



Pemaknaan digitalisasi media pembelajaran menurut guru dan siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang

Altlya Elok Yearmil Shiona, Muhammad Iqbal Perdana, Dhanu Dewantara Aji, Waskito*,
Febrian Ika Lestari

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: waskito.fis@um.ac.id

Paper received: 15-06-2022; revised: 30-06-2022; accepted: 15-07-2022

Abstract

Technological developments that improve gave rise to the term digitization. Digitization is. from analog information media to digital SMA Brawijaya Smart School is one of the schools that implements a digitalization system in the implementation of activities at school. This article focuses on the digitization of learning media according to teachers and tenth grade students by looking at the effectiveness and enthusiasm of students in using digital media as a learning tool or means. This study uses a qualitative research type with an ethnographic approach. The data collection carried out in this study were observation, interviews and documentation. Data analysis in this study used data reduction techniques, data presentation, and drawing conclusions. This study uses Herbert Blumer's theory of symbolic interactionism as a theoretical basis. In this study, the results showed that the digitalization of learning media was considered effective because it made students more active and interactive. Although digitization is considered good in the effectiveness of the teaching and learning process, it is also found that there are deviations in the learning digitization device by students.

Keywords: digitalization; learning process; symbolic interactionism; meaning

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin baik memunculkan istilah digitalisasi. Digitalisasi merupakan peralihan dari media informasi analog menjadi digital. SMA Brawijaya Smart School merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem digitalisasi dalam pelaksanaan kegiatan di sekolah. Artikel ini berfokus pada digitalisasi media pembelajaran menurut guru dan siswa kelas X dengan melihat dari efektivitas serta antusias siswa dalam menggunakan media digital sebagai alat atau sarana pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik Herbert Blumer sebagai landasan teoritis. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa digitalisasi media pembelajaran dinilai efektif karena membuat siswa menjadi lebih aktif dan interaktif. Meskipun digitalisasi dinilai baik dalam efektifitas proses belajar mengajar, namun ditemukan juga hasil bahwa terdapat penyimpangan penyalahgunaan perangkat digitalisasi pembelajaran oleh siswa.

Kata kunci: digitalisasi; proses pembelajaran; interaksionisme simbolik; pemaknaan

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong terjadinya perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu perubahan sistem di bidang pendidikan. Teknologi adalah suatu tata cara, aturan, dan media yang merupakan implementasi dari sebuah pengetahuan ilmiah pada suatu pekerjaan tertentu dengan situasi yang dapat mendorong terjadinya pengulangan (Castells, 2004). Berdasarkan definisi tersebut teknologi dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan secara terus menerus. Teknologi diciptakan dengan fungsi, dan tujuan yang sama, oleh karena itu terciptanya satu teknologi akan dapat digunakan berulang

kali. Di Era Society 5.0 teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, dimana teknologi dengan manusia hidup berdampingan dalam rangka mewujudkan peningkatan kualitas taraf hidup secara berkelanjutan.

Adanya perkembangan teknologi yang semakin baik menimbulkan munculnya istilah digitalisasi. Digitalisasi merupakan proses peralihan yang sebelumnya dari media informasi analog menjadi media digital (Atmoko, 2015). Digitalisasi merupakan proses pemerolehan data ke dalam bentuk media komunikasi digital yang memiliki dampak pada individu atau kelompok secara kontemporer (Brennan & Kries, 2016). Digitalisasi merupakan pengaplikasian teknologi digital yang bertujuan untuk mempermudah berbagai kegiatan dalam menyimpan, mengubah, mengolah, dan memindahkan data. Pada saat ini digitalisasi di bidang pendidikan berperan sangat penting, hal ini dikarenakan adanya pembelajaran jarak jauh karena pandemi COVID-19 yang mengharuskan sekolah dilaksanakan secara daring beberapa tahun belakangan ini. Kejadian pandemi COVID-19 membawa banyak perubahan pada dunia pendidikan, perubahan tersebut mengakibatkan seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah dibatasi sebagai upaya mengurangi tingkat penyebaran COVID-19. Pembelajaran jarak jauh menuntut guru harus menyiapkan metode pembelajaran yang interaktif bagi siswa agar siswa tetap dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik meskipun pembelajaran dilakukan secara daring (Rejeki & Srisulistiowati, 2021).

SMA Brawijaya Smart School adalah salah satu sekolah swasta dengan rata-rata siswa kalangan menengah keatas yang terletak di Kota Malang. Sekolah ini telah didirikan pada tahun 2008 dalam naungan Universitas Brawijaya berdasarkan surat keputusan rektor Universitas Brawijaya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa SMA tersebut telah menerapkan sistem digitalisasi dalam pelaksanaan kegiatan di sekolah untuk membantu pekerjaan guru, dan karyawan dalam memperoleh, mengubah, menyimpan hingga menyampaikan informasi terkait pekerjaan secara berkualitas, efisien, dan cepat. Dalam rangka penerapan digitalisasi, SMA ini telah memfasilitasi akses jaringan internet yang baik, dan alat-alat dengan teknologi yang mendukung pada setiap ruangan di sekolah. Setiap ruang kelasnya dilengkapi dengan fasilitas *personal computer, monitor, keyboard, mouse, touchpad, trackball, central processing unit, pen tablet huion, proyektor*, hingga lemari untuk menyimpan *smartphone*.

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu penelitian oleh Trisiana (2020) yang berjudul "Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran" mengalisis tentang digitalisasi media pembelajaran dalam penguatan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dilakukan dengan memberdayakan digitalisasi media pembelajaran kepada masyarakat untuk menjadi warga negara yang aktif, kritis, bertanggungjawab, dan independen. Dalam penelitian ini diperoleh hasil terkait memahami bagaimana warga negara mewujudkan hak, peranan, dan tanggungjawab individu dalam berpartisipasi di seluruh kalangan masyarakat, serta memahami, menghayati, hingga mengimplementasikan nilai-nilai demokrasi, budi pekerti, nasionalisme, dan hak asasi manusia dalam berbangsa dan bernegara. Implikasi dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu sangat dibutuhkan adanya inovasi pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu upaya untuk mencapai, dan menguatkan kompetensi kewarganegaraan, bersamaan sebagai hilirisasi peningkatan ilmu pendidikan kewarganegaraan dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Penelitian lainnya oleh Tantri (2021) yang berjudul “Memanfaatkan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Siswa” menganalisis tentang peluang peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran. Adanya pemanfaatan digitalisasi pendidikan dalam pengembangan potensi peserta didik memaparkan empat komponen penting dalam dunia pendidikan diantaranya yaitu kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan bekerjasama (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity*). Berdasarkan dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini disebutkan bahwa di dalam dunia pendidikan, pembelajaran berbasis digital telah memberikan warna baru terhadap pengembangan potensi peserta didik.

Penelitian lainnya oleh Anriani, Hidayat dan Setiani (2020) yang berjudul “Digitalisasi Pembelajaran Di Era New Normal” menganalisis tentang pemanfaatan screencast dan google form oleh guru-guru dari berbagai provinsi di Indonesia dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif di era new normal dengan menggunakan aplikasi *screencast*, *google form*, *quiziz*, dan *powtoon*. Pelatihan tersebut dilaksanakan secara daring melalui zoom meeting. Berdasarkan dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini disebutkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan melalui zoom meeting berjalan dengan lancar, dan baik. Kegiatan pengabdian ini mampu memberikan pengetahuan, dan keterampilan kepada guru terkait bagaimana membuat media pembelajaran yang inovatif di era new normal.

Penelitian lainnya oleh Wulandari, Santoso, dan Ardianti (2021) yang berjudul “Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak di Tengah Pandemi COVID-19 di Desa Bendanpete” menganalisis tentang tantangan, dan dampak digitalisasi pendidikan pada masa pandemi COVID-19 di Desa Bendanpete. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa tantangan digitalisasi yang didapatkan yaitu perubahan pola belajar, ketersediaan paket data atau internet, dan manajemen waktu bagi orang tua. Sedangkan tantangan digitalisasi bagi anak yaitu ia tidak mengerti teknologi atau gagap teknologi. Dampak positif dari digitalisasi pendidikan dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar anak di rumah dapat dipantau secara langsung oleh orang tuanya, selain itu juga waktu belajar anak menjadi lebih fleksibel. Sedangkan dampak negative dari adanya digitalisasi pendidikan yaitu orang tua mengalami kesulitan untuk memahami materi anak, dan biaya pengeluaran bertambah untuk memenuhi kebutuhan fasilitas belajar anak di rumah. Dampak negatif bagi anak yaitu kurangnya pemahaman materi pelajaran, penyalahgunaan teknologi, dan timbulnya sikap acuh serta malas belajar.

Penelitian lainnya oleh Amelia dan Rudiansyah (2021) “Digitalisasi dan Pembelajaran Bahasa di Era Digital” menganalisis tentang bagaimana cara pembelajaran bahasa mandarin dalam konteks kesamaan pembelajaran bahasa mandarin di Indonesia maupun Cina di era digital. Berdasarkan dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini disebutkan bahwa pemanfaatan media yang tersedia di era digital dapat meringankan berbagai problematika pembelajaran. Diperoleh hasil terdapat banyak kesamaan cara pembelajaran bahasa dari Indonesia dan Cina. Oleh karena itu dengan adanya inovasi teknologi digital dalam bidang pendidikan diharapkan bisa membantu, dan mempermudah pembelajaran bahasa mandarin.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada konteks yang diteliti. Penelitian terdahulu membahas mengenai manfaat, tantangan, dan dampak dari digitalisasi dalam meningkatkan potensi serta pengetahuan anak dalam pembelajaran daring. Sementara itu dalam penelitian baru terdapat suatu perbedaan dengan penelitian sebelumnya, dimana perbedaan tersebut merupakan hasil dari pengembangan ide atau topik dari penelitian terdahulu. Penelitian baru yang akan dibahas yaitu berfokus pada Pemaknaan Digitalisasi menurut Guru dan Siswa kelas X dengan melihat dari efektivitas serta antusias siswa dalam menggunakan media digital sebagai alat atau sarana pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini, perspektif guru dan siswa terkait pemaknaan digitalisasi di SMA Brawijaya Smart School sangat diperlukan untuk memperoleh data yang sesuai sehingga informasi yang diberikan harus realistis, dan akurat. Pentingnya dilakukan penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui bagaimana perspektif guru dan siswa kelas X tentang pemaknaan digitalisasi pembelajaran. Ide penelitian ini muncul berdasarkan pengamatan peneliti terhadap lingkungan dan budaya sekolah, dimana dalam lingkungan SMA Brawijaya Smart School telah disediakan berbagai fasilitas berbasis digital untuk menunjang pekerjaan serta kegiatan pembelajaran berbasis digital mengikuti dengan perkembangan modernisasi saat ini.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori sosiologi interaksionisme simbolik oleh Herbert Blumer. Teori interaksionisme simbolik pada mulanya berasal dari ide atau gagasan milik George Herbert Mead mengenai interaksi simbolik yang menjelaskan bahwa individu termotivasi untuk bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan kepada individu lain. Makna ini tercipta melalui bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi dengan pihak lain, yaitu dalam bidang komunikasi interpersonal atau self-talk atau pemikiran pribadi. Bahasa sebagai alat komunikasi memungkinkan masyarakat untuk mengembangkan kesadaran diri, dan berinteraksi dengan pihak lain dalam masyarakat. Teori interaksi simbolik mengasumsikan bahwa konsep diri dikembangkan melalui interaksi dengan individu lain, dan memberikan motivasi untuk berperilaku. Teori ini mengasumsikan bahwa budaya, dan proses sosial mempengaruhi individu dan kelompok, sehingga struktur sosial ditentukan oleh jenis interaksi sosialnya. Teori ini juga mempertimbangkan bagaimana norma sosial dan budaya menjadi perilaku setiap individu.

Herbert Blumer mendefinisikan interaksionisme simbolik sebagai proses interaktif untuk membentuk makna bagi setiap individu. "Interaksionisme simbolik memandang makna sebagai sesuatu yang berbeda sumber daripada yang dipegang oleh dua pandangan yang dominan yang baru saja dipertimbangkan" (Blumer, 1969). Teori interaksionisme simbolik ini menganalisis masyarakat didasarkan pada makna subjektif yang diciptakan oleh individu, dan makna subjektif tersebut menjadi dasar dari perilaku dan tindakan sosialnya. "Proses sosial di dalam kehidupan kelompoklah yang menciptakan dan menunjang aturan-aturan, buka aturan-aturan yang menciptakan dan menjunjung kehidupan kelompok" (Blumer, 1969). Dalam teori ini dijelaskan mengenai interaksi antar individu terhadap individu lainnya, berdasarkan makna yang diberikan terhadap perilaku, dan tindakan individu lainnya. Tindakan tersebut ditandai dengan adanya penggunaan interpretasi dengan saling berusaha untuk memahami maksud dari tindakan masing-masing individu. "Suatu jaringan atau suatu lembaga yang tidak berfungsi secara otomatis karena beberapa dinamika bagian dalam atau kebutuhan sistem; ia berfungsi karena orang-orang pada titik-titik yang berbeda melakukan sesuatu, dan apa yang mereka lakukan adalah hasil dari cara mereka mendefinisikan situasi yang meminta mereka untuk bertindak" (Blumer, 1969). Teori ini mengasumsikan bahwa budaya, dan proses sosial mempengaruhi individu dan kelompok, sehingga struktur sosial ditentukan oleh jenis interaksi

sosialnya. Teori ini juga mempertimbangkan bagaimana norma sosial, dan budaya menjadi perilaku setiap individu.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Pendekatan etnografi adalah prosedur penelitian yang dirancang untuk memahami perilaku individu atau kelompok dalam kehidupan sehari-hari dan perilaku yang diamati dalam jangka panjang dari subjek penelitian, seperti interaksi masyarakat, gaya hidup, bahasa komunikasi, dan budaya. Creswell (2012) menyatakan bahwa desain etnografi adalah metode penelitian kualitatif untuk menggambarkan dan menganalisis kelompok budaya yang beragam yang menafsirkan kepercayaan, perilaku, dan bahasa yang berkembang yang digunakan kelompok masyarakat dari waktu ke waktu. Menurut Darmadi (2011) lokasi penelitian adalah tempat bagi peneliti dapat melakukan penelitian untuk membantu mereka memperoleh pemecahan masalah guna memperoleh data penelitian yang bermanfaat. Penelitian ini berlokasi di SMA Brawijaya Smart School Malang. Penelitian ini menggambarkan suatu gejala, kondisi dan sifat situasi secara apa adanya tanpa adanya manipulasi pada waktu penyelidikan lapangan dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan kondisi yang dapat diamati apa adanya tanpa manipulasi apapun. Dalam penelitian ini kehadiran peneliti adalah sebagai agen penelitian dan juga pengumpul data.

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui observasi partisipasi, dan wawancara mendalam. Data primer merupakan data mentah atau informasi tangan pertama yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan informan (Sujarweni, 2014). Observasi adalah adanya perilaku yang terlihat dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Bentuknya bisa berupa dokumen, teks, foto, atau karya orang lain. Tingkah laku yang tampak dapat berupa tingkah laku yang dapat dilihat, didengar, dihitung, dan diukur secara langsung oleh mata (Herdiansyah, 2013). Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi secara langsung selama kurang lebih 4 bulan. Wawancara adalah proses pengambilan informasi untuk keperluan penelitian melalui tanya jawab tatap muka antara pewawancara dengan informan (Darmadi, 2012). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara secara tatap muka. Peneliti bertemu langsung dengan subjek untuk memudahkan pencarian informasi, penggalan data, dan memberikan cara yang mudah untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan sejumlah 8 informan yang merupakan 1 guru dan 7 siswa kelas X.

Menurut Gottschalk dalam Gunawan (2013) dokumentasi adalah catatan yang bentuknya berupa proses pembuktian yang didasari atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa gambar yang diambil secara langsung sebagai salah satu data bukti untuk mengetahui kegiatan digitalisasi di SMA Brawijaya Smart School Malang. Langkah selanjutnya adalah analisis data. Menurut Mudjirahardjo dalam Sujarweni (2014) teknik analisis data adalah suatu proses mengatur, mengurutkan, menggolongkan memberi kode atau tanda, kategori dan suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Pada penelitian ini peneliti melakukan reduksi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara kemudian menyederhanakan data dengan memasukkan data pendukung ke dalam pembahasan sehingga data tersebut mengarah pada kesimpulan yang dapat dijelaskan. Langkah selanjutnya setelah mereduksi data adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan memberikan data tentang digitalisasi media pembelajaran kepada siswa kelas X untuk

membantu mereka memahami pentingnya peristiwa yang telah terjadi. Langkah terakhir dalam menganalisis data dari penelitian ini yaitu dilakukan dengan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pemaknaan Digitalisasi Media Pembelajaran Menurut Guru dan Siswa SMA Brawijaya Smart School Malang

Penerapan digitalisasi di SMA Brawijaya Smart School secara menyeluruh dimulai pada tahun 2020 dengan adanya latar belakang pembelajaran daring karena pandemi COVID-19. Dalam adanya rangka menerapkan digitalisasi secara menyeluruh, sekolah telah menyediakan kelengkapan fasilitas yang memadai. Tersedia *personal computer, monitor, papan keyboard, mouse, touchpad, trackball, central processing unit, pen tablet huion, proyektor*, lemari untuk menyimpan *smartphone*, dan stop kontak yang ada di setiap sudut ruangan kelas. Tujuan adanya digitalisasi di SMA ini yaitu untuk memberikan layanan pembelajaran daring yang efektif pada saat pandemi. Digitalisasi dalam sudut pandang guru yaitu dapat lebih mempermudah kegiatan pembelajaran, dan mempersingkat waktu pengerjaan administrasi sekolah atau pekerjaan lainnya di sekolah. Menurut pengamatan guru, beberapa siswa tidak dapat memahami esensi dari adanya digitalisasi. Hal ini dapat dilihat oleh guru saat memberikan evaluasi pembelajaran, masih terlihat beberapa siswa yang menganalisis atau menjelaskan hanya dengan menyalin jawaban evaluasi pembelajaran dari sumber internet. Digitalisasi dalam sistem pembelajaran dinilai efektif untuk siswa karena dapat mengembangkan situasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi secara langsung di kelas, rata-rata siswa lebih bersemangat, dan kompetitif dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran tersebut diantaranya seperti penggunaan media *padlet* untuk berdiskusi, pemberian evaluasi pembelajaran melalui *quiz online* dalam bentuk permainan, dan penayangan film pendek untuk bahan analisis.

Febrian Ika Lestari selaku guru mata pelajaran sosiologi mengatakan “terdapat banyak sekali penyalahgunaan digitalisasi oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, contohnya seperti saat ujian disekolah berlangsung siswa diwajibkan untuk membawa laptop. Namun ketika di sinkronkan dengan aplikasi ujian sekolah banyak siswa yang tidak dapat mengakses, ternyata kendalanya di laman peramban laptop siswa banyak iklan game yang berjalan. Oleh karena itu aplikasi ujian sekolah tidak dapat di akses. Kemudian contoh lainya yaitu ketika proses pembelajaran dengan media teknologi digital berlangsung beberapa guru tidak mengetahui siswa sedang mengakses diluar urusan pembelajaran”. Namun meskipun demikian, tidak semua siswa kelas X menyalahgunakan digitalisasi. Masih terdapat banyak siswa yang memanfaatkan digitalisasi sebagai media untuk mengembangkan pola fikir kreatif, dan inovatif. Febrian Ika Lestari juga mengatakan, “kendala siswa dalam mengikuti gaya belajar digital bukan berasal dari faktor ekonomi atau faktor sosial di keluarganya tetapi berasal dari faktor individunya sendiri, bisa diartikan siswa menjadi semakin malas dan lalai dengan kewajiban belajarnya karena merasa jenuh selama pembelajaran jarak jauh”. Tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala digitalisasi tersebut yaitu dengan mengadakan sosialisasi ke orang tua siswa di awal semester pembelajaran mengenai pentingnya pengawasan dalam penggunaan gadget sebagai perangkat media pembelajaran, adanya komunikasi antara wali kelas dengan orang tua siswa jika ada masalah kesulitan akses laman ujian ataupun laman media pembelajaran, dan adanya simulasi ujian yang akan berlangsung

untuk mengenal aplikasi ujian sekolah agar menimalisirkan siswa kesulitan dalam mengakses aplikasi ujian yang diterapkan.

Makna pembelajaran digitalisasi dalam perspektif siswa, Aryo Maruti Bayu Tanaya yang merupakan siswa kelas X mengatakan *“Menurut pemahaman saya, digitalisasi merupakan platform perangkat teknologi digital yang dapat diakses melalui internet.”*. Siswa hanya memahami digitalisasi sebagai perangkat teknologi digital yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis digitalisasi menjadi sumber media yang inovatif. Oleh karena itu media pembelajaran inovatif berbasis digital dapat meningkatkan keantusiasan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi hal baru bagi para siswa kelas X, dengan adanya hal baru tersebut dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk berfikir secara kreatif dan inovatif. Media pembelajaran berbasis teknologi digital masih memiliki kekurangan yang perlu di tingkatkan lagi seperti yang dikatakan oleh M. Afief Abid Riady *“Pembelajaran digitalisasi disekolah menurut saya cukup inovatif dari sekolah sekolah lainnya, dimana dalam pelaksanaan dan materi yang dibawakan pasti melalui perantara atau media yang selalu menggunakan teknologi seperti proyektor, dan website, namun justru disana juga masih banyak sekali kekurangan seperti tidak siapnya beberapa perangkat sekolah yang tidak berjalan dengan baik”* .

Ketersediaan fasilitas digitalisasi seperti kemudahan akses internet dapat memudahkan siswa untuk mencari berbagai macam sumber referensi. Siswa dapat mengembangkan bakat, dan minatnya selaras dengan perkembangan zaman. Khalisah Afraah Nur Jannah dapat mengembangkan bakat dan minatnya karena faktor ketersediaan fasilitas ekstrakurikuler mengatakan *“Saya mengikuti ekstrakurikuler videografi di SMA BSS, nah di eskul ini tersedia fasilitas seperti lighting, mic, trippod dan kamera. Dari ekstrakurikuler ini sama adanya fasilitas, saya pernah mengikuti lomba short film, dan berhasil mendapatkan posisi juara”*. Kata Khalisah Afraah Nur Jannah di dalam wawancaranya. Digitalisasi pembelajaran mendapatkan respon dukungan dari setiap orang tua peserta didik yang dimana hal ini menjadi faktor pendorong peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Syekha Virgi Imamah mengatakan *“Sebenarnya orang tua saya tidak terlalu mempermasalahin terkait hal belajar melalui handphone atau laptop karena orang tua saya yakin bahwa saya dapat membagi waktu antara belajar, dan bermain”*. Orang tua siswa mulai memahami pentingnya digitalisasi dalam pembelajaran karena tuntutan adanya perkembangan zaman, tetapi orang tua juga tetap perlu mengawasinya agar terhindar dari penyalahgunaan teknologi.

Tidak keseluruhan siswa mendukung adanya digitalisasi media pembelajaran karena munculnya perilaku penyimpangan akibat digitalisasi. Andhito Samdya Prakusya mengatakan *“Kalau saya lebih memilih pembelajaran konvensional karena dalam pembelajaran berbasis teknologi digital masih banyak siswa yang menyalahgunakan penggunaan seperti bermain handphone, dan laptop untuk kepentingan lainnya saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tersebut tidak mendengarkan guru saat penyampaian materi”*. Kurangnya pemahaman makna digitalisasi bagi siswa membentuk adanya penyalahgunaan perangkat media pembelajaran berbasis teknologi digital. Penyalahgunaan perangkat *smartphone*, dan *laptop* dapat mempengaruhi pola interaksi dan komunikasi antar siswa. Fauzan Nabil Afi'la mengatakan *“Nah, menurut saya interaksi teman-teman karena adanya digitalisasi itu pola interaksi yang terkesan kaku atau canggung seperti tidak bisa lebih santai. Ya mungkin selama ini kelasnya online, interaksi pun lewat sosial media atau perangkat seperti *smartphone* sehingga tidak sering ada event bersama untuk berkumpul secara langsung”*. Pembelajaran daring sejak

dua tahun terakhir pun bisa menjadi faktor terganggunya interaksi siswa dengan siswa lainnya. Perangkat teknologi digital seperti *smartphone* yang fungsinya untuk memudahkan interaksi antar orang lain jika terdapat penyalahgunaan maka berpengaruh pola interaksi, dan komunikasinya. Perlunya kegiatan seperti berkumpul bersama dapat meningkatkan pola interaksi, dan menumbuhkan sifat saling berkerjasama antar siswa.

3.2. Digitalisasi Media Pembelajaran dalam Perspektif Teori Interaksionisme Simbolik dari Herbert Blumer

Proses penyampaian makna merupakan subjek dari sejumlah analisis interaksionisme simbolik. Makna tersebut berasal dari interaksi dengan orang lain. Hal ini juga berarti, makna muncul karena adalah suatu pengalaman. Makna digitalisasi media pembelajaran menurut guru terletak pada pemanfaatan teknologi berbasis digital untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dan mempersingkat suatu pekerjaan. Pihak sekolah menyampaikan makna digitalisasi melalui interaksi wali kelas dengan orang tua peserta didik. Interaksi ini dilakukan guru dengan cara mensosialisasikan mengenai pentingnya pengawasan orang tua terkait penggunaan perangkat teknologi digital dalam pembelajaran siswa pada setiap awal semester. Interaksi ini sebagai pengembangan konsep diri agar orang tua peserta didik dapat memberikan tindakan pengawasan terhadap anaknya dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya penyalahgunaan perangkat digitalisasi pembelajaran oleh siswa saat pembelajaran daring. Makna digitalisasi media pembelajaran menurut siswa terbentuk dari adanya interaksi siswa dengan siswa lainnya, dan interaksi siswa dengan guru mengenai lingkungan sekolah yang telah menyediakan fasilitas penunjang digitalisasi. Adapun proses sosial yang sedang berjalan yaitu dimana individu mengetahui sesuatu, menilainya, memberikan makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna tersebut. Dengan adanya pemahaman makna digitalisasi media pembelajaran, siswa kelas X mengambil tindakan yang variatif. Pemanfaatan fasilitas penunjang digitalisasi merupakan tindakan siswa dalam memaknai digitalisasi. Tindakan itu menjadi suatu proses dalam meningkatkan pola pikir kreatif, inovatif dan interaktif serta untuk mengembangkan bakat minat siswa melalui tersedianya fasilitas digital di sekolah. Adapun tindakan penyalahgunaan perangkat teknologi berbasis digital oleh siswa seperti penggunaan *smartphone* dan *laptop* untuk kebutuhan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penyalahgunaan tersebut dapat dibilang sebagai tindakan dari adanya pemaknaan digitalisasi.

Keterkaitan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terdapat persamaan penggunaan platform media pembelajaran berbasis teknologi digital. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa siswa lebih bersemangat dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti penggunaan media *padlet* untuk berdiskusi, pemberian evaluasi pembelajaran melalui *quiz online* dalam bentuk permainan, dan penayangan film pendek untuk bahan analisis. Persamaan lainnya yaitu didapatkannya manfaat dari digitalisasi media pembelajaran bagi siswa. Manfaat digitalisasi yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu terletak pada saat proses pembelajaran, dimana siswa menjadi lebih aktif, dan interaktif dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Digitalisasi pembelajaran juga dinilai efektif untuk mengembangkan bakat minat siswa serta meningkatkan pola berpikir kreatif, inovatif, dan interaktif. Dalam penelitian ini ditemukan penemuan baru mengenai kendala dalam implementasi proses pembelajaran berbasis teknologi digital, yaitu diantaranya kurangnya pemahaman siswa dalam memaknai digitalisasi sehingga saat guru memberikan evaluasi pembelajaran, masih terlihat beberapa

siswa yang menganalisis, dan menjelaskannya hanya dengan menyalin jawaban yang didapatkan melalui internet. Selain itu juga ditemukan adanya penyalahgunaan perangkat teknologi berbasis digital oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru di kelas.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil artikel ini dapat disimpulkan bahwa digitalisasi di SMA Brawijaya Smart School Malang telah berjalan sejak tahun 2020. Latar belakang yang mendorong adanya proses digitalisasi media pembelajaran ini yaitu berawal dari terjadinya pandemi COVID-19 sehingga kegiatan belajar mengajar di sekolah yang mulanya dilakukan secara tatap muka langsung dialihkan menjadi pembelajaran secara daring. Implementasi digitalisasi di sekolah telah memberikan pemaknaan positif, dan pemaknaan negatif untuk beberapa pihak. Pemaknaan positif yang didapatkan dari implementasi digitalisasi bagi pihak guru antara lain yaitu dapat lebih mempermudah untuk memperoleh informasi dalam kegiatan pembelajaran, dan mempersingkat waktu pengerjaan administrasi sekolah. Pemaknaan positif bagi siswa diantaranya siswa dapat mengembangkan bakat minat siswa serta meningkatkan pola berfikir kreatif, inovatif dan interaktif melalui pembelajaran berbasis teknologi digital. Sedangkan pemaknaan negatif yang diperoleh yaitu adanya penyalahgunaan perangkat digital oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung sehingga hal ini dapat menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran. Pemahaman makna manfaat digitalisasi belum sepenuhnya dipahami oleh siswa kelas X.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan digitalisasi media pembelajaran. Implementasi digitalisasi media pembelajaran di SMA Brawijaya Smart School diharapkan dapat terus berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk meminimalisir kekurangan dalam implementasi digitalisasi media pembelajaran di sekolah perlu diadakannya sosialisasi lebih lanjut dari pihak sekolah kepada seluruh siswa mengenai makna digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut perlu dilakukan agar siswa dapat meninggalkan kebiasaan negatifnya setelah dilakukannya pembelajaran secara daring. Siswa yang telah memahami makna manfaat dari digitalisasi media pembelajaran diharapkan dapat memanfaatkannya dengan maksimal untuk mengembangkan bakat minatnya selaras mengikuti perkembangan zaman.

Daftar Rujukan

- Amelia, A., & Rudiansyah, R. (2021). *Digitalisasi dan Pembelajaran Bahasa di Era Digital*.
- Anriani, N., Hidayat, S., & Setiani, Y. (2020, November). Digitalisasi Pembelajaran Di Era New Normal. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 390-393).
- Arifin, A. Z. (2009). *Mengenal Dan Mengaplikasikan Perspektif Interaksionisme Simbolik*.
- Ariyani, N. I., & Nurcahyono, O. (2014). Digitalisasi pasar tradisional: Perspektif teori perubahan sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 1-12.
- BSS.UB.AC.ID. *Profil Brawijaya Smart School Malang*. Diakses pada tanggal 20 Juni 2022 dari <https://bss.ub.ac.id/profil-bss/>
- Blumer, H. (2009). *Symbolic interactionism: Perspective and method* (1. paperback print., renewed). Univ. of California Press.
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Houtman, H. (2017). Digitalisasi Pembelajaran dan Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Kearifan Lokal. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 79-98.

- Castells, M. (2004). *The network society: A cross-cultural perspective*. Edward Elgar Publishing, Incorporated.
- Creswell, J. W., Design, R., & Danandjaja, J. Arifin, Z. (2012). Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. PT Remaja Rosdakarya. *Center for Population and Policy Studies Gadjah Mada University*, 4, 1-10.
- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Optimalisasi penggunaan google classroom sebagai alternatif digitalisasi dalam pembelajaran jarak jauh (pjj). *Bio Educatio*, 5(2), 378025.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Rejeki, S., & Srisulistiwati, D. B. (2021). Media Digitalisasi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Model Blended Learning di Era Pandemi COVID 19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 21(4), 467-474.
- Ritzer, G. (2012). *Buku Edisi Kedelapan Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Posmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiyati, S. (2014). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah, motivasi Kerja, dan budaya sekolah terhadap kinerja guru. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2), 200-206.
- Setyawati, S., Muthali'in, A., & Prasetyo, W. H. (2021). Student Engagement In Civic Learning: A Study For Practice. PINUS: *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 29-43.
- Siregar, N. S. S. (2012). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100-110.
- Suhada, S. (2020). Sosiologi Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter (Sudut Pandang Sosial). *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 3(1), 113-121.
- Tantri, N. N. (2021). Memanfaatkan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Siswa. *In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 3, pp. 225-238).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Wahyudi, H., Widodo, S. A., Setiana, D. S., & Irfan, M. (2021). Etnomathematics: Batik activities in tancep batik. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 5(2), 305-315.
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak di Tengah Pandemi COVID-19 di Desa Bendanpete. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3839-3851.