

Analisis Strategi Guru dalam Menggunakan Teknologi Berbasis Digital pada Pembelajaran PKN di SD Negeri 105322

Aflah Husnaini Matondang¹, Nadia Syahfitri², Siti Fadilla³, Tiara Ramadhani⁴,
Safran Hasibuan⁵

¹⁻⁵Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: aflah6453@gmail.com¹, nadiasyahfitri06@gmail.com², sitifadilla825@gmail.com³,
tiararamadhani949@gmail.com⁴, safranhsb@uinsu.ac.id⁵

Abstract. *Learning strategy refers to an educator planning a series of activities designed to achieve learning goals. It involves the use of various methods, techniques, and approaches to organize the learning process. The strategy must be in accordance with the needs and characteristics of students. In the educational context, learning strategies are the basis for teachers in designing effective and meaningful learning experiences for students. This includes selecting subject matter, determining appropriate strategies, and the required learning media. Digital-based technology in learning in elementary schools is a very useful advancement in the learning and teaching process where there are digital aspects of resource books, assignments, assessments and student attendance books that can be used in the school environment and become preschool infrastructure. And digital technology is a more effective communication tool when designing a more student-oriented environment where teachers can develop creative skills in digital science.*

Keywords: *Learning Strategy, Technology, Digital*

Abstrak. Strategi pembelajaran merujuk pada seorang pendidik merencanakan rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini melibatkan penggunaan berbagai metode, teknik, dan pendekatan untuk mengatur proses pembelajaran. Strategi tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pendidikan, strategi pembelajaran merupakan landasan bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi siswa. Hal ini meliputi pemilihan materi pelajaran, penentuan strategi yang sesuai, serta media pembelajaran yang diperlukan. Ilmu teknologi yang berbasis digital pada pembelajaran di sekolah dasar merupakan kemajuan yang sangat lebih bermanfaat dalam proses belajar dan mengajar dimana adanya kehadiran buku sumber, tugas, penilaian, dan buku kehadiran siswa yang aspeknya digital dapat digunakan di lingkungan sekolah dan menjadi sarana prasarana prasekolah. Dan ilmu teknologi digital ini adalah alat komunikasi yang lebih efektif ketika merancang lingkungan yang lebih berorientasi pada peserta didik yang dimana guru dapat mengembangkan kreativitas skil di ilmu digital.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Ilmu teknologi, Digital

PENDAHULUAN

Ilmu teknologi dan pengetahuan mengalami kemajuan luar biasa setiap tahunnya. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak tokoh ahli teknologi dalam menemukan hal baru dalam bidang digital setiap terakhir tahun, terdapat sebanyak penemuan baru di bidang teknologi yaitu Kemajuan alat komunikasi, seperti hadirnya iPhone dan Android, semakin memudahkan pengguna dalam menjalankan tugas sehari-hari. Perkembangan ini tidak hanya terlihat pada bidang teknologi

dan informasi, tetapi juga pada bidang lain seperti industri dan ilmu pendidikan, sehingga pada bidang ilmu pendidikan terjadi beberapa perubahan pada sistem kurikulum.¹

Teknologi ditandai dengan pemakai sistem digital di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi lebih dimanfaatkan dalam proses pembelajaran terutama dalam kehadiran, buku sumber, tugas, penilaian, dan banyak aspek lainnya. Konsep literasi digital dapat digunakan sebagai ukuran kualitas pekerjaan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi digital dan memberikan pengembang sarana komunikasi yang lebih efektif ketika merancang lingkungan yang lebih berorientasi pada peserta didik. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi digital, setiap guru atau pendidik harus mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan beragam keterampilan teknis, kognitif, dan sosiologis untuk menyelesaikan tugas dan suatu memecahkan masalah.²

Strategi pembelajaran merujuk pada seorang pendidik merencanakan rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini melibatkan penggunaan berbagai metode, teknik, dan pendekatan untuk mengatur proses pembelajaran. Strategi tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pendidikan, strategi pembelajaran merupakan landasan bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi siswa. Hal ini meliputi pemilihan materi pelajaran, penentuan strategi yang sesuai, serta media pembelajaran yang diperlukan.

Dengan adanya teknologi seorang pendidik bisa memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menentukan strategi yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan strategi teknologi dalam pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi teknologi yang tepat, siswa dapat mencapai kebutuhan peserta didik dengan berbasis digital dan mengembangkan keterampilan mandiri dan keterampilan kolaboratif.

¹Laksana, S. D. *Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21*. Jurnal Teknologi Pembelajaran, 1(01), (2021), Hlm. 14.

²Eshet & Alkalai. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 13(1), (2004). Hlm. 93-106.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang menyajikan secara sistematis data-data yang diperoleh dari studi literatur. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang mewakili prosedur evaluasi yang memberikan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan serta perilaku yang diamati. Pemilihan pendekatan penelitian kualitatif dilakukan untuk memperoleh informasi rinci berdasarkan spesifikasi objek penelitian. Dalam penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan karena datanya terbatas dan penelitian ini tidak memungkinkan perluasan subjek penelitian agar data yang terkumpul dapat dieksplorasi sebanyak-banyaknya. Menurut Mestika Zed, penelitian perpustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data perpustakaan, pencatatan dan pengelolaan bahan penelitian. Riset kepustakaan juga merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan penelitian buku, literatur, dan berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Bahan pustaka yang diambil dari berbagai referensi dianalisis secara kritis dan perlu dianalisis secara menyeluruh untuk mendukung saran dan gagasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

Secara umum, strategi diartikan sebagai suatu cara atau kiat untuk bertindak dalam usaha mencapai tujuan atau target yang telah ditentukan. Istilah strategi ini sudah banyak diadopsi dan digunakan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Bila dihubungkan dengan proses pembelajaran, strategi bisa diartikan sebagai cara atau pola umum kegiatan guru-peserta didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.³

Pada saat proses pembelajaran guru tentunya menggunakan strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung perkembangan siswa. Untuk menciptakan kelas yang efektif guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Dari hasil pengamatan peneliti, Seorang guru wali kelas VI di MIN 1 Deli Serdang menggunakan strategi e - learning (electronic learning). E-learning adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik lebih jelasnya, e-learning adalah suatu proses belajar mengajar antara guru dan siswa, tanpa harus

³Lufri, dkk, *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran* (Malang: IRDH, 2020). Hlm. 2

bertatap muka satu dengan yang lain. Dengan bantuan alat elektronik (tepatnya PC) yang terkoneksi dengan internet, siswa dapat belajar di manapun dan kapanpun tanpa harus datang ke kampus atau ke sekolah.⁴

Sebagai sebuah metode atau strategi baru dalam pembelajaran E-learning memiliki beberapa karakteristik, yaitu :

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dengan teknologi elektronik ini guru/dosen dan siswa/peserta didik dapat berkomunikasi relatif mudah tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu.
- b. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials), sehingga materi pembelajaran tersebut dapat diakses kapan saja, dimana saja.
- c. Jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di internet.
- d. Menggunakan jasa internet sebagai media utama. Internet memberikan sumber belajar dan strategi dalam proses pembelajaran di era digital.

Sebagai sebuah metode atau strategi baru dalam pembelajaran, E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Adapun manfaat yang di alami siswa kelas VI di MIN 1 Deli Serdang dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. E-learning memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Melalui E-learning, siswa/peserta didik dapat mengakses pengetahuan setiap saat tak terbatas waktu dan tempat.
- b. Melalui E-learning, siswa/peserta didik dapat menjalin komunikasi melalui internet sehingga lebih banyak lagi pengetahuan yang dapat mereka peroleh.
- c. Melalui E-learning, siswa/peserta didik belajar lebih mudah dan menyenangkan.
- d. Melalui E-learning, proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif.⁵

Dapat dipahami bahwa strategi digital E Learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran di mana guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi seperti computer, laptop, dan handphone sebagai alat pembelajaran, handphone bukan hanya sekedar untuk bermain games sosial media, dan lainnya akan tetapi handphone dapat digunakan sebagai alat bantu

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, Cet. X, 2011), Hlm. 112

⁵Husnussaadah. *Strategi Pembelajaran E-learning di Era Digitalisasi*. IQRA : Jurnal Pendidikan Agama Islam. 1(01). (2021). Hlm. 12.

untuk sumber belajar yang bisa di akses dimanapun dan kapanpun sehingga bisa memudahkan siswa dan guru dalam menyelesaikan tugasnya.

Dampak penggunaan strategi teknologi berbasis digital pada proses pembelajaran

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif, salah satunya adalah pengembangan keterampilan abad 21 pada siswa SD. Dampak positif penggunaan teknologi terhadap pengembangan keterampilan abad 21 pada siswa SD meliputi:

a. Meningkatkan Aksesibilitas, Fleksibilitas, Efektivitas pembelajaran

Teknologi memudahkan akses informasi dan sumber belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat belajar secara fleksibel menggunakan pembelajaran online, mulai dari video pembelajaran, dan sumber belajar digital lainnya. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka. Mereka juga dapat memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan berbagai cara. Misalnya, teknologi dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Teknologi juga dapat digunakan untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang tepat waktu, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa

Teknologi menyediakan berbagai alat dan aplikasi interaktif yang dapat merangsang minat dan partisipasi siswa. Misalnya, simulasi, video interaktif, permainan edukatif, dan siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang menarik, dan terlibat dengan materi pelajaran secara sungguh-sungguh. Dengan cara ini, pada akhirnya guru dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Membuat proses pembelajaran berbasis proyek

Teknologi memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan alat-alat digital untuk pembuatan, pengeditan, dan berbagi karya siswa. teknologi dapat berguna untuk membantu siswa menerapkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata. Proyek dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan memecahkan

masalah. Misalnya, siswa dapat bekerja sama dalam membuat proyek desain gambar, grafis, dan lainnya.

Oleh karena itu, dalam penerapan teknologi sebagai media pembelajaran adalah faktor utamanya ialah guru. Penerimaan guru terhadap teknologi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus didorong untuk memperoleh berbagai keterampilan dan kompetensi untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar⁶.

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam menggunakan strategi teknologi berbasis digital

Keterlibatan adalah keadaan terlibat, yaitu kehadiran seseorang dalam situasi tertentu, atau peran sikap dan emosi seseorang. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mengacu pada keterlibatan fisik dan emosional siswa dalam tahapan pembelajaran yang ditetapkan melalui berbagai aktivitas dan kegiatan belajar. Keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari hasil tes yang dilakukan siswa pada akhir studinya, tetapi juga dari partisipasinya siswa dalam Fase (proses) pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengetahui keberhasilan belajar seorang siswa perlu mempertimbangkan keterampilan yang telah ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran⁷.

Teknologi digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Akses terhadap sumber daya digital memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu guru memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas kesempatan pembelajaran jarak jauh, dan membantu mengembangkan keterampilan digital siswa. Teknologi menyediakan berbagai alat interaksi dan aplikasi yang dapat merangsang minat dan partisipasi siswa. Teknologi digital memungkinkan siswa untuk aktif belajar, mengikuti kegiatan pembelajaran yang menarik, dan berinteraksi secara intensif dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital mempunyai potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran⁸.

⁶.Said, S. *Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21*. Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi, 6(2), (2023). Hlm. 197-199.

⁷.Srimuliyani, S, *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*, EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, 1(1), 2023, Hlm. 29-35.

⁸.Sri, Setyaningsih, Rusijono, R., & Wahyudi, A. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 20(2), 2020, Hlm. 144–156.

Teknologi digital menawarkan beberapa manfaat dalam lingkungan pendidikan, termasuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung ide-ide kompleks siswa, dan meningkatkan kesadaran kritis. Guru perlu mengidentifikasi dan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Baik yang sudah mapan maupun yang baru digunakan. Pembelajaran digital memungkinkan Anda belajar dengan menggunakan berbagai media seperti video, audio, animasi, dan gambar, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik⁹.

Teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar, keterlibatan, dan mempersiapkan mereka menghadapi era digital, namun meskipun penerapannya berhasil, teknologi menghadapi sejumlah kendala. Desain atau rancangan Dengan menggunakan teknologi digital untuk merancang dan menyampaikan sumber daya guru, guru dapat menemukan materi dan alat pembelajaran yang bermakna dan mudah digunakan. Oleh karena itu, guru dapat belajar dengan lebih efektif, menerapkan pengetahuan baru dengan lebih percaya diri, dan pada akhirnya mentransfer keterampilan tersebut ke dalam kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran¹⁰.

KESIMPULAN

Pada saat proses pembelajaran guru tentunya menggunakan strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung perkembangan siswa. Untuk menciptakan kelas yang efektif guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Dari hasil pengamatan peneliti, Seorang guru wali kelas VI di MIN 1 Deli Serdang menggunakan strategi e - learning (electronic learning). E-learning adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik lebih jelasnya, e-learning adalah suatu proses belajar mengajar antara guru dan siswa, tanpa harus bertatap muka satu dengan yang lain. Dengan bantuan alat elektronik (tepatnya PC) yang terkoneksi dengan internet, siswa dapat belajar di manapun dan kapanpun tanpa harus datang ke kampus atau ke sekolah.

⁹.Andri, Kurniawan Herman. *Aplikasi pembelajaran digital*. (sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi, 2022). Hlm. 14.

¹⁰Waseem, Akram., & Kumar, R. *A Study on Positive and Negative Effects Of Social Media on Society*. Internasional Journal of Computer Sciences and Engineering, 5(10), 2017, Hlm. 351-354.

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam menggunakan strategi teknologi berbasis digital adanya keterlibatan keadaan terlibat, yaitu kehadiran seseorang dalam situasi tertentu, atau peran sikap dan emosi seseorang. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mengacu pada keterlibatan fisik dan emosional siswa dalam tahapan pembelajaran yang ditetapkan melalui berbagai aktivitas dan kegiatan belajar. Keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari hasil tes yang dilakukan siswa pada akhir studinya, tetapi juga dari partisipasinya siswa dalam Fase (proses) pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengetahui keberhasilan belajar seorang siswa perlu mempertimbangkan keterampilan yang telah ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, W., & Kumar, R. (2017). *A Study on Positive and Negative Effects Of Social Media on Society*. *Internasional Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10), h. 351-354.
- Gartika Rahmasari dan Rita Rismiati. (2013). *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herman, Andri Kurniawan. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Digital*. Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi.
- Husnussaadah. (2021). *Strategi Pembelajaran E-learning di Era Digitalisasi*. *IQRA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 1(01). Hlm. 10-16.
- Lufri. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang: IRDH.
- Said, S. (2023). *Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21*. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.
- Srimuliyani, S. (2023). *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.