

OPTIMALISASI SARANA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SDN BLOK I

Reksa Adya Pribadi¹⁾, Ifdathi Zahra K²⁾, Maulia Rahmawati³⁾

¹⁾²⁾³⁾Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email:2227210102@untirta.ac.id

Abstrak: Dalam pembelajaran digital menuntut guru untuk menguasai teknologi digital agar dapat memanfaatkan teknologi dalam proses belajarnya. Namun kenyataan di lapangan kondisi sarana dan prasarana di setiap sekolah masih belum memenuhi standar persyaratan. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor, salah satunya kualitas sarana dan prasarana. Akibatnya, ketika pandemi Covid-19 berakhir pembelajaran sudah dilakukan secara normal di mana peserta didik dan pendidik harus beradaptasi dan menyesuaikan dengan mengoptimalkan pembelajaran menggunakan sarana digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana optimalisasi sarana digital dalam pembelajaran di SDN Blok I. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Selanjutnya data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi dengan validasi data dilakukan dengan cara triangulasi teknik dan sumber. Data dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi sarana digital dalam pembelajaran di SDN Blok I melalui: 1) Perencanaan sarana pembelajaran digital (guru telah menyusun perangkat pembelajaran, memilih dan mendesain metode, model, media digital yang akan diterapkan); 2) Pelaksanaan pembelajaran sarana digital (guru menerapkan media pembelajaran digital berupa tayangan video dan soal evaluasi online); dan 3) Upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah dalam optimalisasi sarana digital pembelajaran (Sekolah melaksanakan berbagai program, strategi dan mensosialisasikan untuk memberikan pelatihan kepada pendidik agar dapat memanfaatkan teknologi).

Kata Kunci: Optimalisasi, Sarana Prasarana, Informasi Teknologi.

Abstract: Digital learning requires teachers to master digital technology so they can utilize technology in the learning process. However, the reality in the field is that the condition of the facilities and infrastructure in each school still does not meet the required standards. This is due to various factors, one of which is the quality of facilities and infrastructure. As a result, when the Covid-19 pandemic ended, learning was carried out normally, where students and educators had to adapt and adapt by optimizing learning using digital means. This research aims to find out how to optimize digital facilities in learning at SDN Block I. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Next, data was collected using interview and documentation techniques with data validation carried out by triangulating techniques and sources. Data were analyzed using the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that optimizing digital facilities in learning at SDN Block I is through: 1) Planning digital learning facilities (teachers have prepared learning tools, selected and designed methods, models, and digital media that will be applied); 2) Implementation of digital learning media (teachers apply digital learning media in the form of video shows and online evaluation questions); and 3) Efforts that can be made by schools to optimize digital learning facilities (Schools implement

various programs, strategies and provide outreach to provide training to educators so they can utilize technology).

Keywords: Optimization, Infrastructure, Information Technology.

A. PENDAHULUAN

Negara Indonesia termasuk negara yang pernah dilanda pandemi Covid-19 yang kasusnya meningkat dengan jumlah yang cepat sehingga berdampak pada semua sektor. Banyak sektor-sektor penggerak yang tidak lagi dapat berfungsi secara optimal. Salah satunya berdampak pada sektor pendidikan yang di mana dapat menuntut setiap orang untuk membatasi segala aktivitas interaksi secara langsung. Sehingga pemerintah menerapkan sebuah model kebijakan *learning from home* atau belajar dari rumah. Sesuai dengan undang-undang no. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15 tentang belajar dari rumah yang dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh, sistem ini membuat peserta didik dan pendidik terpisah dalam pembelajarannya sehingga terbagi dalam dua pendekatan yaitu, pembelajaran daring dan luring. Dalam meminimalisir penyebaran virus Covid-19 pembelajaran ini mengharuskan Stakeholder pendidikan yang menggunakan *platform* pembelajaran seperti pemanfaatan *Google Classroom*, *Zoom*, dan *Microsoft teams*. Kondisi seperti ini tentu sekolah harus mengintegrasikan sarana dan prasarana yang berbasis informasi dan teknologi.

Namun kenyataan di lapangan dalam hal kesiapan di setiap instansi pendidikan dan kondisi sarana dan prasarana masih belum memenuhi standar persyaratan. Adanya pandemi Covid-19 dapat menambah ketertinggalan pendidikan Indonesia dan hal ini dapat dilihat dari skor *Programme for International Student Assessment (PISA)* di mana Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara dan hal ini disebabkan karena berbagai faktor salah satunya adalah kualitas sarana dan prasarana. Adanya kebijakan pendidikan *Study from home* dengan menggunakan media digital menunjukkan bahwa tentu akan sulit untuk menyelenggarakan pendidikan karena bila ada instansi pendidikan yang tidak memenuhi standar sarana dan prasarana berbasis informasi dan teknologi tentunya dapat menghambat proses penyelenggaraan pendidikan sehingga perlu adanya pengoptimalan sarana dan prasarana berbasis IT di instansi pendidikan. (Wijasena dan Haq, 2021).

Pada saat pendemi Covid-19 juga menyebabkan terjadinya perubahan kurikulum di Indonesia. Hal ini karena melihat keadaan pendidikan yang secara drastis mengubah

proses belajar mengajar yang mengharuskan menggunakan teknologi. Pemerintah mengeluarkan kurikulum darurat yang bernama kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar datang sebagai bentuk dari solusi permasalahan atas ketatnya persaingan sumber daya manusia di seluruh dunia pada abad ke-21. Menurut Lukum Amalia, (2022) menyatakan bahwa terdapat tiga kompetensi besar di abad ke-21, yaitu kompetensi berpikir, bertindak dan hidup di dunia. Kompetensi berpikir mencakup berpikir kritis tingkat tinggi, berpikir kreatif dan inovatif. Kompetensi bertindak mencakup kemampuan berkomunikasi, kolaborasi, literasi digital dan literasi teknologi. Kurikulum ini dibuat dan dikembangkan dengan harapan dapat menciptakan generasi muda yang memiliki kompetensi yang dapat memahami materi dan menerapkan ilmu yang telah diajarkan oleh guru secara cepat dan tepat.

Untuk mendukung upaya teknologi dalam transformasi digital pembelajaran kurikulum merdeka, peran guru sangat dibutuhkan dalam merancang proses pembelajaran di era digital, agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perkembangan zaman. Ada 5 kompetensi yang harus disiapkan seorang guru dalam mendidik peserta didik dalam era digital, diantaranya adalah: (1) *competence for technological commercialization*, kompetensi untuk membangun siswa memiliki jiwa entrepreneurship melalui teknologi, (2) *educational competence*, kompetensi pembelajaran berbasis internet, (3) *competence in future strategies*, guru mampu memprediksi apa yang akan terjadi di masa depan serta bagaimana membuat strategi, (4) *competence in globalization*, guru mampu menghadapi tantangan di berbagai perubahan zaman era globalisasi, dan (5) *counselor competence*, guru mampu memahami dan memecahkan masalah psikologis siswa akibat dari perkembangan zaman. (Ismail dalam Listiyoningsih et al., 2022). Hal ini dapat diartikan bahwa guru berada di garda terdepan dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga memegang peranan yang sangat penting.

Setelah pandemi Covid-19 berakhir, pembelajaran di SDN Blok I pun sudah kembali melakukan pembelajaran seperti biasa. Akan tetapi, dengan peralihan pembelajaran yang awalnya dilakukan secara konvensional kemudian pada saat terjadinya pandemi Covid-19 menuntut pembelajaran untuk menggunakan teknologi digital. Akibatnya, ketika pembelajaran sudah dilakukan secara normal mau tidak mau peserta didik dan pendidik harus beradaptasi dan menyesuaikan dengan

mengoptimalkan pembelajaran menggunakan sarana digital. Dalam pembelajaran digital menuntut guru untuk menguasai teknologi digital agar dapat memanfaatkan teknologi dalam proses belajarnya. Karena, saat ini teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru mampu menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menyampaikan materi dan melakukan proses evaluasi pembelajaran pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana optimalisasi sarana digital dalam pembelajaran di SDN Blok I.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi yang diperoleh dari guru di SDN Blok I, Jalan Sukabumi Blok I No. 180, Ciwedus, Cilegon. Sumber data lainnya adalah dokumen sekolah seperti modul ajar.

Data penelitian divalidasi dengan cara triangulasi sumber dan teknik. Peneliti melakukan pengujian data dengan mewawancarai beberapa informan dan membandingkan data yang mereka paparkan. Selanjutnya peneliti juga menggunakan triangulasi teknik. Keabsahan data hasil wawancara, diuji kebenarannya dengan teknik observasi dan studi mendalam terhadap dokumen-dokumen yang terkait dengan data penelitian. Data selanjutnya dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu bagian yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana ialah salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar, maka dari itu standar dan penggunaan sarana dalam pembelajaran harus sesuai pada capaian pembelajaran. Setiap bagian dari sekolah termasuk guru, kepala sekolah dan peserta didik harus dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada, karena ketersediaan fasilitas yang ada dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Pengelolaan sarana dan prasarana sangat penting karena apabila dikelola dengan baik maka sarana dan prasarana tersebut terjaga dan jelas kegunaannya. Sarana pendidikan merupakan hal yang tidak boleh dilupakan. Sarana digital dalam pembelajaran juga digunakan untuk mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan.

Dengan memanfaatkan sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai program kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu cara agar pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien ialah dengan memanfaatkan suatu alat bantu berupa media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk membahas materi pembelajaran agar lebih menarik dan memotivasi peserta didik. Pembelajaran menggunakan media digital dapat membantu belajar peserta didik lebih lengkap, lebih banyak, dan beragam. Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, memungkinkan peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa hambatan jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih beragam, tidak hanya dalam bentuk verbal, tetapi juga dikemas dari segi teks, gambar, suara, dan gerak sehingga tampilannya menjadi lebih menarik (Hendraningrat & Fauziah, 2022:59).

Banyak hal yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun karena pengelolaan dan penyediaan dari pihak sekolah terkait media pembelajaran tidak memadai, membuat sumber yang melimpah tidak digunakan. Banyak guru yang belum sepenuhnya memahami perangkat pembelajaran digital, peranan sarana digital pembelajaran, perkembangan sarana digital, dan cara mengoptimalkan sarana digital dalam pembelajaran.

Pendidikan di era digital merupakan era di mana segala aspek kehidupan, termasuk pembelajaran yang berlangsung lebih banyak memanfaatkan media digital. Karena pembelajaran digital membutuhkan kesiapan peserta didik dan pendidik untuk berkomunikasi secara interaktif dengan menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer/laptop dengan internet, *smartphone* dengan aplikasi dan lainnya. Sehingga kehadiran sarana digital dapat dijadikan sebagai tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran di era digital. Tujuan dari sarana digital adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Fathira. AK et al., 2021:32).

Adapun optimalisasi sarana digital dalam pembelajaran di SDN Blok I yaitu:

1. Perencanaan Sarana Digital Pembelajaran

Suatu perencanaan dibuat untuk menghindari kesalahan dan kegagalan yang tidak diinginkan, perencanaan sarana dan prasarana pendidikan ialah suatu proses di mana suatu program untuk pengadaan sarana sekolah yang akan datang berupa sarana dan

prasarana pendidikan dipertimbangkan dan dipersiapkan untuk mencapai tujuan tertentu. Keefektifan rencana sarana dan prasarana sekolah dapat dievaluasi sejauh mana perolehan tersebut dapat memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana sekolah dalam jangka waktu tertentu.

Widyanto et al. (2020:19) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu tahapan yang terstruktur dilakukan oleh guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman proses belajar serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang diterapkan, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran yang akan diterapkan dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada waktu tertentu.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data yang diterima dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran digital dilaksanakan pada tahapan ketika guru melakukan penyusunan perangkat pembelajaran. Seperti menyusun modul ajar, alur pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus juga merencanakan bagaimana bentuk pembelajaran digital yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Blok I yang sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pada tahap penyusunan perangkat pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator di kelas untuk menentukan pembelajaran digital, menggunakan media digital yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya. Selain itu, guru juga dapat menyesuaikan dengan materi-materi yang sekiranya memerlukan media pembelajaran digital.

Sehingga, guru harus mengidentifikasi materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam mendesain bentuk media yang akan digunakan berkaitan dengan penggunaan platform digital yang telah guru kuasai. Melihat pada kondisi tersebut, maka tahapan perencanaan pembelajaran digital telah bertransformasi dari yang tadinya menggunakan media pembelajaran konvensional sekarang harus menerapkan dan merencanakan pembelajaran digital.

Akibatnya hal tersebut mengakibatkan tantangan baru bagi guru dalam mendidik peserta didik di era digital, seperti sekarang ini masih terdapat guru yang tertinggal dalam pembelajaran di era digital. Sedangkan peserta didik sudah lebih memahami

teknologi lebih dulu. Sehingga menimbulkan perbedaan di antara keduanya. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa peserta didik sudah tidak cocok lagi dengan sistem pendidikan yang lama. Peserta didik sudah mampu menguasai teknologi lebih cepat, sehingga guru dituntut untuk bersikap profesional dalam belajar agar dirinya tidak tertinggal dan mampu berkembang, beradaptasi mengenai hal-hal baru untuk mengikuti perkembangan zaman guna menciptakan peserta didik yang mempunyai skill digital.

Tantangan guru di era digital sangat berat dibanding guru-guru di era terdahulu. Selain menguasai aspek materi keilmuan yang diajarkan. Guru dituntut untuk memahami teknologi dan selalu menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Guru harus menjadi role model bagi peserta didik di generasi millennial, maka dari itu guru di era sekarang harus lebih terbuka dengan pemikiran-pemikiran baru. Guru dituntut mendidik peserta didik sesuai dengan zamanya. (Diplan, D. 2019:44-45).

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data di SDN Blok I masih ditemukan guru yang menerapkan metode pembelajaran yang terkesan monoton, terutama guru-guru yang sudah berumur tua. Sedangkan pada pembelajaran saat ini guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi digital. Maka dari itu, guru di SDN Blok I memiliki cara yang berbeda-beda untuk mengatasi tantangan teknologi salah satunya yaitu, jika guru belum menguasai teknologi dengan mahir hendaknya bertanya kepada guru yang sudah mahir dalam menggunakan teknologi. Selain itu, guru juga jangan membatasi diri akan tetapi harus membuka diri dan mengeksplor pengetahuan seputar teknologi agar dapat mengembangkan pengetahuan dan skill teknologinya.

2. Pelaksanaan Sarana Digital Pembelajaran

Semakin berkembangnya zaman, berkembang pula ilmu pengetahuan yang memunculkan adanya teknologi yang dapat memudahkan pembelajaran untuk mengakses pengetahuan sehingga di era digital ini sudah memasuki dunia pendidikan yang mengharuskan pendidik untuk bersentuhan dan berinteraksi secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi digital yang mengakibatkan proses pembelajaran untuk mengkombinasi dua bentuk pembelajaran secara konvensional maupun menggunakan teknologi. Akibatnya proses pembelajaran inilah dikatakan dengan proses *blended learning* atau dapat pula dikatakan dengan *digital learning*. Di era digital ini guru harus memiliki strategi pembelajaran yang menarik, karena pada saat

ini guru dituntut untuk melek teknologi. Guru perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk berkembang.

Adapun tahapan strategi yang harus dimiliki oleh guru dan peserta didik menurut Pitoyo (2022:443) yaitu untuk pendidik: 1) harus memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), 2) pengetahuan konten (*content knowledge*), dan 3) pengetahuan pedagogis (*pedagogical knowledge*). Sedangkan pada peserta didik meliputi: 1) kemampuan teknis, 2) kreativitas, dan 3) pemecahan masalah yang inovatif.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data dapat diketahui bahwa di SDN Blok I strategi yang digunakan oleh guru adalah ketika proses belajar mengajar guru perlu menguasai teknologi terlebih dahulu seperti mampu mengaplikasikan berbagai macam teknologi agar dapat membuat media pembelajaran digital. Kemudian di SDN Blok I, sebelum melakukan pembelajaran guru merancang dan membuat konten yang menarik. Lalu, menerapkan dengan berbagai metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan konten yang akan diajarkan lalu didukung dengan teknologi digital. Pengetahuan pedagogis dan pengetahuan konten sangat diperlukan karena perkembangan teknologi yang memungkinkan dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal tersebut juga dapat dilakukan dengan pemilihan media yang akan digunakan sesuai dengan perkembangan zaman maka media yang dipilih harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Di era yang serba digital ini guru harus pandai memanfaatkan teknologi dan dengan membuat media digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Milanda (2022:45) menyatakan bahwa media digital adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan peserta didik sesuai zaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam mengembangkan berpikir kritis dan memecahkan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi. Sehingga, media digital dapat menjadi peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet di berbagai *platform* seperti *google* atau *youtube*. Selain itu, media pembelajaran teknologi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan isi materi pada peserta didik, seperti menggunakan media digital berupa teknologi berbasis komputer yang memuat dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan di SDN Blok I sudah menggunakan media pembelajaran digital. Hal ini dapat dilihat ketika guru sudah menggunakan media pembelajaran di kelas melakukan proses belajar dengan bantuan alat berupa LCD proyektor ketika guru menyampaikan isi materi dan melakukan evaluasi pembelajaran. Pada saat menyampaikan materi biasanya guru menggunakan tayangan video melalui *platform youtube* atau video animasi yang dibuat oleh guru lalu disesuaikan dengan konten pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan untuk mengetahui hasil akhir pembelajaran guru kelas IV di SDN Blok I menggunakan evaluasi pembelajaran digital biasanya dengan latihan soal *online* menggunakan aplikasi *WordWall*.

Pada saat penggunaan media pembelajaran digital di kelas tentunya akan terdapat kelebihan dan kekurangan yang dialami oleh guru. Hal tersebut juga dirasakan oleh guru kelas IV di SDN Blok I ketika guru menggunakan media digital ada kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu pada saat menggunakan media digital peserta didik terlihat lebih antusias dan semangat belajar bertambah sehingga lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu media pembelajaran juga dapat memberikan manfaat ketika guru ingin menyampaikan materi yang masih abstrak atau belum jelas sehingga dengan adanya media digital dapat dijadikan materi yang disampaikan menjadi lebih konkret. Sedangkan, kekurangan dalam penggunaan media digital adalah masih adanya keterbatasan alat dan jaringan untuk mengakses informasi terkait materi yang diajarkan. Selain itu juga, masih minimnya literasi digital dan masih terdapat guru yang belum mahir dalam menggunakan media digital.

Dalam mengatasi hal tersebut guru memiliki cara tersendiri yang dapat dilakukan seperti halnya guru kelas IV di SDN Blok I yang mengatasi kekurangan dalam hal pengajaran ketika menggunakan media digital yang masih terbatas, maka guru tersebut melakukan cara dengan menggunakan media digital yang sudah dikuasainya agar mudah dipelajari dan diterapkan pada peserta didik sehingga proses penyampaian materinya dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Kehadiran teknologi saat ini dinilai sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas salah satunya dalam hal pendidikan. Tenaga pendidik atau guru bisa menggunakan teknologi menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan

menggunakan media pembelajaran digital dapat menarik perhatian peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain teknologi digunakan untuk media pembelajaran di kelas, teknologi juga memiliki beberapa peran lai. Agustian dan Salsabila (2021) menyatakan bahwa peran teknologi diantaranya yaitu:

1. Membangun jaringan komunikasi dan kolaboratif antara guru, dosen, peserta didik dan sumber belajar. Adapun beberapa aplikasi online yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam pembelajaran yaitu *skype, yahoo messenger, facebook, zoom, googlemeet* dan jaringan lainnya.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data yang dilakukan di SDN Blok I dapat diketahui bahwa pada saat pembelajaran yang dilakukan secara daring ketika pandemi Covid-19 guru di SDN Blok I menggunakan bantuan aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran sebagai pengganti pembelajaran tatap muka. Guru di SDN Blok I menggunakan aplikasi digital berupa *Google Meet* dan *WhatsApp Group* untuk berkomunikasi dan menyampaikan materi atau tugas. Setelah pandemi Covid-19 berakhir aplikasi tersebut masih sering digunakan untuk mengejar materi pembelajaran yang masih tertinggal, kemudian guru memberikan tugas dan arahan melalui *WhatsApp Group* untuk memberikan informasi kepada peserta didik melalui orang tuanya masing-masing.

2. Menyediakan berbagai lingkungan penyelesaian yang kompleks, realistis, dan aman. Teknologi yang dapat digunakan untuk menyediakan lingkungan yang nyaman antara lain *hypermedia & software* yang dapat digunakan untuk membuat proyek.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data yang dilakukan di SDN Blok I dapat diketahui bahwa pada saat pembelajaran berbasis proyek guru menggunakan teknologi digital dengan memberikan tayangan video berupa tahapan pengolahan sampah. Lalu, guru meminta peserta didik untuk menyimak tayangan video tersebut, kemudian peserta didik diminta untuk keluar kelas dan mengamati sampah yang ada di lingkungan sekitarnya. Setelah itu, guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan pengolahan sampah yang dapat didaur ulang yang kemudian menghasilkan suatu karya berupa baju yang selanjutnya dipresentasikan.

3. Secara aktif, membangun dan menciptakan makna dengan menggunakan internet untuk menemukan penelitian, foto, dan video. Hal ini dapat membantu peserta didik

tidak hanya menikmati browsing, tetapi peserta didik juga belajar untuk memahami dan mengetahui apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data di kelas IV SDN Blok I dapat diketahui bahwa guru membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk lebih mandiri dalam mencari informasi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan sebanyak-banyaknya dan tidak dibatasi menggunakan bantuan mesin pencari berupa *Google*.

3. Evaluasi Optimalisasi Sarana Digital Pembelajaran di SDN Blok I

Sekolah merupakan penyelenggara utama dalam pendidikan dan pengajaran, yang keberhasilannya diukur dari capaian pembelajaran. Oleh karena itu dalam menjalankan kepemimpinan, harus menggerakkan suatu sistem artinya dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang komponennya saling berhubungan dan membutuhkan guru, tenaga TU, peserta didik, orang tua, masyarakat, pemerintah, dan lain-lain maka harus berfungsi secara optimal. Hal ini juga berkaitan dengan upaya sekolah dalam mengoptimalkan pembelajaran adalah dengan pengelolaan sarana digital yang di dalamnya menghadirkan sistem pendidikan yang berbasis digital.

Adapun upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah menurut Wijasena dan Haq (2021) dalam proses optimalisasi teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran yaitu:

- a) Sekolah melaksanakan berbagai program serta strategi yang berguna untuk melengkapi sarana dan prasarana yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Seperti melengkapi seluruh ruang kelas dengan LCD, penambahan bandwidth akses internet, dan peralatan lainnya yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menyediakan laptop bagi guru yang belum memiliki laptop pribadi.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data di SDN Blok I dapat diketahui bahwa sarana digital yang tersedia yaitu terdapat beberapa LCD proyektor yang dapat digunakan oleh setiap kelas secara bergantian pada saat proses pembelajaran, selain itu untuk praktik nyata digital juga terdapat lab komputer yang dapat digunakan peserta didik untuk berlatih dalam mengaplikasikan komputer agar lebih mahir, dan di SDN Blok I terdapat jaringan wifi yang digunakan oleh guru untuk mengakses internet dalam mencari sumber belajar. Guru di SDN Blok I memiliki alat pribadi berupa laptop yang digunakan untuk sarana belajar secara mandiri.

- b) Giatnya sekolah mengkampanyekan dan/atau memotivasi para guru secara personal untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dikarenakan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat saat ini, guru tidak hanya menjadi satu- satunya sumber belajar, siswa dapat mencari materi pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan jaringan internet.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data di SDN Blok I dapat diketahui bahwa sekolah mengadakan sosialisasi setiap diadakannya agenda rapat secara rutin. Kepala sekolah selalu menyampaikan kepada guru-guru yang ada di SDN Blok I supaya melek teknologi dan meminta guru untuk mau belajar secara mandiri maupun mengikuti pelatihan dari luar agar kemampuan dalam menguasai teknologi semakin berkembang.

- c) Memberikan workshop maupun pelatihan-pelatihan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pelaksanaan pembelajaran, baik pelatihan yang dilaksanakan secara mandiri maupun pelatihan yang diselenggarakan oleh pihak lainnya.

Berdasarkan hasil proses pengumpulan data di SDN Blok I dapat diketahui bahwa terdapat beberapa pelatihan yang diikuti oleh guru di SDN Blok I seperti pelatihan membuat video animasi, membuat poster dari aplikasi canva dan membuat soal dalam bentuk digital. Namun, pelatihan tersebut hanya diikuti oleh beberapa guru saja seperti guru penggerak. Setelah guru penggerak mengikuti pelatihan kemudian diharapkan dapat menyalurkan ilmunya kepada guru yang tidak mengikuti pelatihan. Sedangkan guru yang tidak mengikuti pelatihan mereka mencari informasi sendiri dengan mengikuti webinar yang dapat menambah ilmu pengetahuan terkait penggunaan teknologi.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Setiap bagian dari sekolah termasuk guru, kepala sekolah dan peserta didik harus dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada, karena ketersediaan fasilitas yang ada dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Banyak guru yang belum sepenuhnya memahami perangkat pembelajaran digital, peranan sarana digital pembelajaran, perkembangan sarana digital, dan cara mengoptimalkan sarana digital dalam pembelajaran. Adapun optimalisasi sarana digital dalam pembelajaran di SDN Blok I, yaitu: (1) Perencanaan sarana pembelajaran digital (guru telah menyusun

perangkat pembelajaran, memilih dan mendesain metode, model, media digital yang akan diterapkan); 2) Pelaksanaan pembelajaran sarana digital (guru menerapkan media pembelajaran digital berupa tayangan video dan soal evaluasi online); dan 3) Upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah dalam optimalisasi sarana digital pembelajaran (Sekolah melaksanakan berbagai program, strategi dan mensosialisasikan untuk memberikan pelatihan kepada pendidik agar dapat memanfaatkan teknologi). Diharapkan kepada penulis lainnya untuk mengkaji lebih dalam mengenai optimalisasi sarana digital dalam pembelajaran di SD lainnya.

E. REFERENSI

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Ak. M. Fathira., dkk. (2021). *Pembelajaran Digital*. Jakarta: Widina.
- Amalia, M. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *In Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1),1-6.
- Diplan, D. (2019). Tantangan Pendidik di Era Digital. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(2), 41-47.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56–70. Retrieved from DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1205
- Listiyoningsih, S., Hidayati, D., & Winarti, Y. (2022). Strategi Guru Menghadapi Transformasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 655-662.
- Milanda, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar (Penelitian Studi Literatur) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Pitoyo, A. (2022). Strategi Pembelajaran di Era Digital Melalui Penguatan Kompetensi Pendidik Untuk Menyiapkan SDM Unggul. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 5, pp 440-446).
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. Satya Sastraharing: *Jurnal Manajemen*, 4(2), 16-35.
- Wijasena, A. C., & Haq, M. S. (2021). Optimalisasi Sarana Prasarana Berbasis IT Sebagai Penunjang Pembelajaran Dalam Jaringan. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*.