

Analisis Pembelajaran Berbasis Digital pada Era Disrupsi 4.0 di Kelas V SD IT Samawi Bantul

1. Erizal Afif Fadilah

UNU Yogyakarta, Indonesia
Erizalafif26@gmail.com

2. Riska Anintyawati

UNU Yogyakarta, Indonesia
Anintyawati@unu-jogja.ac.id

ABSTRAK

This study aims to describe the analysis of the implementation of digital-based learning in the era of disruption in class V SD IT Samawi, Bantul. The research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. The informants in this study consisted of a class V teacher Ar-Rozy, a class V teacher Ibnu-Rusyd, one class V Ar-Rozy student, one class student Ibnu-Rusyd and the vice principal of the curriculum division. Observations were made to observe the planning, implementation and evaluation of digital-based learning. The documentation needed is vision and mission, interview transcripts and brief biodata of the informants. The results of research in the field show that digital-based learning in class V is running quite well. Students and teachers are able to operate digital media used in the course of learning. In digital-based learning the teacher has planned and implemented using media, learning methods and approaches that are adapted to the abilities of students. Digital-based learning is able to encourage teachers to be more creative in carrying out learning. In addition, students are required to be more independent and motivated in carrying out digital-based learning. However, in the implementation of digital-based learning there are obstacles to students who need special guidance because there are some students who are not used to operating digital media used in learning.

Keywords: *Analysis, Digital learning, Disruption*

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
11 Januari 2024

Naskah Direvisi
19 Februari 2024

Naskah Diterbitkan:
25 Maret 2024

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berpedoman pada nilai-nilai keagamaan, kebudayaan nasional Indonesia dan berkembang mengikuti perkembangan zaman (UUD Nomer 20, Tahun 2003). Dengan berkembangnya zaman seperti saat ini, pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan, terutama pada masa pandemi yang telah membuat sistem pendidikan beralih sepenuhnya menggunakan sistem digital atau pembelajaran jarak jauh dengan tetap berpedoman pada nilai-nilai keagamaan dan kebudayaan nasional.

Era digital mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat pada saat ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa perubahan yang ada di dunia ini dapat mempengaruhi sistem pendidikan yang sudah ada. Era ini juga sering kali disebut dengan era revolusi industri 4.0 atau era perubahan yang mengedepankan teknologi. Karena adanya perubahan ini, maka juga ada berbagai macam dampak yang dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari termasuk di dalamnya perubahan perilaku yang terjadi pada anak-anak.

Pembelajaran pada era digital yang terlaksana di sekolah juga mengalami transisi atau perubahan. Guru yang biasanya hanya berpedoman pada buku pegangan guru harus mulai mencari materi-materi pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi melalui dunia digital. Media pembelajaran yang biasanya bersifat monoton harus mulai dialihkan menggunakan media digital sebagai media pembelajaran. (Ghufron, 2018) mengatakan bahwa disrupsi digital yang biasanya disebut masyarakat dengan revolusi industri 4.0 sebagai era terjadinya digitalisasi dan

otomatisasi pencataan di semua bidang termasuk di antaranya bidang pendidikan. Salah satu wujud dunia pendidikan di Indonesia mengikuti perkembangan zaman adalah mulai banyaknya media pembelajaran yang berbasis digital.

Proses terjadinya revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan mulai dapat dirasakan dengan adanya bahan ajar yang mulai beralih menggunakan media digital yang menunjang dalam pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa telah berakhirnya era konvensional yang beralih menjadi era digitalisasi. Perubahan tersebut mempunyai dampak yang begitu terasa bagi pendidik maupun peserta didik karena berubahnya sistem pembelajaran yang harus disesuaikan dengan berkembangnya zaman, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan bimbingan dan perhatian khusus dari orang tua dan guru di sekolah. Adanya peningkatan kemampuan sumber daya manusia melalui program link and match yang melibatkan dunia pendidikan dengan dunia industri menjadi bukti dari upaya penyesuaian revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan (Satya, 2018).

Kondisi pendidikan pada masa pasca pandemi seperti saat ini mengharuskan guru mempunyai kemampuan yang baik untuk merancang pembelajaran, memilih model pembelajaran dan juga metode pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi. (Darmawan, 2018) menyatakan bahwa agar terjadinya pembelajaran yang berbasis teknologi digital maka guru haruslah menguasai literasi dari teknologi digital itu sendiri. Guru dituntut untuk dapat menerapkan teknologi digital dalam pembelajaran, selain itu guru juga harus sering melakukan pelatihan digital atau bisa diterapkan dengan memasukan media pembelajaran yang berbasis digital untuk

meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan dan memahami media digital.

Berkembangnya era teknologi digital yang didukung juga dengan berkembangnya arus jaringan internet yang semakin cepat dan luas sehingga dapat dirasakan oleh masyarakat tentunya memberikan dampak. Arus internet yang semakin luas dan dapat dinikmati oleh semua pihak tentunya memberikan kemudahan yang luar biasa dan tidak dapat disangkal. Namun, kemudahan tersebut haruslah diwaspadai, karena kemudahan yang dimaksud tidak hanya dari segi positif tapi juga dalam arti negatif. Dari segi positif tentunya perangkat dan media digital mendukung kita dalam pemecahan masalah yang kita temukan sehari-hari seperti kemudahan mencari informasi, mencari ide berkreasi dan mencari lokasi tempat yang belum pernah kita datangi.

Kebalikannya, dari segi negatif ada hal-hal yang perlu kita perhatikan dan waspadai terutama untuk anak. Hal tersebut mengingat karakteristik anak yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap hal-hal baru, serta tidak menyadari adanya resiko atau bahaya yang akan terjadi. Bentuk bahaya negatif yang mungkin saja muncul akibat penggunaan internet adalah adanya konten atau gambar yang tidak pantas untuk dilihat anak baik dengan niat disengaja ataupun tidak, penyebab penglihatan buruk, masalah tidur, sulit konsentrasi, menurunnya prestasi belajar membatasi aktifitas fisik dan sosial anak, serta dapat menunda perkembangan bahasa. Dampak yang membahayakan dari hal tersebut bagi anak yang berada pada masa perkembangan yang pesat adalah pada pembentukan nilai-nilai dalam diri anak. Anak yang belum memiliki filter penuh terhadap perilaku dan kestabilan emosi dapat meniru dan mempraktikkan hal-hal yang tidak seharusnya dalam artian negatif

seperti perilaku dan penampilan negatif yang ada di internet.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses mengorganisasikan dan mengatur lingkungan di sekitar peserta didik yang dapat mendorong serta menumbuhkan rasa minat belajar siswa. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu proses yang memberikan bantuan atau bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajarnya. Sedangkan menurut (Djamaludin & Wardana) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sekumpulan proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang berada di wilayah sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane & Darwis, 2017). Pembelajaran adalah suatu rangkaian proses yang mempunyai tujuan untuk mendidik, mengembangkan kemampuan siswa dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) dan sumber belajar yang

berlangsung dalam lingkungan belajar. Menurut undang-undang yang ada, sistem pendidikan di negara Indonesia adalah terjadinya proses interaksi antara guru dengan siswa yang berpacu pada sumber belajar yang ada di dalam pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan antara pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan dari tidak bisa menjadi dapat memahami.

2. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran adalah suatu pengambilan keputusan dari berbagai pilihan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, di mana perencanaan mempunyai rangkaian putusan dan penjelasan dari tujuan yang ada, penentuan kebijakan, penentuan kegiatan dan penentuan metode tertentu sebagai ketentuan kegiatan yang akan dilaksanakan (Suryapermana, 2017). Perencanaan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk merancang rangkaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Perencanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang akan berlangsung dikarenakan menjadi pedoman dan standar dalam usaha pencapaian tujuan (Widiyanto & Wahyuni, 2020). Dalam melakukan perencanaan pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa aspek untuk merumuskan perencanaan pembelajaran, antara lain:

a. Capaian pembelajaran

Proses pembelajaran yang baik merupakan proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara bermakna kepada siswa untuk membuka keunikan potensi diri siswa dalam

menpelajari ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap (Sutrisno & Suyadi, 2016). Capaian pembelajaran merupakan target yang harus dicapai oleh peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

b. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara melaksanakan pembelajaran atau proses belajar mengajar di kelas yang disusun secara hati-hati atau terorganisasi sehingga proses belajar mengajar berlangsung baik (Ma'mum, 2021). Metode pembelajaran dipilih sesuai dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai, karena metode yang digunakan dalam pembelajaran dapat menentukan capaian yang harus dicapai oleh peserta didik.

Pembangunan pendidikan pada merdeka belajar dalam telaah metode pembelajaran merupakan sistem pembelajaran harus memenuhi kecenderungan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 (Yamin, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis adalah pembelajaran berbasis masalah, karena model pembelajaran seperti ini dapat menuntut siswa menggunakan logika berpikir dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Model pembelajaran diharapkan dapat mendukung peserta didik dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas, sehingga dengan adanya model atau metode pembelajaran yang efektif diterapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Prinsip pembelajaran

Penilaian pada proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik untuk menilai kesiapan siswa, proses dan hasil belajar secara utuh, penilaian hasil belajar harus dilakukan dengan menyeimbangkan cakupan aspek sikap

(*afektif*), pengetahuan (*kognitif*), dan keterampilan (*psikomotor*) secara menyeluruh. Proses penilaian menjadi acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan pelajaran dengan tetap memperhatikan aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketiga aspek ini dijadikan pedoman dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan sebuah pemikiran maupun persiapan yang bertujuan untuk melaksanakan tugas mendidik atau aktivitas pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran serta melalui langkah-langkah dalam pembelajaran, perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu proses kegiatan pembelajaran yang terdapat proses belajar mengajar sebagai pokok dalam aktivitas pembelajaran di mana pelaksanaannya disesuaikan dengan rancangan/rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya (Majid & Abdul, 2011).

Pelaksanaan pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dengan siswa, di mana guru berinteraksi menyampaikan materi-materi pembelajaran yang sesuai dengan rancangan yang dibuat sebelumnya.

4. Evaluasi Pembelajaran

Pada bidang pendidikan evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang wajib untuk setiap manusia yang berada dalam bidang pendidikan. Untuk seorang guru, proses evaluasi pembelajaran bermanfaat dalam hal pengambilan keputusan ke depan untuk peningkatan kemajuan peserta didik pada khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya (Wulan & Rusdiana, 2015).

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik untuk mengevaluasi proses belajar peserta didik, proses ini meliputi penilaian yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Tujuan dilaksanakannya evaluasi dalam pendidikan adalah supaya mengetahui tingkat pemahaman serta pemikiran siswa terhadap materi-materi pelajaran, baik dalam aspek *kognitif*, *afektif* maupun *psikomotorik*. Tujuan evaluasi dalam dunia pendidikan lebih ditekankan pada penguasaan-penguasaan *sikap (afektif & psikomotor)* dari pada aspek *kognitif*. Penekanan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Dalam evaluasi pembelajaran, terdapat empat komponen yang saling berhubungan dan terikat yang tidak dapat dipisahkan yaitu evaluasi, penilaian, pengukuran, tes atau non tes. Artinya, evaluasi pembelajaran harus melibatkan empat komponen tersebut untuk mendapatkan evaluasi yang sempurna. Empat komponen tersebut akan terus dijadikan acuan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

5. Pengertian Disrupsi

Definisi era disrupsi adalah era terjadinya perubahan-perubahan dalam tatanan kehidupan di masyarakat yang ditandai dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari (Hambali & Mualimin, 2020). Dengan pengertian tersebut maka perubahan menuntut para komponen pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman dalam dunia pendidikan untuk mulai memasuki dunia

digital dalam pembelajaran atau digitalisasi pembelajaran.

Tantangan besar dunia pendidikan pendidikan pada saat ini adalah beralihnya pembelajaran yang bersifat klasik menjadi pembelajaran berbasis digital atau yang biasa disebut dengan digitalisasi pendidikan, secara tidak langsung hal ini menuntut berubahnya komponen-komponen dalam pendidikan untuk maju mengikuti perkembangan zaman yang serba modern.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa disrupsi merupakan proses beralihnya suatu kondisi atau kegiatan yang berubah mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada saat ini yang terus mengikuti perkembangan zaman. Disrupsi mempunyai tujuan memperbarui atau meningkatkan suatu kualitas dalam mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.

6. Pengertian Digital

Era digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era ini menggunakan menggunakan system digital dalam kehidupan sehari-hari. Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu, kata *Digitus* yang berarti jari jemari. Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia (Aji, 2016).

Teknologi merupakan sesuatu yang diterapkan oleh manusia dalam upaya mengatasi masalah secara sistematis dan ilmiah, serta sesuatu yang bukan hanya fokus pada suatu produk, melainkan juga cara berpikirnya (Na'im, 2019). Senada dengan hal ini, menurut (Day & Qodariah, 2021) Era digital merupakan ciri dari era millennial, dan tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan literasi, karena selalu berkaitan dengan cara mendapatkan

informasi dari yang seharusnya bisa dimanfaatkan secara bijak dan beretika.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa digital adalah suatu sistem yang maju dan modern yang dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses berbagai layanan dalam semua bidang menggunakan media elektronik yang sudah terkoneksi dengan internet.

C. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut (Moleong, 2017) kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks khusus alam dan dengan memanfaatkan berbagai metode alami.

Dalam pendekatan ini, penulis secara langsung berhadapan dengan dengan informan untuk mengumpulkan data informasi yang dibutuhkan, baik dari lokasi, individu dan peristiwa yang terjadi selama melakukan penelitian. Kemudian setelah informasi dan data terkumpul, penulis mendeskripsikan data yang kemudian diolah pada tahap analisis pembahasan.

Metode kualitatif dapat memengaruhi substansi penelitian bahwa, metode kualitatif secara langsung menyajikan hubungan antara peneliti dan informan, objek penelitian dan subjek penelitian. Dalam hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dibanding generalisasi.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah karena metode ini dapat menemukan dan memahami informasi dari suatu masalah yang terjadi, selain metode ini juga dapat menggali informasi lebih dalam

tentang masalah yang diambil. Sehingga informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk menentukan tujuan penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital pada era disrupsi di kelas V SD IT Samawi terlihat sudah berjalan dengan cukup baik, akan tetapi pembelajaran yang terjadi di kelas V belum sepenuhnya bersifat digital karena masih *hybird* yang mengkombinasikan antara pembelajaran berbasis digital dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran berbasis digital guru selalu membuat RPP untuk merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan cara melihat di internet yang kemudian berdiskusi antara guru kelas V Ibnu Rusyd dengan kelas V Ar-Rozy dan juga meminta pertimbangan waka kurikulum. RPP tersebut terdiri mulai dari pembuka pembelajaran, inti pembelajaran dan yang terakhir penutup pembelajaran.

Selain itu guru juga selalu menyiapkan bahan ajar terlebih dahulu dengan mempelajari materi-materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan tujuan supaya guru dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Selain materi pembelajaran, guru juga mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran adalah komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya perencanaan pembelajaran yang baik akan tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan menjadi lebih terarah. Perencanaan pembelajaran mempunyai arti sebagai suatu proses dalam penyusunan materi pembelajaran, media yang akan digunakan pada saat pembelajaran, metode dan pendekatan yang akan digunakan pada saat pembelajaran, serta evaluasi yang bertujuan

untuk mengukur kephahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan (Majid & Abdul, 2011).

Selanjutnya proses pelaksanaan pembelajaran berbasis digital dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video, *power point*, *quizziz* dan *google classroom*. Video biasanya berisi materi pembelajaran yang telah dibuat oleh guru menggunakan canva berisi tentang materi pembelajaran maupun pembahasan mengenai materi inti pelajaran.

Power point yang dibuat oleh guru berisi tentang poin-poin inti atau rangkuman materi pembelajaran. *Quizziz* biasanya digunakan oleh guru untuk mengadakan *quiz* yang bertujuan untuk mengavulasi dan menilai kemampuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. *Google classroom* biasanya digunakan oleh guru untuk membagikan materi supaya peserta didik dapat mempelajari materi yang disampaikan oleh guru kapanpun dan dimanapun ia berada. Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran di mana dengan adanya media yang digunakan pada saat pembelajaran dapat merangsang peserta didik dalam melakukan sesuatu, mempunyai motivasi terhadap pola pikir, mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat mendorong proses pembelajaran menjadi lebih baik (Tafona, 2018).

Selanjutnya dalam proses pembelajaran berbasis digital metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah metode ceramah dan penugasan. Metode ceramah dirasa cukup efektif ketika digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Metode ceramah adalah suatu metode yang digunakan oleh guru untuk menerangkan

materi pembelajaran secara lisan oleh guru kepada peserta didik (Savira, 2018).

Selain itu metode penugasan juga digunakan oleh guru dalam pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk mengukur kephahaman atau kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah diberikan oleh guru sebagai indikator keberhasilan peserta didik terhadap pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara maupun tahapan yang digunakan dalam pembelajaran untuk melakukan interaksi antara guru dengan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan mekanisme yang ada (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013).

Kegiatan pembelajaran berbasis digital ini guru dan peserta didik sudah bisa mengoperasikan media pembelajaran digital seperti Komputer dan Handphone sehingga mereka menjadi terbiasa menggunakan media tersebut untuk mendukung berjalannya pembelajaran dengan baik. Guru dan peserta didik tidak kesulitan dan gagap teknologi dikarenakan guru sudah terlebih dahulu diberikan pelatihan digital oleh sekolah yang kemudian diajarkan ke peserta didik. Media pembelajaran berbasis digital merupakan suatu media yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang bersifat audio visual (Mariyah & Budiman, 2021).

Selanjutnya dalam proses pembelajaran berbasis digital pada era disrupsi untuk bentuk evaluasi dan penilaian yang digunakan dalam melakukan evaluasi maupun mengukur kephahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari adalah dengan cara memberikan tugas melalui aplikasi *quizizz* maupun *google classroom* untuk mengevaluasi tugas harian. Selain evaluasi pembelajaran, guru juga melakukan

penilaian yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar supaya mendapatkan nilai yang baik karena penilaian merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran untuk mengetahui capaian yang dicapai oleh peserta didik. Evaluasi merupakan bagian penting dari sistem pendidikan dan pembelajaran dalam berbagai bentuk dan waktu pembelajarannya (Suardipta & Priyamana, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital pada era disrupsi didapati bahwa guru dan peserta didik sudah terbiasa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis digital walaupun pembelajarannya masih *hybird* dalam artian masih terdapat pembelajaran konvensional di dalam kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru tidak menemukan kesulitan karena sudah dibekali dengan pelatihan digital oleh sekolah. Guru dibekali bagaimana cara melakukan kegiatan pembelajaran berbasis digital dan juga cara memanfaatkan media digital yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital pada era disrupsi di kelas V SD IT Samawi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam pembelajaran berbasis digital ini adalah guru menjadi lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran karena didukung dengan media digital yang mampu mengakses media dan materi pembelajaran tanda adanya keterbatasan akses, selain itu peserta didik juga lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran berbasis digital dikarenakan mereka mendapatkan materi dalam bentuk *file* yang dapat diakses baik di sekolah maupun di rumah sehingga mereka tidak perlu mencatatnya di buku tulis.

Sedangkan kekurangan dalam pembelajaran berbasis digital adalah banyak peserta didik yang terkadang

menyalahgunakan media digital untuk hal-hal yang cenderung negatif, mereka menjadi malas belajar karena pengaruh dari media digital, tidak semua peserta didik dapat memahami materi dengan baik karena mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik peserta didik adalah ciri dari kualitas individu peserta didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, serta kemampuan sosial (Taufiq, 2019).

E. SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital pada era disrupsi di kelas V SD IT Samawi sudah berjalan dengan cukup baik. Pada pembelajaran berbasis digital guru tetap merencanakan pembelajaran dengan membuat RPP, menyiapkan materi-materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran, menyiapkan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis digital dan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital guru menggunakan media pembelajaran berupa *power point*, *Youtube*, *google classroom*, *quizizz* dan *whatsapp* yang bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu guru menggunakan metode ceramah dan penugasan untuk mendukung jalannya pembelajaran. Metode ceramah dinilai efektif karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang duduk di kelas V, mereka juga tidak luput diberikan tugas oleh guru yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital ini guru menggunakan pendekatan secara langsung kepada peserta didik dengan cara memberikan motivasi serta menyakan keluh kesah peserta didik pada saat dilaksanakannya pembelajaran berbasis digital. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital ini adalah masih minimnya komputer di SD IT Samawi yang hanya bisa digunakan oleh satu kelas saja dikarenakan jumlahnya yang masih terbatas. Selain itu masih ada peserta didik yang belum lancar dalam mengoperasikan media digital sehingga peserta didik tersebut kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, akan tetapi guru selalu memantau dan memberi dorongan kepada peserta didik yang masih tertinggal dengan cara menyakan dan menerangkan kembali materi pembelajaran peserta didik belum dipahami.

F. CATATAN PENULIS

Dengan ini menyatakan bahwa Jurnal ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah publikasikan sepanjang pengetahuan saya dalam Jurnal ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa saya melakukan hal-hal tersebut, maka saya menyatakan menarik jurnal saya.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Aji, R. (2016). *Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah dan Komunikasi*

- Menyongsong Era Digital. *Islamic Communication Journal*.
- Darmawan. (2018). *Menjadi Guru Era Pendidikan 4.0*. Diambil kembali dari SerambiNews.com
- Day, V. M., & Qodariah. (2021). Menumbuhkan Literasi Digital pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun. *Prosiding Nasional Psikologi*.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Djamaludin, A., & Wardana. (t.thn.). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kaaffa Learning Canter.
- Ghufron. (2018). *Revolusi Industri 4.0 Tantangan, Peluang dan Solusi bagi Dunia Pendidikan*. Jakarta: In Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat.
- Hambali, M., & Mualimin. (2020). *Manajemen Pendidikan Islam Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSod.
- Majid, & Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ma'mum, S. (2021). Analisis Metode Pembelajaran Ceramah pada Pandemi Covid-19. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*.
- Mariyah, Y., & Budiman, A. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Aoudi Visual. *Journal of Education*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Na'im, Z. (2019). Relasi Teknologi Pendidikan dan Mutu Pendidikan. *Evaluasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.
- Pane, A., & Darwis, D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*.
- Satya, V. E. (2018). Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0. *Info Singkat*.
- Savira, A. N. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. *M Factor Journal*.
- Suardipta, I. P., & Priyamana, K. H. (2020). Peran Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Al-Fikrah*.
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen Perencanaan Pembelajaran. *Tarbiyah: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*.
- Sutrisno, & Suyadi. (2016). *Desain Kurikulum perguruan Tinggi Mengacu KKNI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tafoana, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Siswa dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kominikasi Islam*.
- Taufiq, A. (2019). Analisis Karakter Peserta Didik. *El-Ghiron*.
- Widiyando, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*.
- Wulan, E. R., & Rusdiana. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Yamin, M. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.