

DIGITALISASI PEMBELAJARAN DI MA SUNNIYYAH SELO GROBOGAN

Jaiz Jamalullael¹, Susana Aditiya Wangsanata², Sucik Rahayu³, Putri Novianti⁴

^{1,2,3,4} Sekolah Tinggi Islam Sunniyyah Selo Grobogan, Komplek Makam Ky Ageng Selo, Ds. Selo, Kec. Tawangharjo, Kab. Grobogan. Jawa Tengah. 58191.

¹ Jaizjamalullael@stiss.ac.id, ² sucik.rahayu2017@gmail.com, ³ wangsanata@stiss.ac.id,

⁴ Mbakgaringkunyuk@gmail.com

Abstract

The development of such an advanced era is also known as the 4.0 industrial age, or in other words, this era is a digital age that has an impact on the education system. However, negative stigma from parents and students who are still skeptical about the world of digital learning is one of the factors hindering the development of educational digitalization. The objective of this study is to study the impact of using digital technology in learning using different learning media on MA Sunniyyah Selo students in the 2023/2024 academic year.

Keywords : *Digitalization, Education*

Abstrak

Perkembangan zaman sekian maju yang disebut juga dengan era industri 4.0 dengan kata lain era ini merupakan era digital yang berdampak pada sistem pendidikan. Namun stigma negatif dari orang tua dan murid yang masih skeptis terhadap dunia pembelajaran yang menggunakan teknologi digital, menjadi salah satu faktor penghambat dalam pengembangan digitalisasi pendidikan. Tujuan dari penelitian ini untuk mempelajari dampak penggunaan digital dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran pada murid MA Sunniyyah Selo tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci : *Digitalisasi, Pendidikan*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berjalan saat ini seakan-akan tidak mempunyai batas. Kemajuan yang tercapai dalam bidang teknologi mempunyai dampak yang besar dalam berbagai sendi kehidupan. Dengan teknologi berbagai kebutuhan yang dibutuhkan manusia terpenuhi seperti kebutuhan sandang, pangan, papan, bahkan kebirokrasian dapat diatasi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan berbagai inovasi yang bermacam-macam sesuai dengan perkembangan yang ada, hal ini menandakan bahwasannya manusia sudah masuk dalam era digital. Era digital merupakan era yang dipermudah dengan kecanggihan teknologi dalam pemenuhan berbagai kebutuhan manusia.

Pendidikan yang sedang berjalan saat ini sedikit banyak sudah menggunakan sistem digital. Pendidikan yang menggunakan teknologi dalam kurikulum, metode, media, bahkan sistem administrasinya merupakan suatu langkah untuk digitalisasi pendidikan. Penggunaan teknologi

digital dalam dunia pendidikan dipaksa diterapkan di pendidikan Indonesia saat pandemi Covid-19 melanda Indonesia dengan berbagai keterbatasannya proses pembelajaran harus tetap terlaksana. Adanya wabah pandemi Covid-19 menyebabkan terbatasnya aktivitas yang berhubungan dengan fisik tidak diperbolehkan, termasuk tatap muka pada proses pembelajaran dari tingkat yang terendah sampai tingkatan tertinggi, hal ini sudah termaktub dalam surat keputusan kemendikbud. Oleh karena itu, semua unsur pendidikan dari tingkat yang terendah sampai tingkatan tertinggi dituntut untuk menggunakan teknologi digital dengan kata lain dipaksa untuk mendigitalisasi pendidikan.

Pembelajaran teknologi digital yang berinovasi harus responsif terhadap kebutuhan lokal dan struktur pendidikan. Dalam menyikapi hal tersebut, maka pembuat kebijakan pun harus responsif akan hal tersebut agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pembuat kebijakan memandang pendidikan sebagai penyedia barang dan jasa, seringkali berbasis teknologi untuk sekolah. Mereka cenderung menghadapi fakta bahwa inovasi pendidikan juga merubah lingkungan sekolah. Inovasi berbasis teknologi cenderung membuka kembali sekolah dan mempelajari lingkungan dunia luar yang dapat mengganggu lingkungan fisik dan sosial (Mahedy, 2009, hlm. 178). Perkembangan Pendidikan yang semakin pesat ini tidak terlepas dari teknologi digital, bahkan penggunaan teknologi yang semakin maju ini dapat dinikmati oleh semua golongan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan manfaat yang sangat besar dan memberikan fasilitas interaksi kepada pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dengan pemanfaatan teknologi dapat melihat secara langsung dengan simulasi yang diperagakan oleh media yang digunakan untuk belajar.

Simulasi berarti merepresentasikan keadaan nyata. Berdasarkan simulasi itu siswa diminta menyusun hipotesis tentang hubungan antara fakta dari kejadian yang diamati (Mahedy, 2009, hlm. 67)

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat mengembangkan inovasi bagi pendidik untuk mengembangkan materi yang diajarkan dengan mengambil sumber-sumber belajar yang ada pada google atau pun youtube sehingga hal tersebut membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Digitalisasi pendidikan sebenarnya memberikan manfaat yang sangat besar dalam dunia pendidikan untuk perkembangan proses pembelajaran. Pemanfaat teknologi dalam dunia pendidikan dapat dirasakan dengan adanya digitalisasi pendidikan, diantaranya yakni: proses

pembelajaran yang dilakukan tidak terbatas oleh waktu, tidak ada batasan kapasitas jumlah peserta didik dalam satu kelas serta pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun. Adanya dampak positif dalam penggunaan teknologi tentu ada sisi yang lain, adapun sisi yang negatif dalam penggunaan digital dalam dunia pendidikan, diantara dampak tersebut diantaranya peserta didik sulit menerima materi yang diajarkan oleh pendidik, anak akan menjadi malas untuk belajar karena kurang tepatnya penggunaan teknologi selama proses pembelajaran sedang berlangsung, serta kurangnya kepedulian anak terhadap materi yang diberikan.

Dengan adanya digitalisasi pendidikan yang berimbas pada proses pembelajaran dan penggunaan berbagai model pembelajaran yang mengharuskan guru untuk berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran baik dilakukan dengan menggunakan teknologi digital berupa TV, proyektor ataupun menggunakan laptop. Berdasarkan interpretasi teori tersebut, dapat dikatakan bahwa adanya digitalisasi pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan, mulai dari perubahan kegiatan pengajaran hingga metode pembelajaran yang inovatif serba digital telah memberikan dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan tersebut juga mempengaruhi keterampilan dan potensi siswa dan guru. Namun di sisi lain, perkembangan teknologi digital juga dapat berdampak negatif bagi peserta didik. Maka dari itu perlu dikaji bagaimana implementasi pendidikan karakter di masa digitalisasi Pendidikan

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah (lawannya adalah metode eksperimen). Selain itu metode ini instrumennya adalah orang yaitu peneliti itu sendiri dan hasil dari penelitian kualitatif yaitu lebih bersifat makna dari data yang diperoleh (Suryana, 2010). Data yang diperoleh dari penelitian dengan metode kualitatif adalah berasal dari hasil interview dan observasi. Interview digunakan untuk menggali informasi yang ada tentang penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dan tingkat kemampuan guru dalam menggunakan teknologi tersebut, dan untuk observasi digunakan untuk mengamati langsung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran oleh guru didalam kelas. Interview dilakukan terhadap 4 orang guru yang mengajar di kelas smart digital class Sunniyyah Selo yakni Kepala Sekolah, Kurikulum, Wali Kelas dan Guru.

Lokasi penelitian dilakukan di kabupaten Grobogan yaitu di MA Sunniyyah Selo, dimana lokasi ini dipilih untuk mendapatkan informasi seputar peranan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, dan selain itu di MA Sunniyyah Selo ada berbagai ekstrakurikuler yang menunjang proses pembelajaran yang berbasis teknologi.

PEMBAHASAN

Merujuk pada Kata digitalisasi menurut KBBI merupakan jenis kata benda yang memiliki arti proses pemberian atau pemakaian sistem digital (“Pencarian - KBBI VI Daring,” t.t.). Bejinaru dalam artikel Cristiana mengatakan bahwa Digitalisasi, dalam dunia pendidikan, merupakan kemampuan untuk mentransformasikan semua aspek dan proses pendidikan ke dalam berbagai varian digital. Proses digitalisasi berdampak pada berbagai proses dalam pendidikan, terutama perubahan organisasi dan kepemimpinan transformasional. Digitalisasi dipandang sebagai salah satu solusi yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan pendidikan masa depan (Cristiana, 2021, hlm. 71).

Media digital adalah konten digita yang mencakup berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, animasi (Khosiyono dkk., 2022, hlm. 3) media pembelajaran menggunakan berbagai teknologi sangat membantu di lingkungan pendidikan.

Keberhasilan inovasi pendidikan harus didukung dengan sumber daya yang ada, jika inovasi pendidikan maka tenaga kependidikan mempunyai kewajiban untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan empat kompetensi pendidik yaitu kompetensi kepribadian, pedagogik, sosial, dan professional. Pelatihan menjadi salah satu usaha yang diberikan untuk para guru agar dapat meningkatkan kemampuannya.

Digitalisasi pendidikan sudah lama diupayakan dan di inisiatifkan dengan proses yang cukup lambat. Pada tahun 2020 dengan adanya pandemi covid-19 yang menuntut pendidik untuk menggunakan teknologi membuat terbukanya pintu digitalisasi pendidikan. Pelaksanaan digitalisasi yang ada di Indonesia sudah diatur dalam regulasi pelaksanaan proses pembelajaran pada waktu Pandemi covid-19 melanda bangsa ini. Regulasi peraturan tentang digitalisasi pendidikan tertuang dalam surat edaran No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara daring tanpa kontak dan pertemuan antara guru dan murid yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pembelajaran kelas digital membantu siswa memahami materi, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, memudahkan guru dalam penyampaian materi apabila guru melek teknologi, mengevaluasi hasil siswa sampai dengan memantau kehadiran siswa dalam pembelajaran. Penerapan sistem kelas digital dapat berupa, audio online, video online, tugas online, ujian online, nilai tugas dan nilai ujian online yang bisa ditujukan untuk orang tua, serta absensi digital dan sistem koreksi soal otomatis (Dwi Hartanto, 2018, hlm. 62).

Teknologi digital merupakan sumber inovasi dalam sistem pendidikan karena menawarkan berbagai alat dan instrumen baru yang berpotensi mengubah pondasi teknologi, organisasi, dan kelembagaan. Sudah banyak penelitian yang mengkaji mengenai pemanfaatan dan keuntungan adanya teknologi dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi juga dikaitkan dengan inovasi yang ada dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi digital ada model-model pembelajaran yang bisa digunakan, yakni dengan pembelajaran *blended learning* dan pembelajaran jarak jauh.

Model pembelajaran yang pertama, Pembelajaran *blended learning* yakni dengan pengertian yang sederhana dapat diartikan suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan antara model pembelajaran tatap muka (pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan, dan demonstrasi) dan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dengan menggunakan media seperti TV, proyektor dan laptop dengan memberikan materi yang disesuaikan dengan keadaan yang nyata serta teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang ada pada suatu sekolah. Adapun model pembelajaran *Blended learning* memiliki berbagai komponen, komponen tersebut yakni 1) online learning; 2) pembelajaran tatap muka; 3) pembelajaran mandiri.

Penerapan model *blended learning* yang ada di MA Sunniyyah Selo yang dilakukan terlebih dahulu dengan menetapkan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran, menyesuaikan aktivitas pembelajaran yang ada di kelas-kelas karena kelas yang ada di MA Sunniyyah Selo mempunyai karakteristik masing-masing, galis besarnya kelas MA Sunniyyah Selo dibagi menjadi dua dalam proses pembelajaran. Perbedaan kelas tersebut pada penggunaan teknologinya, model pembelajaran kelas yang pertama lebih banyak menggunakan teknologi digital dan model pembelajaran kelas yang ke dua penggunaan teknologi digital lebih sedikit. Selain keadaan yang ada di atas, model pembelajarannya menentukan tema-tema yang sesuai untuk diterapkan dengan model konvensional dan tema-tema pembelajaran yang sesuai dengan menggunakan media digital. Disamping memperhatikan tema yang telah ditentukan, dan juga mempertimbangkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Adapun pembagian penggunaan pembelajaran untuk model pembelajaran pada kelas yang pertama menggunakan komposisi 85% menggunakan teknologi digital dan 15% menggunakan model konvensional, adapun model pembelajaran kelas kedua menggunakan komposisi 80% model konvensional dan 20% menggunakan teknologi digital.

Berkembangnya dalam pemanfaatan teknologi terdapat lima perpindahan dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) dari pelatihan ke penampilan, 2) dari ruang kelas ke ruang bebas baik

waktu dan tempat, 3) dari kertas ke online atau saluran, 4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja; 5) dari waktu siklus ke waktu nyata (Pertiwi & Sutama, 2020, hlm. 9).

Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan langkah berani menuju dunia baru. Langkah berani ini membutuhkan inovasi, kreativitas, dan keuletan, dan keberanian untuk menerima bahwa sifat pengetahuan telah berevolusi.

Berikut adalah sejumlah teknologi digital yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dicirikan oleh adanya pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada pada diri peserta didik baik saat berada di dalam kelas secara fisik maupun sedang berada jauh dari jangkauan guru.

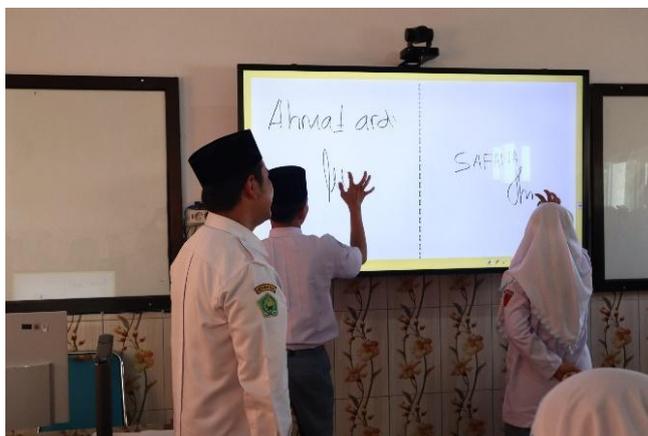
1. Interactive Whiteboards (IWB). Teknologi ini memungkinkan gambar dari komputer untuk ditampilkan melalui proyektor digital, ke papan besar atau bisa juga ke dinding. Pengguna dapat berinteraksi dengan konten di papan menggunakan jari atau stylus. Selama dekade terakhir, papan tulis interaktif telah menjadi alat pengajaran dan pembelajaran yang populer, terutama di ruang kelas sekolah dasar. Studi penelitian dari laporan literatur terbaru tentang tingkat motivasi siswa yang tinggi, antusiasme guru dan dukungan seluruh sekolah yang terkait dengan alat-alat teknologi ini.
2. Aplikasi Perangkat Lunak. Beragam aplikasi yang sudah tersedia maupun mengembangkan sendiri untuk keperluan pembelajaran. Aplikasi tersebut dirancang untuk beroperasi di perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan komputer tablet.
3. Web 2.0 yang mengacu pada generasi kedua dari World Wide Web. Web 2.0 mencakup fitur dan fungsionalitas yang sebelumnya tidak tersedia.
4. Media sosial. Di era digital saat ini, jejaring sosial mengambil peran sentral dalam pembelajaran di lingkungan informal (Hidayat & Khotimah, 2019, hlm. 12–13).

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru MA Sunniyyah Selo memberikan kelebihan dalam proses pembelajarannya, kelebihan dari *blended learning*, diantaranya 1) murid-murid MA Sunniyyah Selo memiliki kebebasan dalam mempelajari topik yang sedang diajarkan untuk mendapatkan materi-materi yang tersedia secara online dan mengambil pertimbangan dari materi yang diambil; 2) murid-murid MA Sunniyyah Selo dapat berkomunikasi dan berdiskusi mengenai materi yang diberikan dengan pendidik atau bahkan peserta didik lain diluar MA Sunniyyah Selo yang tidak terpaku selalu berdiskusi di dalam kelas; 3) Guru MA Sunniyyah Selo dapat memberikan tambahan materi melalui media online, meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum

pembelajaran, memberikan kuis, serta mempergunakan hasil tes dengan efektif; 4) Mengurangi aktivitas bermain main para murid dengan cara mengisi hal-hal bermanfaat yang dapat dilakukan melalui gadgetnya yakni mengerjakan tugas secara online.

Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital tidak dapat terpisahkan, karena pendidikan tanpa adanya teknologi digital maka pendidikan tersebut tidak mengalami kebaruan, dan pelaku pendidikan pun tidak mengalami perkembangan informasi maupun kebaruan dalam proses pendidikan. Penggunaan pendidikan teknologi digital merupakan faktor kunci membantu semua kalangan masyarakat termasuk pelaku pendidikan dalam menghadapi revolusi keempat. Dari pendapat tersebut betapa pentingnya pendidikan teknologi digital untuk semua kalangan masyarakat dalam menghadapi tantangan perubahan jaman yang semakin berkembang, yang mana mencakup teknologi informasi dan komunikasi di dalamnya. Inovasi pendidikan berkembang tidak hanya terpaku pada teknologi informasi dan komunikasi. Akan tetapi inovasi pendidikan digital dapat dimanfaatkan pula dengan adanya pembuatan konten digital. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa adanya integrasi budaya pada diri seseorang akan meningkatkan kemauan individu dan kelompok untuk menciptakan ide-ide baru dalam lingkungannya dan diterapkan untuk menumbuhkan pengetahuan kognitifnya, kesuksesan akademis, karier, dan kepedulian sosial

Di balik kelebihan-kelebihan *blended learning*, terdapat sejumlah kekurangan-kekurangan *blended learning*, diantaranya sebagai berikut. a) Proses kegiatan belajar mengajar yang hanya mengandalkan teknologi saja tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar masing-masing siswa berbeda-beda; b) Guru tidak dapat mengendalikan aktivitas siswa di luar tatap muka secara penuh; c) Hasil dari penyelesaian tugas sangat dimungkinkan siswa satu dengan yang lain saling berbagi; d) Siswa yang cenderung mempunyai minat belajar yang rendah akan merasa kesulitan untuk belajar secara mandiri dengan pembelajaran online ini; e) Tingkat kualitas akses yang baik tidak dimiliki semua siswa.



Gambar 1. Proses Pembelajaran MA Sunniyyah Selo Grobogan

(Sumber: Web MA Sunniyyah Selo Grobogan (MaSunniyyahSelo, 2022))

Dari proses pembelajaran yang seperti di atas, murid-murid MA Sunniyyah Selo antusias dengan proses pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Hal tersebut dapat menjadi salah satu bukti bahwa digitalisasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan media konvensional yaitu berupa media *power point* ataupun menggunakan ceramah. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran ditandai dengan peningkatan keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam belajar, mengenai penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, murid-murid MA Sunniyyah Selo memiliki peningkatan ketertarikan dalam pembelajaran yang digunakan mampu menyampaikan informasi dengan baik dan mudah untuk digunakan

Dalam hal ini, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan teknologi digital pada murid-murid MA Sunniyyah, murid yang diberikan menggunakan teknologi pembelajaran mampu memberikan keluwesan dan kemandirian belajar. Sehingga murid-murid memiliki kesadaran akan kebutuhannya terhadap bahan ajar atau informasi yang mereka butuhkan, hal ini sangat cocok untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi berbagai macam sumber pembelajaran yang ada dikalangan peserta didik. Sehingga murid-murid akan terbiasa dengan menilai dan membandingkan suatu informasi dalam bahan ajar, hal tersebut dapat mempengaruhi hasil murid-murid.

Hasil dari penerapan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi ini dapat diambil kesimpulan bahwasannya dengan meningkatnya kesempatan murid untuk mendapatkan bahan ajar yang tepat dan dapat diakses dengan mudah membuat peserta didik memiliki kebebasan yang lebih luas dalam belajar. Dengan menggunakan internet atau dunia digital memperluas kesempatan belajar bagi murid-murid, mereka tidak hanya mendapatkan satu bahan pembelajaran tetapi banyak sekali bahan pembelajaran sehingga mampu memperkaya informasi bagi murid-murid.

Guru menjadi penentu keberhasilan dalam suatu pembelajaran, oleh karena itu dalam pengembangan teknologi digital guru harus memiliki keterampilan yang memadai. Hal tersebut berkaitan kompetensi profesional guru sebagai pendidik, kompetensi guru berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu guru pun harus siap dengan adanya perubahan-

perubahan yang terjadi untuk kedepannya. Selain keterampilan yang harus dimiliki guru dalam pengembangan teknologi digital yaitu penyampaian pengajaran menarik akan membuat siswa lebih memahami pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya strategi maupun metode pembelajaran tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat dan dalam pengajaran guru harus memikirkan strategi apa saja yang disampaikan, sehingga membuat pembelajaran menjadi efektif. Namun, hal ini bukan berarti adanya kemajuan teknologi menggantikan peran guru dalam pengajaran, tetapi menciptakan peluang baru bagi guru untuk melibatkan murid dalam aktivitas berpikir kritis.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital ini membuat murid-murid tidak akan kesulitan dalam mencari sumber pelajaran karena semua sumber yang mereka butuhkan, setiap tugas dan ujian dapat dilakukan menggunakan aplikasi yang ada di teknologi digital tanpa perlu menggunakan kertas atau buku. Hal tersebut sangat cocok dengan karakteristik millennials yang sangat suka dengan kemudahan dan hal yang instan. Rata-rata skor hasil belajar meningkat dibandingkan dengan sebelum penggunaan teknologi digital, semua indikator ranah kognitif mengalami peningkatan, hal ini dapat menjadi indikasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena media pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki aksesibilitas yang lebih luwes dan mudah serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga peserta didik dapat mencari konten materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terikat dengan keberadaan guru.

Pengembangan teknologi digital harus memperhatikan perkembangan siswa jaman sekarang, salah satunya dengan adanya game edukasi yang mana mendukung siswa dalam belajar sehingga pembelajaran tidak monoton. Selain itu dapat membantu siswa lebih kreatif dalam memecahkan masalah (Atiya, 2021, hlm. 180). Hal inilah yang menjadikan murid-murid yang terlibat dalam game edukasi menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, seperti dalam memecahkan masalah pembelajaran. Selain itu perkembangan teknologi digital ini dapat membantu siswa dalam mengakses informasi mengenai budaya suatu negara, sehingga menambah pengetahuan siswa. Proses pengajaran melalui teknologi digital tidak membatasi guru dalam melakukan penilaian pembelajaran, hal ini dapat dilakukan melalui pemanfaatan konten-konten pembelajaran, sehingga penilaian pun tetap dapat dilaksanakan.

Sesuai dengan penjelasan Martono Kurniawan & Nurhayati Oky, (2014) "Mobile learning adalah model pembelajaran yang terbebas dari ruang atau lingkungan menggunakan teknologi

portable tanpa adanya pembatasan dimensi ruang dan waktu (Martono & Nurhayati, 2014, hlm. 169).

Adapun kesulitan yang dialami pada proses pembelajaran ini adalah kesulitan untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan penerapan konsep karena keterbatasan sarana dan waktu yang sangat singkat. Hal ini menunjukkan murid-murid mengalami kesulitan dalam penerapan konsep untuk menyelesaikan persoalan yang ada. Hal ini juga dimungkinkan karena peserta didik tidak melakukan praktikum, sehingga mereka tidak secara langsung berhadapan dengan objek yang dipelajari, sehingga membuat peserta didik kurang bisa menggambarkan secara menyeluruh. Akan tetapi hal itu dapat diminimalisir dengan pembuatan konten digital pembelajaran hal ini sependapat dengan bahwa cara pengembangan teknologi digital yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan pembuatan konten digital pembelajaran. Pembuatan konten digital oleh guru sebagai kebutuhan dalam pengajarannya, yang mana guru telah mengetahui 10 karakteristik materi dan belajar siswa. Sebelum membuat konten pembelajaran, sebelumnya guru harus mencari referensi konten pembelajaran apa yang akan disampaikan sesuai dengan pembelajaran tersebut, sehingga mengajarnya pun tidak ketinggalan jaman (Mahedy, 2009, hlm. 180).

Dalam ranah pengetahuan konseptual murid-murid yang menggunakan teknologi digital memiliki rata-rata terhitung tertinggi. Hal ini disebabkan karena semua materi yang berhubungan dengan konsep di unggah ke teknologi digital sehingga murid-murid dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun. Membuat pemahaman konsep murid-murid sangat baik serta di dalam proses pembelajaran diskusi berjalan dengan lancar, peserta didik saling memberikan saran dan pertanyaan yang sangat berhubungan dengan konsep sehingga semua materi bahan ajar dapat tersampaikan dengan baik dan tepat.

Model pembelajaran yang kedua yang menggunakan teknologi adalah pembelajaran jarak jauh. Istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyatakan bahwa Pendidikan Jarak Jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik, dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya (Yuangga & Sunarsi, 2020a, hlm. 8). Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktur/pendidiknya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya untuk dapat menghubungkan keduanya.¹³

Pembelajaran jarak jauh (daring) merupakan aktivitas pembelajaran yang menggunakan media online melalui jaringan internet dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Hal tersebut dilakukan agar kegiatan belajar mengajar bisa dilaksanakan dengan fleksibel di mana guru dan peserta didik bisa berinteraksi meskipun berada di waktu dan tempat yang berbeda. Pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi yang relevan pembelajaran itu sendiri diantaranya yaitu : google classroom, zoom, youtube, google form, dan yang lainnya. Melalui pembelajaran jarak jauh ini, guru dan peserta didik tetap dapat untuk berinteraksi serta melakukan kolaborasi guna mencapai tujuan pembelajaran meskipun berada di waktu berbeda dan tempat yang terpisah (Atiya, 2021, hlm. 5). Penerapan pembelajaran jarak jauh terdapat beberapa ketentuan. Ketentuan tersebut mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang batasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran daring

Menurut Rusman dan Hamalik dalam artikel Yuangga, kelebihan dan kelemahan Pembelajaran Jarak sebagai berikut. Kelebihan Pembelajaran Jarak Jauh antara lain: a) Tersedianya fasilitas e-moderating di mana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, waktu; b) Peserta didik dapat belajar atau mereview bahan pelajaran setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan; c) Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara mudah; d) Baik pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas; e) Peserta didik dapat benar-benar menjadi titik pusat kegiatan belajar mengajar karena ia senantiasa mengacu kepada pembelajaran mandiri untuk pengembangan diri pribadi (Yuangga & Sunarsi, 2020b, hlm. 8).

Pemanfaatan gadget juga digunakan untuk belajar menggambar maupun mewarnai. Orang tua memiliki tugas untuk mendampingi anak dalam pemanfaatan kegiatan tersebut. Pada sarana menggambar, orang tua mengenalkan kepada anak mengenai aplikasi yang dapat diakses. Sementara itu, peran orang tua untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran Peran orangtua, guru, dan masyarakat sangatlah penting agar anak tetap dapat memanfaatkan teknologi untuk hal positif dan tidak kehilangan karakter sebagai calon penerus bangsa. Keluarga sebagai tempat utama anak berkembang sehingga diharapkan dapat melakukan pengawasan dan pembimbingan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi. Guru dapat memberikan pengajaran yang baik dan memanfaatkan teknologi untuk proses

pembelajaran. Masyarakat berperan untuk memberikan pengawasan dan motivasi anak agar tidak melakukan hal yang menyimpang. Selain itu juga terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meminimalisir hal negatif adanya penggunaan teknologi informasi pada pendidikan. Pemakaian teknologi informasi untuk anak juga harus dipertimbangkan dengan baik. Tidak menjadikan teknologi sebagai media atau sarana belajar satu-satunya. Optimalisasi penggunaan teknologi pada pendidikan tanpa menghilangkan etika yang berlaku. Mengawasi pemakaian teknologi seperti telepon seluler pada anak di bawah umur, dan menegakkan fungsi hukum yang bertugas sebagai standar operasi pengendali dalam penerapan teknologi informasi. Jadi perlu kerjasama berbagai pihak agar penggunaan gadget pada anak dapat optimal dan sesuai dengan tujuannya.

Keterlibatan orang tua dalam pengontrolan penggunaan gadget anak juga sangat dibutuhkan, baik dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun tanggung jawab. Para orang tua harus lebih berhati-hati terhadap resiko yang diakibatkan dari pemakaian gadget yang berlebihan. Penelitian, penggunaan media pembelajaran melalui teknologi digital terbukti berhasil meningkatkan kemampuan murid-murid sehingga tenaga pendidik perlu memahami bentuk teknologi pembelajaran, prosedur pengoperasiannya, dan cara menginteraksikan teknologi dengan peserta didik selama proses pembelajaran

Selanjutnya kelemahan dari pembelajaran jarak jauh yang pernah dilakukan oleh MA Sunniyyah Selo antara lain: a) Kurangnya interaksi antara pendidik dan murid-murid MA Sunniyyah Selo atau bahkan antar sesama murid itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses pembelajaran; b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial; c) Masalah ketepatan dan kecepatan pengiriman modul dari puast pengelolaan pembelajaran jarak jauh kepada para peserta di daerah sering tidak tepat waktu, dan karenanya dapat menghambat kegiatan pembelajaran; d) Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal; e) Dukungan administratif untuk proses pembelajaran jarak jauh dibutuhkan untuk melayani jumlah peserta didik yang mungkin sangat banyak.

PENUTUP

Melalui kajian ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi adalah sebuah keniscayaan. Digitalisasi pendidikan yang diterapkan di MA Sunniyyah Selo dapat dirasakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan tumbuhnya minat belajar bagi murid-murid

dan nilai-nilai akademis murid-murid meningkat dengan baik. Peranan teknologi yang digunakan di MA Sunniyyah Selo dapat digunakan dengan baik oleh pendidik dengan adanya model-model pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran. Digitalisasi pendidikan pasti memberikan dampak positif yang luar biasa bagi setiap unsur dalam pendidikan. Namun, di balik kelebihan pasti juga ada kelemahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atiya, H. (2021). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Multisitus di Minu Waru II dan SDN Waru I Sidoarjo). *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Cristiana, E. (2021). Digitalisasi pendidikan ditinjau dari perspektif hukum. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, (3), 58–66. Diambil dari <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/89>
- Dwi Hartanto, A. (2018). *Implementasi teknologi pembelajaran dan kelas digital untuk SMP kota Yogyakarta*. Diambil dari <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/11463>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.
- Khosiyono, B. H. C., Fajarudin, M., Jayanti, E. D., Sari, R. V., Srikonita, R., Isnaini, L., ... Suliyanti. (2022). *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Mahedy, K. S. (2009). Peranan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6(2). Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/download/169/160>
- MaSunniyyahSelo. (2022, Agustus 12). Pertama di Grobogan, Smart Digital Class: Inovasi Pembelajaran Menyenangkan. Diambil 15 November 2023, dari MA Sunniyyah Selo website: <https://masunniyyahselo.sch.id/pertama-di-grobogan-smart-digital-class-inovasi-pembelajaran-menyenangkan/>
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168.
- Pencarian—KBBI VI Daring. (t.t.). Diambil 15 November 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

- Pertiwi, R. K., & Utama, S. (2020). Membudayakan kelas digital untuk membimbing siswa dalam pembelajaran di tengah pandemi covid-19. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 350–365.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020a). Pengembangan media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di pandemi covid-19. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 4(3), 51–58.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020b). Pengembangan media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di pandemi covid-19. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 4(3), 51–58.