

DIGITALISASI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN MUTU SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BANGKALAN

Dewi Ega Oktavianti¹

¹ **Kabid SD Dinas Pendidikan Kabupaten Bangkalan**

JL. Sukarno-Hatta No.23, Mlajah, Kec. Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur 69116, Indonesia no WA 085280XXXXXX

Article History:

Received: 12/12/2023;

Revised: 24/01/2024;

Accepted: 08/03/2024;

Published: 10/04/2024.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © Year, Author(s).

Abstract: Education from time to time continues to change, because if there is no change, the quality of education will be questioned while the rapid flow of demands of the times is increasing. This causes education as one of the pillars that must remain firm to face every challenge that exists, dismissing all changes whose direction can make the nation's generation bad and forget its existence as a person of change. The combination of media and IT in school learning is a scourge and at the same time an opportunity for educators. It is feared that some educators are afraid because of their weak mastery of IT so that they seem to be alienated people in the learning process. But, it is an opportunity for people or educators who are able to integrate with IT. The research focuses on digitizing learning and teaching materials so that students can access materials more easily. This research is a research on the ADDIE model Research and Development which produces a prototype of a learning website that can and is easily accessed by teachers and students. When all stages in creating this website are completed, the researcher will fully hand it over to the secular party to be managed and even developed. This research produces 5 F's, Creative, Innovative, Solitive, Interactive and productive learning that makes students and teachers feel comfortable and easy in carrying out the learning process and developing teaching materials.

Keywords: *Digitalization of Education, Quality of Elementary School*

Abstrak: Pendidikan dari masa ke masa terus mengalami perubahan, sebab jika tidak ada perubahan maka kualitas pendidikan akan dipertanyakan sementara derasnya arus tuntutan zaman meningkat. Hal ini, menyebabkan pendidikan sebagai salah satu pilar yang harus tetap kokoh berdiri menghadapi setiap tantangan yang ada, menepis segala perubahan yang arahnya dapat menjadikan generasi bangsa menjadi tidak baik dan lupa eksistensinya sebagai insan perubahan. Kombinasi media dan IT dalam pembelajaran sekolah menjadi satu momok dan sekaligus menjadi peluang bagi para pendidik. Menjadi ketakutan bagian Sebagian pendidik karena lemahnya penguasaan IT sehingga mereka seolah menjadi orang yang terasing dalam proses pembelajaran. Tapi, menjadi peluang bagi orang atau pendidik yang mampu menyatu dengan IT. Penelitian memfokuskan pada digitalisasi pembelajaran dan materi ajar sehingga peserta didik lebih mudah dalam mengakses materi. Penelitian ini merupakan penelitian Reseach and Development model ADDIE yang menghasilkan sebuah prototype website pembelajaran yang dapat dan mudah diakses oleh Guru dan peserta didik. Ketika seluruh tahapan dalam pembuatan website ini selesai maka pihak peneliti akan menyerahkannya kepada pihak sekolah untuk dikelolah bahkan dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan pembelajaran 5 F, Kreatif, Inovatif, Solutif, Interaktif dan produktif yang membuat peserta didik dan guru merasa seang dan mudah dalam melakuakn proses pembelajaran dan pengembangan materi ajar.

Kata Kunci: *. Digitalisasi Pendidikan, Mutu Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan .

Memasuki era Revolusi Industri 4.0, peran Pendidikan menjadi semakin strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul. SDM yang dimaksudkan tidak dapat dihasilkan dengan proses yang instan tapi memerlukan proses yang berkelanjutan. Perguruan Tinggi sebagai ekosistem utama dalam rangka pengembangan SDM yang utama harus mampu menghasilkan luaran yang berkualitas dan memiliki kemandirian yang tinggi.

Menjawab tantangan Pendidikan yang semakin kompleks, Guru dituntut untuk melakukan inovasi dan keterbaharuan dalam memudahkan proses pembelajaran. Daya inovasi dan kreasi dalam bidang pendidikan terutama dalam pengajaran terus mengalami perkembangan dan harus dibarengi dengan kemampuan pendidik untuk mengaplikasikan inovasi tersebut, salah satu model pembelajaran yang yang dapat digunakan pendidik untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan mengaplikasikan pembelajaran daring baik blended maupun E- learning.¹

Perkembangan berbagai aplikasi di gadget dan komputer setiap saat membuka peluang bagi tenaga pengajar dalam melakukan inovasi. Peluang tersebut harus dimanfaatkan dengan baik oleh tenaga pendidik dalam memberdayakan aplikasi pembelajaran berbasis IT. Terlebih mayoritas mahasiswa saat ini begitu dekat dengan gadget dan banyak menghabiskan waktu dengan gawai tersebut. Peluang ini sekaligus menjadi tantangan bagi tenaga pendidik untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam berliterasi digital melalui inovasi desain pembelajaran yang ditawarkan.

Perkembangan teknologi membuat pergeseran dari tenaga pengajar bukan lagi menjadi pengajar di depan kelas. Pengajar bukan lagi satu-satunya sumber dalam pembelajaran tetapi hanya sebagai salah satu sumber yang dapat diakses oleh peserta belajar karena dengan perkembangan IT peserta didik bisa lebih aktif mengakses setiap materi sehingga kondisi pembelajaran lebih aktif.²

Perkembangan paradigma terhadap hadirnya IT dalam pembelajaran membuat pengajaran tidak lagi hanya berpaku pada pembelajaran tatap muka namun juga pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Perubahan konsep

¹ Darwin Effendi dan Achmad Wahidy, "Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21," in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019.

² Tuti Andriani, "Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi," *Sosial Budaya* 12, no. 1 (2016): 117–126.

pembelajaran dari konvensional menjadi e-learning harus dikaitkan dengan strategi pengembangan akademik dan dengan (mengubah) kebiasaan dan keyakinan para dosen menerapkan e-learning sehingga pembelajaran dilakukan dimana pun dan kapan pun.³

Dalam konteks pandemic covid-19 memberikan tantangan yang cukup besar bagi dunia pendidikan untuk me-replace pembelajaran dari proses tatap muka ke digital Learning. Digitalisasi pembelajaran dan bahan ajar melalui pemanfaatan website sekolah yang terintegrasi dengan Learning Management System (LMS) sekolah merupakan alternatif utama agar proses pembelajaran tetap berjalan dan terpenuhi di masa pandemic ini.⁴ Digitalisasi media dan materi pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik dan tenaga kependidikan dalam melakukan akses dan percepatan pembelajaran.⁵ Digitalisasi Media dan Pembelajaran yang diintegrasikan dengan konsep E-Learning memberikan solusi kepada sekolah serta memberikan fleksibilitas untuk menciptakan inovasi pembelajaran sehingga kebebasan mimbar akademik tercipta. Program digitalisasi media dan materi pembelajaran memberikan kesempatan kepada para peserta didik dan pendidik untuk mengembangkan kemandirian dan manajemen diri.⁶

Sejalan dengan hal tersebut, Sekolah yang ada pada Desa Buntu Barana terutama Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA) masih sangat minim dalam pengembangan digitalisasi materi ajar sehingga pembelajaran masih sangat terbatas dengan menggunakan aplikasi WA sehingga peserta didik dan pendidik terbatas dalam berkomunikasi terutama jika memberikan materi ajar yang cukup padat. Hal ini menjadi fenomena yang sangat memperihatinkan sehingga diperlukan sebuaah inovasi agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Sekolah masih sangat minim dalam meberikan fasilitas bagi guru terlebih sekoakh tidak akan biasa memberikan dan mengacakan gadget bagi pendidik dan peserta didik, sehingga perlu ada sebuah terobosan dalam memberikan materi kepada peserta didik.

³ Tri Darmayanti, Made Yudhi Setiani, dan Boedhi Oetojo, “E-learning pada pendidikan jarak jauh: konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 8, no. 2 (2007): 99–113.

⁴ Jason Rhode, “Understanding faculty use of the learning management system,” *Online Learning* 21, no. 3 (2017): 68.

⁵ Agusta Kurniati, Ursula Dwi Oktaviani, dan Thomas Joni Verawanto Aristo, “Digitalisasi Dongeng Nusantara sebagai Alternatif Media Pembelajaran Era Digital di Tingkat Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2022): 173–181.

⁶ Ellyzabeth Sukmawati et al., *Digitalisasi sebagai pengembangan model pembelajaran* (Cendikia Mulia Mandiri, 2022). 68

Penelitian ini akan menghasilkan prototype website pembelajaran di sekolah sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam pengembangan bahan ajar sehingga pendidik dan peserta didik dapat mengakses materi ajar dimanapun kapan pun serta dapat menggunakan perangkat lainnya selain gadget. Dengan adanya penelitian ini diharapkan para guru dapat terlatih dan dapat pengembangan serta menggunakan perangkat dan media pembelajaran dengan baik sehingga mereka tidak terbatas hanya pada satiu aplikasi saja.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan model ADDIE yaitu dengan melakukan uji coba terhadap teori dan aplikasi yang akan dibangun untuk digunakan pada satuan Pendidikan demi menghasilkan hipotesis berupa kesimpulan.⁷

Metode penelitian verifikatif digunakan penulis untuk mengetahui besarnya pengaruh digitalisasi pembelajaran dengan penggunaan website dalam menghasilkan pembelajaran 5 F (Inovatif, Kreatif, Interaktif, Solutif dan Produktif).⁸ (1) *Analisis*: Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan, dan permasalahan sehingga dijadikan sebagai acuan dalam menentukan jenis media yang akan didesain. (2) *Design*: Pada tahapan ini dibuat rancangan (*Blue Print*) untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik, Measurable, applicable, dan Realistic. (3) *Development*: tahapan ini mematangkan rancangan yang telah didesain sebelumnya untuk melahirkan e-learning dengan menggunakan platform tertentu. pada tahapan ini masing diberi peran dalam penguploadan, ada yang sebagai administrator, guru dan peserta didik, masing-masing memiliki akun tersendiri dalam mengakses e-learning tersebut. (4) *Implementation*: Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Artinya dalam tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstall dan disetting sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya

⁷ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

⁸ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020). 67-69

agar dapat diimplementasikan. (5) *Evaluation*: Tahap evaluasi pada pembelajaran ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi.⁹

Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan pada tahap implemetasi, selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik.

C. Hasil Penelitian

Di Era yang serba teknologi seperti saat ini, pembelajaran mesti berkembang sesuai dengan tuntutan zaman untuk mampu mengembangkan komptensi luaran pada setiap satuan Pendidikan. Guru dan peserta didik harus mampu membangun kolaborasi Bersama agar ytercipta lingkungan belajar yang produktif. Pembelajaran abad 21 menuntut penerapan 4c yaitu critical thinking, communication, creative, dan collaboration. Guru dan peserta didiuk adalah satu kesatuan dalam proses pembelajaran yang tidak bisa berjalan masing-masing untuk mencapai tujuan pembelajaran. Digitalisasi bukanlah hal yang baru dalam dunia Pendidikan, taspi terkadang istilah ini dikesampingkan karena berada pada posisi zona nyaman sehingga pola-pola lama dalam pembelajaran masih terus dipertahankan dan membuat kondisi pembelajaran masih terkesan jalan ditempat. Kurikulum saat ini telah mengalami perubahan yang memaksa guru dan peserta didik keluar dari zona nyaman dan membuat mereka harus berpikir dan lebih kreatif dalam menciptakan ruang belajar agar mampu bersaing.

Peneltian ini menghasilkan sebuah prototipe yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital. Digitalisasi pembelajaran memang terasa berat jika hanya didengarkan tetapi ketika telah diterapkan akan menjadi lebih mudah dan membantu peserta didik dalam belajar dimana saja dan kapan saja. Peserta didik dan guru merasa sanat terbantu dengan adanya media/platform ini karena mereka bisa berdiskusi dan berbagi materi pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu.

Hadirnya aplikasi ini menjadikan guru akan lebih kreatif dan mampu membangun ruang kolaborasi berbasis digital, mulai dari pembelajaran, bahan ajar dan interaksi yang tidak lagi hanya ada dalam ruang kelas. Guru diberikan kebebasan dalam mendesain materi ajar agar membuat peserta didik lebih nyaman dan merasa terbantu dalam proses

⁹ Michael Molenda, "The ADDIE model," *Encyclopedia of Educational Technology*, ABC-CLIO (2003). 45-65

pembelajaran. Media pembelajaran yang digital membuat peserta didik dapat mengakses setiap bahan ajar yang telah disediakan oleh guru dimana pun sehingga mereka merasa nyaman dan mudah dalam berinteraksi. Ketika mereka mengalami kesulitan belajar mereka dapat meninggalkan pesan dalam ruang kolaborasi sehingga dapat ditanggapi oleh peserta yang lain.

Hal ini menjadikan komunikasi timbal balik antara peserat didik dengan peserat didik, peserta didik dengan guru menjadi semakin terbangun dan kuat. Peserta didik yang memiliki percaya diri yang rendah menjadi lebih aktif dalam ruang diskusi yang sifatnya berbalas pesan. Dari hasil wawancara langsung dengan beberapa guru dan peserta didik di sekolah ini, mereka pada umumnya merasa senang dan sangat mengapreseasi hadirnya aplikasi ini. Mereka merasa sangat terbantu dalam mengakses setiap materi ajar dimana saja dan kapan saja, begitupun dengan guru yang dapat mengirimkan tugas dan materi ajar kepada peserta didik dimana saja dan kapan saja. Meski beberapa juga diantara peserta didik yang mesti mengalami kesulitan karena keterbatasan sarana tapi mereka dapat mengatasinya dengan berbagi bersama dengan sanak keluarga mereka agar tidak ketinggalan dalam proses pembelajaran.

Sekolah ini juga masih membatasi peserta didik untuk membawa hp ke ruang kelas untuk menghindari peserta didik membuka hal lain yang tidak berkaitan dengan materi ajar. Sekolah hanya mengizinkan peserta didik dihari-hari tertentu untuk membawa Hp ke sekolah. Namun, hal ini tidak mengurangi proses pembelajaran yang berbasis digital diterapkan di sekolah ini. Guru dan Peserta didik telah membangun kesepakatan bersama dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan website pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah untuk mengimplementasi pembelajaran berbasis IT. Tidak dapat dipungkiri bahwa setelah pandemic ini telah berlalu pembelajaran secara daring atau secara online akan ditinggalkan, namun justru pembelajaran daring akan tetap berjalan dan bahkan dikembangkan untuk memenuhi tuntutan zaman dan kurikulum. Saat ini, dengan adanya Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan Pendidikan otomatis mendorong sekolah untuk terus berbenah diri meningkatkan kualitas dan kapasitas sekolahnya.

Pandemic Covid 19 hanyalah sebuah momentum yang memaksa kita untuk lebih dengan IT dalam proses pembelajaran. Adanya pandemic ini memaksa setiap insan pendidik untuk dapat meningkatkan kompetensi diri dalam pembelajaran. Hikmah dari pandemic begitu besar terkhusus dalam Pendidikan, salah satunya adalah penelitian ini yang melahirkan website sebagai bentuk digitalisasi pembelajaran di satuan Pendidikan terkhusus di SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan sekolah terlebih dalam pemanfaatan website pembelajaran. Website ini dapat dikembangkan dan diadaptasikan sesuai dengan perkembangan kurikulum pada setiap satuan Pendidikan, karena pada dasarnya penelitian ini masih sangat potensial untuk dilakukan perbaikan secara sistem dan secara tampilan.

F. Ucapan Terima Kasih

Pada akhirnya kami ucapan banyak terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu secara teknis saat penelitian dilakukan, seperti tempat penelitian, penyedia bahan penelitian, pengolahan data, penyandang/pemberi dana, atau orang-orang yang memberikan kritik membangun sebelum naskah diterbitkan. Jelaskan bagaimana orang-orang tersebut berkontribusi.

G. Daftar Referensi

- Andriani, Tuti. "Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi." *Sosial Budaya* 12, no. 1 (2016): 117-126.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35-42.
- Darmayanti, Tri, Made Yudhi Setiani, dan Boedhi Oetojo. "E-learning pada pendidikan jarak jauh: konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 8, no. 2 (2007): 99-113.
- Effendi, Darwin, dan Achmad Wahid. "Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21." In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019.
- Kurniati, Agusta, Ursula Dwi Oktaviani, dan Thomas Joni Verawanto Aristo. "Digitalisasi

- Dongeng Nusantara sebagai Alternatif Media Pembelajaran Era Digital di Tingkat Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2022): 173-181.
- Molenda, Michael. “The ADDIE model.” *Encyclopedia of Educational Technology, ABC-CLIO* (2003).
- Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rhode, Jason. “Understanding faculty use of the learning management system.” *Online Learning* 21, no. 3 (2017): 68.
- Sukmawati, Ellyzabeth, S ST, M Keb, Heri Fitriadi, Yudha Pradana, M Pd Dumiayati, S Pd Arifin, M Sahib Saleh, Hastin Trustisari, dan Pradika Adi Wijayanto. *Digitalisasi sebagai pengembangan model pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri, 2022.