

PERAN DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN

THE ROLE OF THE DIGITALIZATION OF LEARNING MEDIA ON THE QUALITY OF LEARNING

Bartolomeus Galih Visnu Pradana^{1a}, Yohanes Mario Pratama²

¹ Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jl. Babarsari No.43, Janti, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

^a Korespondensi: Bartolomeus Galih Visnu Pradana, E-mail: bartolomeus.galih@uajy.ac.id

(Diterima: 11-05-2022; Ditelaah: 29-05-2022; Disetujui: 09-09-2022)

ABSTRACT

The school functioned as a place to educate and forge students into complete individuals. Schools, through existing facilities, must be able to prepare students to be competent in the digitalization era. Efforts to improve the quality of learning during the current pandemic must be in the process of improving and updating the learning media used. This study aims to determine the role of digitalization of learning media on the quality of learning at SDN Bronggang Baru. The method used in this study is qualitative, with a focused interview approach carried out through several stages. The observations were made to obtain an initial picture regarding digitization at SDN Bronggang Baru. Based on these observations, a literature study was conducted to provide a theoretical analysis of digitalization in schools based on previous research and expert opinions. Data collection and processing are done based on the results of observations and literature studies that have been performed as well as the effects of focus group discussions. This research shows that the output of digitalization of learning media implemented at SDN Bronggang Baru positively impacts the quality of learning for the entire academic community in the school environment. Digitizing education makes the transfer of information easy and fast. Services to students can be maximized with the digitalization of this education. The digitalization of education can be the forerunner to realizing an intelligent school with an insight into the future.

Keywords: digitalization, education, information technology.

ABSTRAK

Sekolah menjalankan fungsinya sebagai tempat untuk mendidik dan menempa siswa-siswi untuk menjadi pribadi yang seutuhnya. Sekolah melalui media pembelajaran yang ada harus mampu menyiapkan peserta didik untuk memiliki kompetensi dalam menghadapi era digitalisasi. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran di masa pandemi saat ini tidak bisa lepas dari proses peningkatan dan pembaharuan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peran digitalisasi media pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran di SDN Bronggang Baru. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan *focused interviews*. Dimulai dengan observasi kemudian dilanjutkan dengan studi pustaka untuk memberikan suatu kajian teoritis terkait dengan digitalisasi media pembelajaran di sekolah berdasarkan penelitian terdahulu dan pendapat para ahli. Pengambilan dan olah data dilakukan berdasarkan hasil observasi dan studi pustaka yang telah dilakukan serta hasil *focus group discussion*. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan output digitalisasi media pembelajaran yang dilakukan dan akan diimplementasikan di SDN Bronggang Baru memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran bagi seluruh *civitas* akademika di lingkungan sekolah. Digitalisasi

media pembelajaran menjadikan transfer informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Layanan kepada peserta didik dapat dimaksimalkan dengan adanya digitalisasi ini. Dengan adanya digitalisasi media pembelajaran ini dapat menjadi cikal bakal untuk mewujudkan *smart school* atau sekolah cerdas berwawasan masa depan.

Kata kunci: digitalisasi, teknologi informasi, pendidikan

Pradana, B. G. V., & Pratama. Y. M. (2022). Peran Digitalisasi media pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol(2), 145- 153.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi-komunikasi (TIK) terus bertumbuh dengan sangat pesat yang berdampak pada berbagai aspek, termasuk pendidikan. Dengan TIK, peserta didik tidak lagi wajib terpaku belajar pada tempat serta waktu yang telah ditetapkan. Di kala senggang ataupun saat berada di tempat umum, peserta didik masih dapat belajar melalui perangkat atau sarana yang mereka miliki, terlebih pada kondisi pandemi saat ini, dunia pendidikan sangat berpengaruh. Mulai dari metode belajar-mengajar, media pembelajaran serta pendukung yang lain dalam proses aktivitas belajar mengajar menghadapi pergantian. Pembelajaran seakan dituntut untuk menjadi digital, meski nyatanya dalam penerapan banyak sekali hambatan.

Di era keterbukaan informasi saat ini, literasi teknologi menjadi sesuatu yang sangat penting. Kecakapan mengoperasikan perangkat teknologi atau digital menjadi sebuah keharusan. Kecakapan dalam berinteraksi di dunia digital juga harus diasah karena komunikasi yang efektif dan efisien akan terjadi jika peserta didik mampu memahami bentuk-bentuk komunikasi yang ada di dalam dunia digital.

Khomsin (2004) mengatakan jika digitalisasi merupakan proses guna mengganti data grafis yang ada dalam kertas ke format digital. Lebih lanjut menurut Kuni (2001), digitalisasi mengacu pada proses menerjemahkan suatu

potongan informasi dari buku, rekaman suara, foto maupun video, ke dalam bit-bit. Bit merupakan satuan informasi dalam suatu komputer. Pertumbuhan pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan menyebabkan terbentuknya lima perubahan dalam aktivitas belajar mengajar, yaitu: dari pelatihan ke penampilan, dari kertas ke *online*, dari sarana fisik ke jaringan kerja, dari ruang kelas ke dimanapun dan kapan saja, serta dari waktu siklus ke waktu nyata (Rosenberg, 2001).

Dalam konteks pembelajaran, dunia pendidikan dituntut untuk berperan aktif meningkatkan kualitas pembelajaran. Suprijono (2010) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran ada tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dunia pendidikan tentu menggunakan media pembelajaran sebagai jembatan dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh narasumber kepada penerima pesan (Sulkipani et al., 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video *camera*, video *recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Hasnida, 2014). Digitalisasi pada media pembelajaran akan memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya (Rohani, 2019).

Digitalisasi media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam

mengendalikan proses pembelajaran serta membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian isi materi pelajaran. Motivasi peserta didik pun akan meningkat karena adanya variasi belajar yang memudahkan peserta didik untuk belajar (Sanaky, 2013). Oleh karena itu sekolah merupakan tempat untuk melatih peserta didik untuk terbiasa dengan penggunaan teknologi informasi melalui program digitalisasi. Pemanfaatan teknologi informasi-komunikasi di lingkungan sekolah merupakan cikal bakal untuk mewujudkan *smart school* atau sekolah cerdas berwawasan masa depan.

Di SDN Bronggang Baru, digitalisasi media pembelajaran memang belum sepenuhnya dilaksanakan, baik itu dari segi pelayanan kepada peserta didik maupun sarana komunikasi dan sumber informasi bagi pihak luar. Untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, melalui program Kampus Mengajar Angkatan II dibuatlah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi-komunikasi yang diharapkan dapat dimanfaatkan bagi seluruh *civitas* akademika yang ada di sekolah.

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peran digitalisasi media pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran dalam mewujudkan SDN Bronggang Baru menjadi *smart school* atau sekolah cerdas melalui bantuan teknologi informasi-komunikasi sehingga terwujud sekolah berkarakter juara.

MATERI DAN METODE

Transformasi Dunia Pendidikan di Era Keberlimpahan

Di kehidupan sekarang ini, banyak sekali informasi-informasi yang mampu diperoleh khalayak umum. Orang-orang dapat mengakses informasi dengan mudah karena pesatnya perkembangan teknologi. Hal ini yang disebut dengan era

keberlimpahan atau *big data*. Adanya era baru ini tentunya dapat menjadi suatu peluang bagi setiap dunia pekerjaan ataupun bisnis, tidak terkecuali dunia pendidikan. Peluang terbesar bagi dunia pendidikan yaitu mengintegrasikan teknologi ke dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Institusi pendidikan dapat melakukan pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada kelas konvensional, melainkan penggunaan kelas-kelas virtual yang mampu diakses selama 24 jam. Selain itu, adanya berbagai informasi dan perangkat pembelajaran yang mampu diakses dengan mudah dan tersedia secara melimpah sehingga harapannya tidak ada kesulitan lagi dalam mendapatkan berbagai kebutuhan pembelajaran (Khomariyah & Afia, 2020).

Adanya keberlimpahan data ini tentu sangat membantu dalam proses digitalisasi dalam suatu instansi pendidikan. Digitalisasi ini tidak hanya terkait dengan proses pembelajaran saja, tetapi juga terkait dengan proses administrasi dalam suatu sekolah. Pihak yang dipermudah dengan adanya digitalisasi ini tidak hanya murid saja, melainkan guru dan staf yang ada di sekolah.

Digitalisasi dalam Proses Pembelajaran

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia pendidikan di Indonesia telah memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Teknologi informasi tersebut sering digunakan sebagai media penunjang bagi institusi pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya proses pembelajaran di institusi pendidikan tidak terlalu terpaku pada sistem pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Perubahan metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa

(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

Digitalisasi media pembelajaran mampu membuat siswa memiliki akses yang lebih luas akan materi-materi pembelajaran yang diperlukan. Hal ini membuat para siswa memiliki berbagai pengetahuan yang diperoleh sehingga mampu membangun suatu pemikiran yang kritis dari berbagai sumber. Hal penting lainnya yaitu dengan adanya pembelajaran digital ini mampu mengasah keterampilan menggunakan komputer bagi para siswa (Tunmibi et al., 2015). Keterampilan menggunakan komputer ataupun media digital lainnya sangat penting untuk dilatih sejak dini.

Digitalisasi media pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi siswa saja, tetapi juga untuk para tenaga pengajar. Para tenaga pengajar berpendapat bahwa dengan adanya digitalisasi media pembelajaran membuat proses pengajaran dapat berjalan dengan lebih mudah dan efisien. Teknologi informasi membantu mengelola dokumen-dokumen, membuat materi perkuliahan secara digital sehingga dapat meningkatkan produktivitas, dan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan komputer serta media digital lainnya (Tunmibi et al., 2015).

Digitalisasi sebagai Sarana Administrasi

Digitalisasi untuk membantu administrasi di sekolah merupakan hal yang sangat penting. Setiap tahunnya, jumlah siswa di suatu sekolah pasti akan bertambah dan beberapa siswa pasti sudah akan menyelesaikan masa studinya. Oleh karena itu, penting sekali bagi sekolah untuk memiliki administrasi yang baik, tentunya didukung oleh media digital. Tidak hanya terkait administrasi siswa saja, hal-hal lain seperti perpustakaan digital, media digital kolaboratif seperti Office 365 juga sangat penting untuk pengarsipan dokumen terintegrasi. Digitalisasi dapat digunakan untuk meminimalkan beban administrasi

di semua tingkatan organisasi sekolah (Håkansson Lindqvist & Pettersson, 2019).

Digitalisasi di sekolah membuat bentuk dan struktur pengkomunikasian informasi menjadi lebih jelas dan transparan. Hal ini membantu masing-masing individu di sekolah untuk mengetahui kepada siapa harus bertanya terkait informasi tertentu. Selain itu, pertanggungjawaban informasi juga dapat dilakukan dengan lebih terstruktur karena informasi-informasi administrasi yang dikelola dengan baik (Håkansson Lindqvist & Pettersson, 2019).

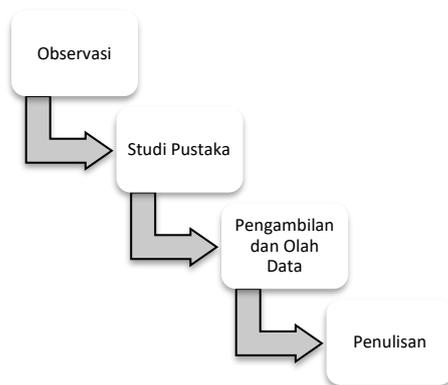
Perencanaan Digitalisasi di Sekolah

Penggunaan teknologi di institusi pendidikan membutuhkan berbagai dukungan seperti guru yang berkompeten, infrastruktur, dan kurikulum. Apabila institusi pendidikan ingin meningkatkan fokus digitalisasi, maka peningkatan infrastruktur merupakan hal yang penting. Hal ini bertujuan supaya institusi pendidikan dapat melakukan pelayanan dengan baik kepada para siswa. Infrastruktur tidak hanya terkait dengan hal-hal fisik saja seperti perangkat keras, jaringan, dan bangunan, melainkan juga hal-hal non-fisik seperti cara kerja, aspirasi *civitas* institusi pendidikan, dan struktur sosial-budaya. Ketika suatu institusi ingin meningkatkan tingkat digitalisasi dalam proses pembelajaran maupun administrasi, dibutuhkan suatu kreativitas dan keberanian untuk mencoba metode dan teknologi baru yang lebih efektif dan efisien (Hermawansyah, 2021).

Terdapat beberapa hal yang dapat dipersiapkan oleh suatu institusi pendidikan untuk mendukung adanya program digitalisasi. Pertama, adanya *platform e-learning* yang bertujuan untuk menyediakan informasi terkait materi pembelajaran yang dapat diakses selama 24 jam. Kedua, mempersiapkan sistem informasi sekolah yang berkaitan dengan sistem manajemen sekolah dan transparansi kegiatan harian. Sistem informasi sekolah yang terpadu akan

mempermudah para pimpinan untuk mengambil suatu keputusan. Ketiga, adanya pelatihan bagi para *civitas* di institusi pendidikan. Hal ini sangat penting karena digitalisasi ini kedepannya akan terus digunakan sehingga perlu adanya pelatihan bagi *civitas* supaya dapat memahami terkait media digital dengan baik (Hermawansyah, 2021).

Metode dalam Penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan *focused interviews*. Objek dalam Penelitian ini adalah SDN Bronggang Baru. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive dengan teknik pengumpulan triangulasi. Analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Tahapan penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan fakta mengenai gambaran awal terkait digitalisasi media pembelajaran yang dilakukan di SDN Bronggang Baru. Observasi dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan durasi waktu kurang lebih selama 3-4 minggu.

Berdasarkan hasil observasi tersebut kemudian dilakukan studi pustaka untuk memberikan suatu kajian teoritis terkait dengan digitalisasi media pembelajaran di sekolah berdasarkan penelitian terdahulu dan pendapat para ahli. Setelah

mendapatkan kajian teoritis yang memadai, selanjutnya dilakukan pengambilan data mengenai produk atau *output* digitalisasi media pembelajaran yang dilakukan di SDN Bronggang Baru. Berdasarkan data hasil observasi dan studi pustaka yang telah dilakukan, dilanjutkan dengan *focus group discussion* dengan mitra sekolah MBKM. Hal ini dilakukan untuk mempelajari lebih jauh terkait digitalisasi media pembelajaran yang dilakukan dari segi fungsi dan manfaatnya serta peluang-peluang yang dapat dikembangkan. Lebih lanjut, data yang diperoleh diolah dan dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam observasi awal, terungkap bahwa belum semua guru di SDN Bronggang Baru telah menggunakan teknologi IT dalam proses pembelajaran. Sehingga saat awal pandemi, ketika seluruh peserta didik dipaksa untuk tidak diperbolehkan masuk sekolah dan proses pembelajaran dilakukan di rumah, guru-guru yang mengajar hanya menggunakan WhatsApp dalam menyampaikan materi. Dari segi pengetahuan dan keterampilan, para guru belum siap beralih dari pembelajaran secara tradisional menjadi digital. Hanya beberapa guru yang memanfaatkan Google Meet dalam berinteraksi dengan peserta didik dan Google Form dalam membuat dan mengerjakan soal.

Karena tidak semua guru cakap menggunakan aplikasi Google Meet dan Google Form, akhirnya dalam proses belajar mengajar lebih intens menggunakan WhatsApp Group untuk menyampaikan materi, namun materi yang diberikan kepada peserta didik bukan materi yang dibuat sendiri oleh guru yang bersangkutan, materi yang diberikan hanya berasal dari youtube. Untuk pembuatan video materi pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru, belum pernah dilakukan. Kalaupun materi dibuat sendiri bukan dalam

bentuk video tetapi hanya berupa materi dari *powerpoint*.

Selain materi pembelajaran, segala bentuk informasi yang dimiliki dan disampaikan oleh pihak sekolah masih dalam format manual (*paper based*). Sekolah belum memiliki website resmi yang memberikan informasi kepada pihak luar. Selain itu, layanan perpustakaan sebelum dilakukan dengan digitalisasi, masih manual dengan mengisi buku kunjungan, buku peminjaman dan kartu kendali buku. Konten yang tersedia hanya konten fisik melalui buku fisik yang disediakan di perpustakaan. Sehingga selama pandemi kegiatan di perpustakaan tidak dapat terlaksana.



Gambar 2. Observasi

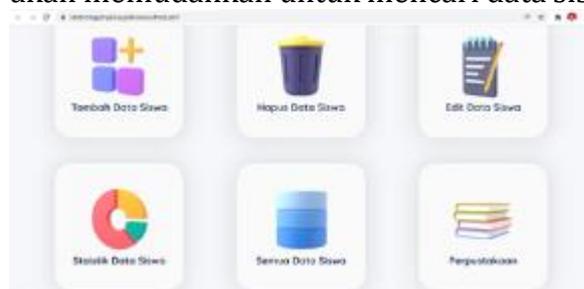
Gambar 2 adalah observasi yang dilakukan secara *hybrid*, dengan perwakilan tim yang berada di lingkungan sekolah dan yang berada di rumah. Observasi dilakukan untuk mencari fakta dan permasalahan yang ada di lingkungan sekolah, khususnya terkait dengan digitalisasi media pembelajaran. Selanjutnya, untuk menjawab permasalahan dan fakta yang didapat dilakukanlah studi pustaka terkait dengan digitalisasi media pembelajaran, hal ini dilakukan agar solusi yang diberikan tepat.

Setelah dilakukan observasi dan studi pustaka, untuk menjawab tujuan dilakukannya penelitian ini maka dilakukanlah *Focus Group Discussion*. Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* yang telah dilakukan, digitalisasi yang dilakukan dalam program Kampus

Mengajar Angkatan II di SDN Bronggang Baru antara lain pembuatan klapper digital, penggunaan Quizziz, pembuatan video pembelajaran, dan aplikasi perpustakaan digital.

Klapper Digital

Buku klapper pada dasarnya berfungsi untuk membantu mencari data siswa yang biasanya berisi informasi terkait nomor induk siswa, nama siswa, jenis kelamin, dan kelas. Hal ini akan memudahkan untuk mencari data siswa.



Gambar 3. Klapper Digital SDN Bronggang Baru

Berdasarkan gambar 3, buku klapper yang dibuat untuk SDN Bronggang Baru meliputi fungsi pencarian nama mahasiswa yang dapat dilakukan dengan mengetikkan nama. Setelah itu, pengguna buku klapper ini dapat mengubah, menghapus, atau sekedar melihat data saja. Klapper Digital ini memberikan manfaat yang positif bagi sekolah, karena sebelum SDN Bronggang Baru diperkenalkan dengan Klapper Digital ini, data mengenai peserta didik hanya tercatat dalam buku secara manual. Tentu ini sangat menyulitkan ketika *user* ingin menambah atau menghapus data, ataupun hanya sekedar ingin mencari tau informasi mengenai data diri peserta didik. Tentu hal ini akan membutuhkan waktu yang lama dan mungkin informasi yang akan diberikan tidak lagi relevan.

Penggunaan Quizziz

Aplikasi Quizziz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan untuk proses pembelajaran. Ciri khas dari aplikasi ini yaitu memiliki tema, musik, dan karakter seperti avatar. Selain itu, peserta kuis dapat melihat peringkat secara *real time* sehingga dapat

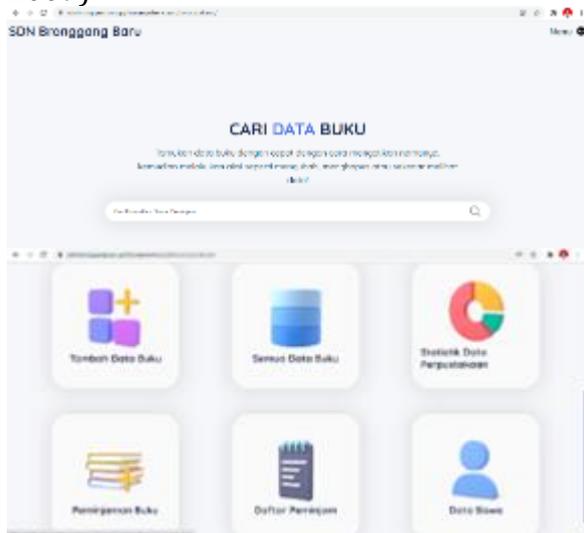
memotivasi peserta didik untuk belajar (Rahman et al., 2020).

Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran dengan memberikan tampilan audiovisual. Kelebihan video pembelajaran yaitu mampu memberikan gambar bergerak beserta suara sehingga sangat bermanfaat untuk memahami fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata (Yuanta, 2020).

Aplikasi Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital merupakan sistem perpustakaan yang memiliki berbagai informasi terkait buku yang tersedia seperti jumlah buku, status peminjaman, nomor rak, dan kode buku sehingga memudahkan para pengunjung untuk meminjam buku (Subroto, 2009).



Gambar 4. Aplikasi Perpustakaan Digital

Berdasarkan gambar 4, dapat dilihat bahwa pengguna aplikasi perpustakaan digital dapat mencari nama buku dengan mengetikkan nama buku. Selain itu, pengguna aplikasi ini juga dapat melakukan peminjaman buku, melihat daftar peminjam buku dan statistik data perpustakaan.

Aplikasi Perpustakaan Digital ini sangat memberikan dampak yang positif bagi seluruh *civitas* akademika di sekolah. Selama masa pandemi kegiatan di perpustakaan tidak dapat berjalan sehingga bagian perpustakaan tidak dapat melayani peserta didik untuk melakukan peminjaman buku. Hal ini disebabkan oleh peraturan yang melarang peserta didik untuk datang ke sekolah, walaupun sudah dilakukan pembelajaran tatap muka secara terbatas, durasi peserta didik berada di lingkungan sekolah hanya 2 jam, yang berarti setelah kegiatan belajar mengajar di kelas selesai, peserta didik wajib langsung meninggalkan sekolah.

Dengan bantuan Aplikasi Perpustakaan Digital ini, tentunya akan menghidupkan kembali aktivitas peminjaman buku di perpustakaan. Peserta didik dapat akses aplikasi ini secara *online* terlebih dahulu untuk mencari daftar buku yang ingin dipinjam, Setelah itu, peserta didik dapat *check out* buku yang ingin dipinjam, nantinya Bagian Perpustakaan akan menyiapkan buku yang dimaksud, sehingga saat peserta didik datang ke sekolah, buku sudah siap untuk dibawa, tentu hal ini akan mempersingkat waktu.

Tidak hanya memberikan kemudahan dalam layanan peminjaman buku, Aplikasi Perpustakaan Digital ini juga memberikan kemudahan bagi pengelola Perpustakaan dalam melakukan *checking* buku, *monitoring* peminjaman buku, dan *update* koleksi buku di Perpustakaan.

Dari *output* yang dihasilkan, pihak sekolah mengungkapkan bahwa kehadiran *output* dalam bentuk digitalisasi media pembelajaran ini dirasa sangat terasa terkhususnya pada Klapper Digital dan Aplikasi Perpustakaan Digital. Digitalisasi di lingkungan sekolah tersebut, membuat bentuk dan struktur pengkomunikasian informasi menjadi lebih jelas dan transparan. Digitalisasi tidak hanya bermanfaat bagi siswa saja, tetapi juga untuk para tenaga pengajar. Kemudian

pelatihan IT yang diberikan kepada tenaga pengajar seperti pelatihan quizziz dan pembuatan video manfaatnya sangat dirasakan.

Adanya digitalisasi media pembelajaran mampu membuat siswa memiliki akses yang lebih luas akan materi-materi pembelajaran yang diperlukan. Hal ini membuat para siswa memiliki berbagai pengetahuan yang diperoleh sehingga mampu membangun suatu pemikiran yang kritis dari berbagai sumber. Teknologi informasi membantu dalam pengelolaan dokumen, membuat materi pembelajaran secara digital sehingga dapat meningkatkan produktivitas, dan meningkatkan keterampilan bagi tenaga pengajar.

Output yang dihasilkan dari proses digitalisasi media pembelajaran ini sangat disambut baik oleh seluruh *civitas* akademika di sekolah. Kajian ini sangat membawa banyak manfaat bagi sekolah dan tidak hanya dirasakan pada guru, tapi secara tidak langsung juga pada siswa. Misalnya proses pembelajaran yang awalnya hanya melalui WhatsApp atau biasanya mengerjakan pengumpulan soal dengan manual, akhirnya ada inovasi baru menggunakan aplikasi quizziz.

Singkatnya, digitalisasi media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Bronggang Baru. Hasil ini sejalan dengan tujuan Kampus Mengajar Angkatan II yang mampu memberikan solusi untuk Sekolah Dasar dalam membantu guru serta kepala sekolah pada penerapan aktivitas belajar mengajar di tengah pandemi covid-19.

KESIMPULAN

Dari kajian yang telah dilakukan terhadap digitalisasi media pembelajaran yang baru dibentuk dan akan diimplementasikan di SDN Bronggang Baru, dapat disimpulkan bahwa pembuatan output digitalisasi

media pembelajaran yang dilakukan di SDN Bronggang Baru meliputi beberapa bidang, yaitu Klapper Digital, Penggunaan Quizziz, Video Pembelajaran dan Aplikasi Perpustakaan Digital.

Klapper Digital, membantu dalam pencarian dan menambahkan data peserta didik, yang berisi informasi terkait nomor induk siswa, nama siswa, jenis kelamin, dan kelas.

Penggunaan Quizziz, memberikan inovasi pembelajaran (interaksi dengan siswa) lebih komunikatif dan menarik. Aplikasi Quizziz ini merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan untuk proses pembelajaran.

Video Pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Dibandingkan hanya dengan pemberian materi dengan powerpoint, video pembelajaran mampu memberikan gambar bergerak beserta suara sehingga sangat bermanfaat untuk memahami materi yang sulit untuk dilihat dipahami secara nyata.

Aplikasi Perpustakaan Digital, mampu menghadirkan kembali kegiatan di perpustakaan yang tidak dapat dilakukan dalam bentuk digital. Perpustakaan digital ini merupakan sistem perpustakaan yang memiliki berbagai informasi terkait buku yang tersedia seperti jumlah buku, status peminjaman, nomor rak, dan kode buku sehingga memudahkan para pengunjung untuk meminjam buku.

Dampak digitalisasi media pembelajaran yang baru saja dibangun dan akan diimplementasikan oleh SDN Bronggang Baru menjadikan transfer informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Kualitas pembelajaran dan layanan kepada peserta didik dapat dimaksimalkan dengan adanya digitalisasi media pembelajaran ini. Hal ini menjadikan cikal bakal untuk mewujudkan smart school atau sekolah cerdas berwawasan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Håkansson Lindqvist, M., & Pettersson, F. (2019). Digitalization and school leadership: on the complexity of leading for digitalization in school. *International Journal of Information and Learning Technology*, 36(3), 218–230. <https://doi.org/10.1108/IJILT-11-2018-0126>
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. PT. Luxima Metro Media.
- Hermawansyah. (2021). Manajemen, pendidikan, berbasis, Digitalisasi, covid-19. *Jurnal Studi Pendidikan*, 28–46.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, R. (2019). *Digitalisasi Sekolah: Mendayung Generasi Indonesia Maju*. 1–36.
- Khomariyah, K. N., & Afia, U. N. (2020). Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Dampak Era Keberlimpahan. *ISoLEC Proceedings*, 4(1), 72–76.
- Khomsin. (2004). *Buku Ajar Pemetaan Digital*. Program Studi Teknik Geodesi FTSP-ITS.
- Kuni, T. (2001). *Digital Libraries*. The MIT Press.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill.
- Sanaky, H. A. . (2013). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania.
- Subroto, G. (2009). Perpustakaan Digital. *Pustakawan Perpustakaan UM*, 10(2), 1–11. <http://library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/kargto/PerpustakaanDigital.pdf>
- Sulkipani, S., Suganda, V. A., & Nurdiansyah, E. (2019). Analisis Tingkat Validitas Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 19. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.7549>
- Suprijono, A. (2010). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi. *Kumpulan Metode Pembelajaran*, 41–79. <http://history22education.wordpress.com/bloghistoryeducation>
- Tunmibi, S., Aregbesola, A., Adejobi, P., & Ibrahim, O. (2015). Impact of E-Learning and Digitalization in Primary and Secondary Schools. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 53–58.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>