itu merupakan bagian yang sulit bagi pendidik dalam menerapkan sistem pembelajaran berbasis teknologi.

Belakangan ini, seluruh sektor berangsur-angsur mulai normal dan melaksanakan aktivitas seperti semula. Orang-orang menyebutnya dengan era new normal dimana seluruh aktivitas atau kegiatan mulai diberlakukan lagi seperti sedia kala walaupun masih terdapat batasan-batasan tertentu. Begitupun, sistem pendidikan, dari pembelajaran daring menuju pembelajaran luring.

Pembelajaran luring (luar jaringan) merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka setelah masa pandemi berlangsung, dengan tetap mengikuti protokol kesehatan seperti tetap memakai masker dan menjaga jarak. Hal ini juga banyak perubahan di era new normal. Beberapa sekolah tingkat SD/MI juga mengikuti perubahan tersebut dengan batasan-batasan tertentu.

Salah satu ciri khas yang membedakan pembelajaran luring dengan pembelajaran normal yaitu terletak pada jam pelajaran. Konsepnya sama dengan pembelajaran normal, hanya saja dalam pembelajaran luring waktunya dikurangi jam pembelajaran biasanya. Misalnya jika pembelajaran normal pulang sekolah kisaran jam 12 atau jam 1 siang, namun pembelajaran luring pulang sekitar jam 10 atau 11 siang.

Secara umum, kegiatan pembelajaran daring yang selama ini dilakukan tidak dapat dikatakan memuaskan terutama bagi jenjang pendidikan dasar. Dalam pelaksanaannya di lapangan banyak sekali problematika yang menghambat kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah jaringan dan media pembelajaran. Banyak sekali pendidik atau guru berharap agar pandemi segera berakhir dan menjalankan kegiatan seperti sedia kala.

Bagi pendidikan dasar, kegiatan pembelajaran daring ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kepada peserta didik khususnya tingkat bawah. Pendidik harus melatih terlebih dahulu media apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik, sekaligus berkolaborasi dengan wali murid atau orang tua siswa untuk membantu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung demi lancarnya kegiatan tersebut.

Guru sebagai orang yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran ikut andil mengembangkan kurikulum yang ada sehingga tercipta kondisi dan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan (Husein, 2022). Inilah yang menjadikan tugas dan peran seorang pendidik yang semakin sulit dan harus menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Bagi tingkat kelas atas, hal ini tidak begitu sulit karena umumnya mereka sudah memahami bagaimana penggunaan teknologi walaupun harus dilatih dan diberi pemahaman terlebih dahulu. Akan tetapi bagi tingkat kelas bawah perlu koordinasi dengan wali murid untuk membantu lancarnya proses pembelajaran.

Di era new normal ini, sistem pembelajaran kembali aktif seperti sedia kala dengan batasan-batasan protokol kesehatan. Peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring ini memiliki manfaat tersendiri. Beberapa guru tingkat dasar mengatakan bahwa pembelajaran saat ini sudah tidak terlalu rumitkan karena tidak perlu memikirkan jaringan dan media belajar. Peserta didik sudah bisa mendatangi sekolah kembali dan menjalankan aktivitas seperti biasanya.

Adanya disrupsi era new normal ini memiliki sisi positif dan negatif, diantaranya :banyak para siswa terbiasa menunda menyelesaikan pekerjaan, banyak siswa yang malas mengikuti kegiatan pembelajaran tatap muka karena sudah terbiasa dengan pembelajaran online, bagi tingkat atas, pembelajaran online sangat bermanfaat karena dapat menambah pengetahuan dan wawasan mereka, sumber belajar semakin luas sehingga memudahkan peserta didik dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialaminya, bagi tingkat bawah, akibat pandemi selama ini menyebabkan banyaknya ketertinggalan materi pembelajaran.

Dengan demikian, di era saat ini dimana pembelajaran sudah mulai tatap muka sangatlah bermanfaat bagi pendidikan dasar, karena peserta didik mayoritas anak-anak dan membutuhkan

interaksi khusus dan intensif antar peserta didik dan peserta didik. Hal ini dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran pada lembaga pendidikan tingkat dasar dapat berjalan dengan apa yang dikehendaki.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, adanya disrupsi era new normal ini memiliki manfaat tersendiri bagi semua pihak terlibat, baik itu pendidik, peserta didik dan wali murid. Di era new normal ini, sistem pendidikan sudah diberlakukan dengan tatap muka walaupun dengan batasan tertentu. Namun, hal ini tidak menjadi masalah karena tidak akan membingungkan lagi bagi pendidik dan peserta didik terkait jaringan dan media yang akan digunakan.

Peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring menuju pembelajaran normal juga terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Hal ini diakibatkan peserta didik sudah terbiasa dengan pembelajaran online dimana konsepnya dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Akan tetapi, bagi pendidikan dasar, adanya pembelajaran luring ini sangatlah bermanfaat karena dapat berinteraksi langsung antar pendidik dan peserta didik yang mana mayoritas mereka masih anak-anak sehingga diperlukan interaksi yang intensif agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2019). Disrupsi Dan Persoalan “Karakterisasi” Dalam Pendidikan Di Era Digital. *Prosiding SENASBASA*, 3(2), 17–20.
- Elyas, A. H. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 11.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Husein, W. M. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal PETISI*, 3(1).
- Lampuhyang, J., Mutu, L. P., Agama, S., & Amlapura, H. (2020). <https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang>. 11(2), 13–25.
- Maryati, & Sianturi, R. (2020). *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter Di Era Disrupsi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Muhtadi, A. (2006). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kualitas dan Efektivitas Pendidikan. *Dinamika Pendidikan*.
- Mukaromah, E. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa*. 4(1), 7.
- Ohaitimur, J. (2018). *Disrupsi: Tantangan bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Peluang bagi Lembaga Pendidikan Tinggi*. Unika Atma Jaya.
- Oktaviani, H., Rachmah, U. F., Rahma, N. Q., & Sayidin, S. (2020). The Model of Virtual Learning Approach at Mi Ma’arif Nu Limbangan. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 15(1), 99. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v15i1.6787>
- Ompusunggu, V. D. K., & Sari, N. (2019). Efektifitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika. *Jurnal Curere*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.36764/jc.v3i2.250>
- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., Hartoto, & Raikhan, S. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes Dan Penugasan Online. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3).

- Qowaid, Q., Junaedi, D., Romli, M., & Primarni, A. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Implementasi Perkuliahan E-Learning Selama Pandemi Covid-19: *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 2(2), 114–141. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v2i2.144>
- Rahmawati, F. (2018). Kecenderungan Pergeseran Pendidikan Agama Islam di Indonesia Pada Era Disrupsi. *Jurnal Tadris*, 13.
- Santosa, A. (2017). *Teori Disruption*, Rhenald Kasali. Agoes Santosa's Journal.
- Setianingrum, V. M. (2019). *Komunikasi Pembelajaran Melalui Virtual Learning (Studi Pada Matakuliah Public Speaking Univesitas Negeri Surabaya)*. 11.
- Wijaya, M. M. (2019). *PARADIGMA BERPIKIR GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DISRUPSI*. Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim.