



Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)
Volume 7 (2): 163-176, November (2020)
Website <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jppm/index>
Email: jurnal_pls@fkip.unsri.ac.id
(p-ISSN: 2355-7370) (e-ISSN: 2685-1628)



naskah diterima: 12/11/2020, direvisi: 30/11/2020, disetujui: 28/12/2020

ANAK-ANAK MEMBAGIKAN PENGALAMAN; PRAKTIK DIGITAL DI KOMUNITAS

Eko Sulistiono, Deti Nudiati, Viktor Yulas

Universitas Pendidikan Indonesia

ekosulistiono@upi.edu, deti.nudiati@upi.edu, viktoryulas@upi.edu

Abstrak: Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan tentang praktik digital yang dilakukan oleh anak-anak dalam suatu komunitas. Pertanyaan penelitian yang memandu penelitian ini adalah; bagaimana pelaksanaan praktik digital anak dalam suatu komunitas? Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi literatur, pada 19 artikel jurnal ilmiah yang terindeks. Studi ini menghasilkan studi empiris yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memahami penggunaan teknologi digital pada anak-anak. Penerapan teknologi digital dapat mempererat hubungan dengan sesama anggota komunitas. Temuan utama yaitu terdapat empat partisipasi anak-anak dalam penggunaan teknologi digital, yaitu; partisipasi dikarenakan persahabatan, minat, berbasis pengetahuan dan kinerja serta pentingnya pengawasan dalam penerapan literasi digital.

Kata kunci: Praktik Digital, Komunitas

Abstract: The purpose of this research is to gain knowledge about digital practices carried out by children in a community. The research questions that guide this research are; how is the implementation of digital practices of children in a community? This research was conducted with a literature study approach, in 19 indexed scientific journal articles. This study produces empirical studies that can be used as a reference in understanding the use of digital technology in children. The application of digital technology can strengthen relationships with fellow community members. The main finding is that there are four children's participation in the use of digital technology, namely; participation due to friendship, interest, knowledge-based and performance and the importance of supervision in the application of digital literacy.

Keywords: digital practice, community

PENDAHULUAN

Partisipasi anak-anak dalam komunitas digital selalu diwarnai dengan adanya pandangan yang bertolak, seperti menerima dan menolak, setuju dan tidak setuju. Penelitian ini mengungkapkan tentang proses partisipasi anak-anak dalam menggunakan teknologi digital dalam komunitasnya yang dimulai dari pengguna baru menjadi pengguna sepenuhnya. Terdapat empat partisipasi anak-anak dalam

penggunaan teknologi digital, yaitu; partisipasi dikarenakan persahabatan, minat, berbasis pengetahuan dan kinerja.

Dalam penelitian yang dikemukakan oleh (Beavis, 2017; Jenkins et al., 2016) dalam proses berpartisipasi anak-anak dalam dunia digital terdapat hubungan antara budaya digital, penggunaan digital sebagai literasi, digital sebagai sarana/media pembelajaran, dan identitas serta performativitas atas konten yang diproduksi. Anak-anak terbukti dalam “ mewujudkan/menunjukkan diri mereka “ melalui pembicaraan dan memproduksi konten digital seperti di youtube ini sejalan dengan Dezuanni et al.(2015)

Mengubah kegiatan persekolahan dan kebudayaan secara bersamaan merupakan proses yang tidak mudah dan menantang serta memakan waktu. Sering memakan waktu hingga lima tahun sebelum perubahan apa pun dapat menjadi bagian alamiah dari praktik sekolah yang bersangkutan. Michael Fullan (2001). Hal tersebut didukung dalam penelitian Cuban, Kirkpatrick dan Peck (2001), menunjukkan bahwa perubahan yang lambat dan dalam langkah-langkah kecil sering terjadi, sedangkan perubahan yang menyeluruh dan cepat jarang terjadi kelas.

Hal ini menunjukkan fakta bahwa guru yang bosan pada reformasi mengembangkan , dari waktu ke waktu, perlawanan terhadap dan skeptis perubahan komperhensif yang dibuat untuk kegiatan mengajar sehari-hari mereka sendiri dan apa yang mereka yakini adalah pembelajaran yang baik untuk murid mereka. Fullan (2001) menunjukkan bahwa tidak jarang mengalami kekebuan sementara ataupun macet selama fase implementasi awal (penurunan implementasi), sebelum seseorang mulai mengalami perubahan positif dalam praktik dan peningkatan kinerja anak.

Harus diingat bahwa perkembangan kompetensi digital anak memiliki dua fungsi; membangun jembatan antara keterampilan dasar dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan terkait dengan praktik digital oleh anak dalam suatu lingkungan tertentu, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat. Berhubung anak- anak zaman sekarang termasuk pada golongan generasi melinial, maka anak- anak sendiri sebenarnya sudah memiliki kepercayaan diri dan kompetensi dalam penerapan digitalisasi.

Namun, masih banyak orang tua yang memiliki permasalahan dalam pengawasan, pembimbingan terkait dengan penerapan digitalisasi. Standarisasi kebijakan yang diterapkan oleh orang tua, terkadang masih dalam perspektif orang dewasa tanpa memperhatikan keterampilan dan pengetahuan anak.

Kompetensi digital juga penting bagi anak untuk dapat menguasai tuntutan potensi akademik sekolah dan lembaga pendidikan tinggi serta tuntutan karir profesional di masa depan. Hal ini juga untuk mengembangkan kompetensi lain yang disebut keterampilan abad 21 yang sesuai dengan yang ditunjukkan oleh Komite Ludvigsen dalam laporan resminya yang berjudul “ Sekolah masa depan pembaruan Subjek dan Kompetensi (KD 2015)”.

Oleh karena itu penelitian ini akan mengkaji tentang partisipasi anak-anak dalam penggunaan teknologi digital, serta proses penerapan digitalisasi pada semua lini kehidupan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis literatur yang dikumpulkan dari berbagai sumber terutama dari artikel ilmiah, yang dianalisis berdasarkan kaidah penelitian ilmiah dengan pendekatan studi literatur. Artikel ilmiah yang disintesis dalam studi literatur ini, yakni 19 artikel ilmiah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN KONSEP I

Partisipasi Anak Dalam Komunitas Digital

Terdapat empat partisipasi anak-anak dalam penggunaan teknologi digital, yaitu; partisipasi dikarenakan persahabatan, minat, berbasis pengetahuan dan kinerja.

Partisipasi yang didorong Persahabatan.

Partisipasi ini terjadi karena faktor persahabatan yang dalam berbicara tentang sosialisasi dengan teman dan mengikuti tren.

Mengikuti teman

Dalam penelitian ini mengungkapkan proses hubungan sosial dan penggunaan teknologi digital dalam permainan game oleh anak-anak di sekolah. Selain itu juga

melihat bagaimana anak-anak berbagi pengetahuan kepada masyarakat melalui teknologi digital.

Bersosialisasi dengan teman-teman

Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak memiliki alasan utama dalam mengikuti suatu kegiatan agar dapat bersosialisasi dengan teman-temannya di sekolah secara digital di waktu luang. Sedangkan anak yang tidak berpartisipasi secara digital akan merasakan dirinya tidak dapat bersosialisasi maka dari itu mereka mengunduh sejumlah permainan digital agar dapat melakukan sosialisasi dengan temannya di arena sosial digital. Seperti penelitian (Wang & Edwards, 2016) mengungkapkan bahwa anak-anak terbukti berpartisipasi dalam sebuah komunitas digital untuk menjaga hubungan dirinya dengan teman sepermainannya. Dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa digital adalah sarana untuk melakukan akses bersosialisasi dengan teman-temannya.

Mengikuti tren

Orientasi dalam arena sosialisasi digital anak-anak adalah teman-teman sebaya dan mengikuti tren seperti bermain game online atau *chanel youtube* yang sedang populer. Banyak hal yang dipertaruhkan jika orientasinya tetap pada teman sebaya dan mengikuti tren yang tujuan berkaitan dengan pengakuan identitas diri.

Data menunjukkan bahwa mengikuti sebuah tren adalah praktik digital yang penting. Hal itu dikarenakan untuk menunjukkan identitas diri dan menghindari resiko kehilangan keanggotaan atau keberadaannya di arena sosial. Penelitian yang dilakukan oleh (Drotner, 2008) berbeda dengan penelitian lain dimana faktor minat adalah salah satu alasan untuk berpartisipasi dalam dunia digital. Namun dalam studinya tersebut, Drotner menemukan bahwa anak-anak berpartisipasi dalam dunia digital karena menghindari pengucilan dari dirinya dari arena sosial baik secara online ataupun offline. Terlihat bahwa anak-anak memiliki resiko dikucilkan dari percakapan dengan teman-temannya jika tidak memiliki pengetahuan diskursif kegiatan duni digital. Sehingga alat komunikasi digital seperti *smartphone* atdalah artefak atau perangkat yang paling penting sekarang agar tidak terkucilkan dari arena sosial.

Partisipasi yang didorong oleh minat

Proses sosial digital juga didorong oleh minat. Pada proses sosial digitalnya, mereka mempelajari bahasa dan fakat terkait peraturan, sistem penghargaan dan struktur hirarki. Anak-anak melakukan pembelajaran dan membuat suatu makna dalam sebuah praktik. Melalui pembicaraan dan memproduksi konten digital membuktikan keberadaan identitasnya.

Dalam penelitian yang dikemukakan oleh (Beavis, 2017; Jenkins et al., 2016) dalam proses berpartisipasi anak-anak dalam dunia digital terdapat hubungan antara budaya digital, penggunaan digital sebagai literasi, digital sebagai sarana/media pembelajaran, dan identitas serta performativitas atas konten yang diproduksi. Anak-anak terbukti dalam “ mewujudkan/menunjukkan diri merek “ melalui pembicaraan dan memproduksi konten digital seperti di youtube ini sejalan dengan Dezuanni et al.(2015)

Belajar bahasa dan teknologi

Dalam berpartisipasi secara digital membuat Anak-anak belajar dan menggunakan konsep dalam bahasa inggris dan swenglish untuk berbagi pengalamannya. Dan proses tersebut dilakukan secara terus menerus.

Anak-anak membuat sebuah konsep dan memanfaatkan digital sebagai sarana pendidikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa belajar bahasa dan teknologi adalah sebuah proses pembelajaran multimodal paralel. Proses pembelajaran ini membuat anak-anak tidak hanya sebatas membuat sebuah konsep, namun membantu anak mempraktikan konsep yang telah dibuat. Seperti pada praktik berbicara bahasa inggris dalam sebuah obrolan online.

Memahami aturan, sistem penghargaan, dan struktur hierarkis

Anak-anak mengungkapkan bahwa mereka perlu memahami peraturan, sistem penghargaan dan struktur hirarki. Beberapa peraturan mengatur tentang apa yang diizinkan dan mengambil resiko untuk melanggar aturan adalah sesuatu yang dilarang. Namun ada beberapa anak yang mengambil resiko melanggar aturan dapat bermanfaat dalam dunia game. Peraturan seperti ini membuat anak-anak berpartisipasi aktif.

Hal ini mendeskripsikan teknologi digital adalah media dan sarana yang mendukung, penguat dan tekanan untuk seseorang dalam membuat keputusan dalam

bertindak. Selain itu membuat anak-anak belajar berjuang mendapatkan suatu posisi di struktur hirarki dan mendapatkan imbalan atas usaha yang telah dilakukan.

Untuk meraih suatu kemajuan, penghargaan dan pencapaian suatu status sosial dalam hirarki membutuhkan waktu berlatih sehingga mendapatkan keterampilan dalam mencapai kemajuan tersebut.

Menunjukkan identitas

Penelitian ini mengungkapkan bahwa anak-anak memiliki cara yang berbeda dalam menunjukkan identitasnya melalui teknologi digital.

Dapat dilihat dimana artefak adalah sarana yang bermakna terkait status dan kemampuannya dan cara anak-anak memposisikan dirinya dalam berhubungan dengan orang lain. Status dirinya dalam permainan berhubungan dengan keterampilannya sebagai seorang pemain dalam game. Hirarki kemampuan ditetapkan oleh komunitas/kelompok digital dan anak-anak belajar bahwa terdapat suatu arena/wadah untuk mencapai status dan kekuasaan.

Mempelajari dan mempraktikkan suatu wacana, mendapatkan pengetahuan, mengambil pengetahuan diskursif perlu dilakukan karena sebagai rasa diri dan kemampuan dalam suatu hubungan dengan orang lain. Sesuatu yang paling diinginkan dalam praktik media sosial adalah tampil dengan status kinerja paling kompleks. Anak-anak terlihat seolah seperti berkinerja berdasarkan kemampuan dan inovasi/ide/konsepnya sendiri, namun sebenarnya mereka hanya meniru orang lain.

Namun beberapa anak dalam pekerjaan barunya di dunia digital memiliki halangan dalam memiliki akses alat digital (Jensosn & DRoumeva, 2017). Hal tersebut sulit dikarenakan terdapat beberapa alasan dan konsekuensinya adalah eksklusif. Hal ini merupakan perjuangan beresiko yang harus mereka hadapi saat mereka tidak bisa menyesuaikan dengan budaya digital, mengingat bahwa banyak anak masih menjadi literasi media baru di luar sistem pendidikan (Buckingham, 2015).

Sebaliknya, pendidikan dalam praktiknya harus mendukung anak-anak untuk mengembangkan keterampilan, kerangka kerja etis, pengetahuan dan kepercayaan diri anak dalam budaya kontemporer. (Jenkins, 2007,hal.25). Dalam penelitian ini memerlukan biaya dalam berpartisipasi di komunitas digital dan menjadikan dasar yang menjanjikan membuat warga negara sebagai masyarakat yang demokratis. Anak-anak

mengaku memiliki kepercayaan diri dalam berkomunikasi dengan peralatan digital dan menghasilkan konten digital, berbagi informasi (pengetahuan) secara efektif dan efisien. Mereka telah melakukan pembelajaran melalui praktik menerapkan ilmu pengetahuan melalui tindakan dengan memanfaatkan digital sebagai media dan sarannya.

Hasilnya mengungkapkan pentingnya partisipasi mereka dalam mengembangkan pengetahuan diskursif dalam dunia digital yang tentu prosesnya yang tidak mudah dan membutuhkan waktu.

Jika pendidikan formal mengabaikan dalam mengembangkan keterampilan literasi media bagi anak-anak, maka terdapat resiko ketertinggalan anak dan itu merupakan masalah bagi masyarakat demokratis.

Audiens yang paling kritis terbukti memiliki teman sebaya di sekolahnya. Sebuah panggung penting yaitu di sekolah. Meskipun anak-anak mendapatkan status dan reputasi melalui keterampilan dan keahlian yang telah dilakukan, pengalaman tersebut tidak sepenuhnya diakui oleh guru dan pembuat kebijakan. Namun setidaknya anak-anak sudah memiliki panggung membangun kepercayaan diri dan belajar membangun identitas diri. Data menunjukkan belajar anak termasuk cara memproduksi konten digital dan menampilkan keahlian dan keterampilan mereka.

Sayangnya wacana sekolah (Wholwend et al., 2011) masih menghambat anak “mewujudkan diri” dan maksimalisasi memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan mereka yang diperoleh di panggung informal. Multimodalitas kelihatannya masih kurang dimanfaatkan sebagai sarana dan belum diakui di sekolah, kemungkinan diberikan oleh guru untuk membangun dan menghubungkan pengalaman tersebut dengan pembelajaran di sekolah.

Guru menyadari alasan anak-anak menginvestasikan waktu dan upaya mendapatkan pengetahuan diskursif, berusaha mendapatkan pengetahuan diskursif, berjuang memposisikan diri dengan mendapatkan status dan reputasi. Mengakui pengalaman, keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh anak di arena informal. Hal tersebut penting karena aspek kunci masyarakat saat ini pentingnya merasakan rasa memiliki sangat berdampak pada rasa diri yang adalah identitas pelajar pada masyarakat demokratis.

Partisipasi yang didorong oleh pengetahuan

Partisipasi yang didorong oleh pengetahuan terdiri dari dua sub-tema: menggunakan pengetahuan sebelumnya diperoleh, dan berorientasi pada orang yang lebih berpengetahuan. Partisipasi ini ditandai dengan keterlibatan dan komitmen yang lebih dalam, otonomi yang lebih besar di mana anak-anak memanfaatkan pengetahuan yang ada atau mencari yang baru dengan beralih ke orang yang lebih berpengetahuan. Siklus dominan tampaknya urutan interaksi. Ada perubahan orientasi, anak-anak "meninggalkan" konteks digital aktual dan mulai terlibat dengan budaya partisipatif dengan menggunakan kreasi orang lain sebagai masukan untuk mendapatkan pengetahuan dan menemukan solusi untuk masalah.

Menggunakan ilmu yang didapat sebelumnya.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa peserta yang lebih berpengalaman ditunjukkan untuk menerapkan rencana tindakan dan memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya, dan pengalaman saat memasuki konteks baru. Singkatnya, anak-anak memiliki pengetahuan berdasarkan pengalaman bermain game yang pernah dimainkan untuk digunakan kembali dalam game terbaru yang kurang lebih model permainannya sama.

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak mempelajari suatu pengalaman dan dapat membedakan pengetahuan yang dibutuhkan untuk diberlakukan kembali. Mereka sadar akan kurangnya pengetahuan diskursif dalam menuju keberhasilan. Mereka belajar secara taktis memilih sumber daya yang harus dituju dalam menemukan jawaban atas pertanyaan mereka demi meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dan bergerak perlahan menuju posisi yang sentral.

Berorientasi pada orang yang lebih berpengetahuan

Data menunjukkan bahwa anak-anak berpandu pada orang yang dianggap lebih berpengetahuan dan berpengalaman. Hal tersebut dilakukan agar mereka dapat memecahkan dan meminimalkan masalah yang dihadapi. Seperti dalam penelitian ini terdapat seorang gadis yang bertanya pada adiknya yang beralih menjadi youtuber. Adiknya tersebut merupakan sumber daya untuk berpartisipasi di dunia digital. Dalam praktiknya anak-anak memanfaatkan biaya dalam berpartisipasi di dunia digital yang strategis (efektif dan efisien) seperti Google dan Youtube sebagai mediasi.

Anak-anak mengatur tindakan mereka sendiri, seperti menonton siaran-siaran informasi yang menunjang keperluan mereka dalam memiliki dan mengembangkan kemampuan dan mendapatkan perhatian dan dukungan seperti melalui youtube sebagai mentor tutorial melakukan sesuatu dan kegiatan tersebut direkam.

Partisipasi yang digerakkan oleh kinerja

Partisipasi yang didorong oleh kinerja terdiri dari tiga sub-tema: berkontribusi pada budaya partisipatif; meniru tuan untuk mencapai tujuan pribadi; dan mengakses alat pendukung. Tema ini ditandai dengan anak-anak yang berkontribusi pada budaya partisipatif, tampil untuk audiens di seluruh dunia. Kinerja di sini dipahami sebagai tindakan melakukan dengan menggunakan pengetahuan, dibedakan dari hanya memilikinya. Data mengungkapkan hubungan yang kompleks antara budaya partisipatif, identitas, pembelajaran dan kinerja. Bagi pengambil risiko, ada baiknya mengambil risiko karena kemungkinan mendapatkan status, reputasi dan menjadi terkenal, menunjukkan itu mungkin cara yang efektif untuk memposisikan diri dalam hubungan dengan teman dan teman sebaya. Partisipasi tampaknya lebih eksklusif, karena alat pendukung menjadi pentingnya, dan sumber daya keuangan yg dibutuhkan. Beberapa anak berorientasi menjadi peserta penuh.

Berkontribusi pada budaya partisipatif

Anak-anak yang berkontribusi pada budaya partisipatif tampaknya tahu bahwa mereka harus menghasilkan konten digital yang menarik bagi audiens, dan berkualitas tinggi.

Dalam penelitian ini dapat dilihat bagaimana produksi dapat menjadi proses yang memakan waktu, membutuhkan kedua refleksi dan pertimbangan. Tujuannya adalah representasi multimodal berkualitas tinggi yang menarik bagi audiens, juga berfungsi sebagai representasi dari keahlian dan keterampilan pencipta - representasi dari diri. Produksi harus mudah ditemukan oleh anggota lain.

Meniru orang yang menguasai/ahli untuk mencapai tujuan pribadi.

Diungkapkan dalam penelitian ini bahwa anak-anak meniru orang yang menguasai/ahli untuk mencapai tujuan pribadi. YouTubers berfungsi sebagai orang yang dianggap menguasai/ahli dengan terus berkontribusi pada budaya partisipatif, menunjukkan cara untuk menghasilkan sesuatu. Anak-anak menyatakan bahwa mereka menghabiskan banyak waktu menonton klip video.

Sebagian anak-anak mengkonsumsi tayangan di youtube untuk memperoleh inspirasi dan petunjuk sebagai bahan produksi sehingga menjadi populer dan mendapatkan banyak dukungan. Mereka telah menemukan kunci kesuksesan dan mengekspresikan aspirasi kariernya. Mereka juga berusaha dalam prosesnya dan mengambil resiko.

Mengakses alat pendukung

Kualitas peralatan dan perlengkapan digital seperti komputer, headset, kamera dan keyboard yang sangat penting. Hal ini merupakan kesadaran memproduksi suatu konten yang memiliki kualitas yang baik. Anak-anak telah mendapatkan ilmu pengetahuan/informasi/tips dari ahli dalam memproduksi konten yang baik dan membagikan informasi tersebut kepada orang lain agar berhasil. Membeli peralatan yang baik untuk mendukung tampaknya adalah cara mengidentifikasi dengan gamer profesional. Ini memperlihatkan peralatan yang mendukung yang dikombinasikan dengan keterampilan aktor sosial yang berdampak atas tindakan menjadi gamer yang lebih baik.

KONSEP II

“Examining Outcome Measures in the First Cohort”
Hasil analisis penelitian tentang hasil belajar anak dengan menggunakan tablet ini, ditemukan beberapa dampak sementara yang dihasilkan dari pengenalan tablet dan menunjukkan hubungan yang cukup kuat dalam hal ini. Telah didaftarkan dua temuan yang signifikan di rumah sakit sekolah dan kedua temuan tersebut tidak ada keterkaitannya. Di satu sisi, hasilnya negatif sehubungan dengan aritmatika pada anak kelas tiga di sekolah percontohan kami. Di sisi lain, hasilnya positif sehubungan dengan bahasa inggris dan arimatika di antara anak laki-laki kelas 5 di sekolah percontohan.

Dalam penelitian ini secara keseluruhannya tidak ditemukan hasil yang jelas menunjukkan bagaimana pengenalan tablet mempengaruhi sekolah pilot pada tahun pertama.

Hasil penelitian tambahan yang telah dilakukan berbeda dengan temuan dalam “Ulasan Every day digital school “. Sehari-hari dan analisis pengalaman yang diperoleh dari lima sekolah percontohan kami di kota Bærum”(Bærum unicity 2015) yang secara umum menunjukkan sikap dan pengalaman yang positif dari penerapan tablet. Hal itu dapat dijelaskan oleh fokus area yang berbeda, pekerjaan pengembangan versus penelitian dan fakta bahwa ukuran hasil di luar intervensi dalam penelitian ini. Secara internasional terdapat temuan serupa bahwa pada saat menggunakan langkah-langkah hasil yang bukan bagian dari intervensi dan efeknya sederhana (Cheung & Salvin 2012; 2013).

Namun, kotamadya Bærum telah berhasil dengan penerapan tablet dalam praktiknya di sekolah-sekolah percontohan dan pembentukan sikap anak yang baik dan positif di antara anak, guru dan kepala sekolah yang sudah menggunakan tablet. Penggunaan tablet di sekolah juga berkontribusi pada perkembangan sekolah yang positif di beberapa bidang yang belum tentu tercermin dalam hasil belajar anak dalam jangka pendek.

Mengembangkan temuan riview oleh Tamin et al. (2015a) sepertinya terdapat banyak sekolah percontohan masih perlu mengadopsi tingkat kesadaran yang lebih besar dan lebih menekankan cara dan waktu penggunaan tablet digunakan untuk meningkatkan didaktik digital mata pelajaran. Cheung dan Salvin menekankan bahwa bukan lagi keharusan menggunakan atau tidaknya teknologi dalam pendidikan. Namun bagaimana cara terbaik untuk memasukan berbagai aplikasi teknologi pendidikan ke dalam pengaturan kelas. (hlm 102). Sebagai bagian dari didaktik digital ini, penelitian Norwegia lain mengungkapkan bahwa mungkin perlu mengembangkan dan memperkuat kompetensi digital guru dan manajemen kelas di lingkungan yang kaya teknologi. Sehingga mereka dapat mengeksplorasi opsi yang diberikan melalui tablet yang lebih baik, lebih cocok dan didaktik (Krumsvik, Egeland, Sarastuen, Jones & Eikeland 2013). Untuk mengubah peranan guru dari orang bijak di panggung menjadi penuntun (Van Dusen, 2000, 14) pada saat menggunakan tablet dalam belajar mengajar

mencakup berbagai metodel didaktik digital dan mengklarifikasi dalam deskripsisubjek, tujuan kompetensi dan formulir penilaian berdasarkan kurikulum nasional (LK06, KD 2006).

Prinsip enam Fullan (2013) untuk keterampilan pada abad 21 menggarisbawahi tentang pentingnya fokus pada keterampilan yang dapat dialihkan, yang dapat dikaitkan pada kerangka kerja nasional untuk perangkat kerja nasional untuk perangkat digital sebagai kompetensi dasar (Direktorat Pendidikan Nasional 2016) dan bagian umum baru dari kurikulum nasional (direktorat Pendidikan Nasional 2018) di Norwegian. Maka dari itu dapat kita ingat bahwa tablet dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad 21 berdasarkan penyediaan akses yang cepat dan lebih banyak sumber pembelajaran, informasi terbaru dan platform pembelajaran yang berbeda yang pada gilirannya dapat membuka jalan, merangsang dan mengembangkan kompetensi anak yang refleksinya kritis dan mandiri. Hal ini adalah keterampilan yang bisa ditransfer dengan ukuran hasil dalam penelitian ini tidak fokus secara eksplisit, namun juga bisa berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah Bærum jika peluangnya dimanfaatkan dengan baik dan penuh.

Kesimpulannya sekolah Bærum telah membuat kemajuan yang baik seperti mengimplementasikan dari ambisi pengembangan sekolah mereka, namun impilkasi empiris kelompok pertama dari penelitian ini mengungkapkan bahwa mereka masih memiliki sejumlah cara dalam peningkatan hasil pemebelajaran dari implementasi tablet di sekolah-sekolah

SIMPULAN

Penggunaan teknologi digital pada anak-anak memiliki alasan utama yaitu untuk menjaga hubungan dengan teman sepermainannya dalam proses sosialisasi di arena sosial seperti di sekolah. Dalam praktiknya anak-anak menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Mereka mendapatkan dan berbagi ilmu pengetahuan kepada orang lain. Dalam proses pembelajaran dengan media digital tersebut juga terdapat proses pencapaian status sosial di dunia digital seperti mencari “ Like “ pada konten youtube yang diproduksi yang pada tujuannya adalah ingin menunjukkan identitasnya pada orang lain. Anak-anak juga belajar bahasa seperti bahasa inggris dan

sejumlah peraturan dalam pembuatan konten dan permainan game online. Namun sayangnya guru atau pihak sekolah belum mengakui dan mengkorelasikan mata pelajaran dengan keterampilan anak yang diperoleh dalam dunia digital.

Penerapan teknologi digital dalam pendidikan seperti di sekolah memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri. Lembaga pendidikan seperti sekolah harus tau bagaimana dan kapan dalam penggunaan teknologi digital. Penggunaan teknologi digital tersebut memiliki tugas dan tujuan sebagai jembatan penghubung peningkatan keterampilan dasar dengan peningkatan mata pelajaran. Kompetensi digital pada guru dan anak harus ditingkatkan karena mempertimbangkan tuntutan peningkatan akademik sekolah, pengembangan keterampilan abad 21 dan tuntutan keprofesionalan pekerjaan di masa depan

DAFTAR PUSTAKA

- Beavis, C., Deuzanni, M., & O'Mara, J. (2017). *Serious play*. New York: Routledge.
- Buckingham, D. (2015). What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10, 21–35.
- Bærum Municipality (2015). *Everyday Digital Schooling – review and analysis of the experiences acquired by five pilot schools in the Municipality of Bærum*. Oslo: Bærum Municipality.
- Cuban, L., Kirkpatrick, H., & Peck, C. (2001). High access and low use of technologies in high school classrooms: explaining an apparent paradox. *American Educational Research Journal*, 38(4), 813–834.
- Cheung, A.C.K. & Slavin, R. E. (2012). How features of educational technology applications affect student reading outcomes: A meta-analysis. *Educational Research Review* 7, 198–215. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2012.05.002>
- Cheung, A.C.K. & Slavin, R. E. (2013). The effectiveness of educational technology applications for enhancing mathematics achievement in K-12 classrooms: A meta analysis. *Educational Research Review* 9, 88–113. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.01.001>
- Dezuanni, M., O'Mara, J., & Beavis, C. (2015). 'Redstone is like electricity': Children's performative representations in and around Minecraft. *E-Learning and Digital Media*, 12(2), 147–163. doi: <https://doi.org/10.1177/2042753014568176>
- Fullan, M. (2001). *Leading in a Culture of Change*. Retrieved 16.04.2017 from: <https://doi.org/10.1111/1475-6773.12117>
- Fullan, N. (2013). *Great to Excellent: Launching the Next Stage of Ontario's Education Agenda*. Retrieved 20.03.2018 from: http://www.michaelful-lan.ca/wp-content/uploads/2013/09/13_Fullan_Great-to-Excellent.pdf

- Jenkins, H., Ito, M., & boyd, d. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge Polity Press.
- Jenson, J., & Droumeva, M. (2017). Revisiting the media generation: Youth media use and computational literacy instruction. *E-Learning and Digital Media*, 14(4), 212–225. doi: <https://doi.org/10.1177/2042753017731357>
- Jenkins, H. (2007). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. *Digital Kompetanse*, 2, 23–33.
- Krumsvik, R., Egelanddal, K. Sarastuen, N.K., Jones, L. & Eikeland, O.J. (2013). The SMIL-study. The relationship between ICT and learning outcome in upper secondary school. UiB/KS.
- Krumsvik, R.J, Berrum, E, & Jones, L. Ø. (2018). Everyday Digital Schooling – Implementing Tablets in Norwegian Primary School “*Examining Outcome Measures in the First Cohort* “. *Nordic Journal of digital literacy*, 13(3), 152-178
- Tamim, R.M., Borokhovski, E., Pickup, D., Bernard, R.M. & El Saadi, L. (2015a). *Large Scale, Government Supported Educational Tablet Initiatives*. British Colombia: Commonwealth of Learning.
- Van Dusen, G. (2000). Digital dilemma: Issues of access, cost, and quality in media enhanced and distance education. *ASHE-ERIC Higher Education Report*, 27(5), 1–120.
- Wernholm, M. (2018). Children’s Shared Experiences of Participating in Digital Communities. *Nordic Journal of digital literacy*, 13(4), 38-55
- Wang, V., & Edwards, S. (2016). Strangers are friends I haven’t met yet: a positive approach to young people’s use of social media. *Journal of Youth Studies*, 19(9), 1204–1219. doi: <https://doi.org/10.1080/13676261.2016.1154933>
- Wohlwend, K. E., Vander Zanden, S., Husbye, N. E., & Kuby, C. R. (2011). Navigating discourses in place in the world of Webkinz. *Journal of Early Childhood Literacy*, 11(2), 141–163. doi: <https://doi.org/10.1177/1468798411401862>