

Memaksimalkan Potensi iPad dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas

Ismail Fadhli Musyafa^{a, 1}, Muhammad Saleh Budiman^{b, 2}, Rahmah Khalidah Marlihayati^{c, 3}, Rosidah Nuraeni^{d, 4}, Mita Septiani^{e, 5*}

^{a,b,c,d,e} Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

¹ismail_1101622063@mhs.unj.ac.id; ²muhammad_1101622067@mhs.unj.ac.id;

³rahmah_1101622026@mhs.unj.ac.id; ⁴rosidah_1101622062@mhs.unj.ac.id;

⁵mita_septiani@unj.ac.id

* Corresponding author

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission: 09/06/2023

Accepted: 26/07/2023

Published: 10/08/2023

Kata Kunci

Pembelajaran Digital;

Pembelajaran SMA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi maksimal penggunaan iPad dalam pembelajaran digital di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan telah mengalami transformasi signifikan dalam era teknologi informasi, dengan pengenalan perangkat seluler seperti iPad yang menawarkan potensi yang tak terbatas dalam meningkatkan proses belajar-mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), dan observasi. Responden penelitian merupakan siswa kelas XI dan beberapa guru Sekolah Menengah Atas. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa kelas 11 MIPA meningkat setelah penggunaan media pembelajaran digital berupa iPad. Siswa merasakan keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran digital tersebut. Temuan dari penelitian ini yaitu penggunaan iPad dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran digital di SMA jika digunakan secara tepat. Berbagai aplikasi pembelajaran yang tersedia di iPad dapat meningkatkan aktivitas interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, integrasi fitur multimedia yang kaya dalam iPad membantu menggambarkan konsep-konsep kompleks dengan lebih jelas dan menarik. Tantangan yang perlu diatasi agar potensi iPad benar-benar dimaksimalkan dalam pembelajaran di SMA adalah kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum yang sudah ada dan mencari keseimbangan antara penggunaan teknologi dengan metode pengajaran tradisional. Selain itu, pemahaman dan pelatihan yang memadai bagi guru diperlukan untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan semua fitur dan aplikasi yang ada pada iPad dengan efektif.

©2022 The Author's

This is an open-access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



[doi https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v4i2.7442](https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v4i2.7442)

Pendahuluan

Era digital saat ini mampu membawa perubahan signifikan dalam perkembangan peradaban manusia. Teknologi buatan yang semakin canggih dapat mengarahkan manusia pada kemajuan yang lebih baik. Pendidikan juga menjadi salah satu sektor yang terkena dampaknya atas berkembangnya digital. Seperti dengan adanya pembelajaran digital yang sudah diterapkan beberapa sekolah di Indonesia.

Namun, masyarakat tidak sepenuhnya mendukung adanya digitalisasi dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kekhawatiran masyarakat terhadap efek samping digital yang mampu menjerumuskan siswa pada kemunduran karena dianggap tidak bisa membatasi digital. Banyak kasus dimana siswa sekolah kecanduan terhadap media digital, seperti atau bermain video game atau *game online*.

Apalagi pada saat ini banyak sekali *game online* yang bertemakan kekerasan. Oleh karena itu banyak orang tua yang tidak setuju apabila iPad sebagai produk digitalisasi digunakan sebagai alat untuk pembelajaran mandiri. Hal ini di dukung dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa anak sekolah dan remaja yang terlibat dalam video *game* kekerasan menunjukkan perilaku yang lebih agresif dari waktu ke waktu, seperti intimidasi, kenakalan, pelepasan moral, agresi relasional, dan keterlibatan dalam perkelahian fisik (misalnya, Anderson et al., 2007; DeLisi et al., 2013; Gabbiadini et al., 2012; Gentile et al., 2011), dan kurang menunjukkan perilaku berbagi dan membantu (Gentile et al., 2014; Sheese & Graziano, 2005)

Seiring perkembangannya zaman tingkat kualitas dalam pembelajaran juga dipandang sebagai kunci dari mutu tingkat kemajuan pendidikan di setiap sekolah (Kurniawan & Nursetianingsih, n.d., 2007). Telah kita ketahui pula bahwasannya indikator kemajuan bangsa dapat dilihat dari bagaimana kualitas pendidikannya. Sedemikian hebatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada perangkat digital yang dapat memberikan sebuah kemudahan dan banyak manfaat untuk proses pembelajaran di sekolah.

Kontribusi yang efektif dari sebuah teknologi digital dan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang di dapat. Oleh karena itu teknologi dan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Heinich dalam Atwi (2013) mengemukakan bahwa “Empat indikator program pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu: 1) dapat memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan, 2) mampu memotivasi peserta didik untuk menggali pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari, 3) mampu membuat peserta didik mengingat (*retensi*) isi atau materi pelajaran, dan 4) mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks yang tepat”.

Demikian dengan penggunaan iPad yang difungsikan sebagai salah satu alat pendukung untuk memfasilitasi siswa belajar di dalam kelas. Hanya dengan membutuhkan beberapa alat penunjang lainnya yang diberikan oleh pihak sekolah, maka penggunaan iPad ini dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Bergantinya metode belajar konvensional menggunakan buku sampai metode pembelajaran siswa berbasis digital akan menambah minat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Tidak terlepas dari bagaimana iPad dapat mendukung pembelajaran di sekolah, adakala hal yang dapat menjadi sebuah faktor pendukung dan tantangan yang didapat dalam penggunaannya. Perkembangan dunia digital dalam pembelajaran ini bukan berarti tidak memiliki kendala, kemampuan beradaptasi dan akses jaringan ikut menghiasi dari sederet kendala pembelajaran digital (Hardiyanto, 2020). Dari segala aspek yang didapat teknologi tetaplah menjadi pilihan media pembelajaran yang dirasakan efektif untuk proses belajar.

Dengan demikian artikel jurnal ini dibuat untuk menjawab atas persoalan penggunaan dalam memaksimalkan iPad untuk keefektifan media berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa dan diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk perkembangan proses belajar siswa di dalam sekolah. Kemudian diharapkan artikel jurnal ini dapat membuka jalan untuk perkembangan teknologi yang masuk di dalam dunia pendidikan yang dapat diterapkan di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), serta observasi lapangan yang dilakukan pada bulan Mei-Juni 2023. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data informasi secara langsung mengenai

penggunaan media pembelajaran berbasis digital. *FGD* bertujuan melakukan pendekatan pada siswa guna memperkaya wawasan akan pandangan, pengalaman, serta pendapat responden terkait materi yang akan dibahas. Sedangkan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data lapangan mengenai pemanfaatan fasilitas yang tersedia. Observasi yang dilakukan yaitu untuk mengamati penggunaan media pembelajaran berbasis digital di ruang kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat kini mengambil peranan besar dalam mempermudah kegiatan manusia. Digitalisasi mampu menjangkau berbagai sektor pengembangan, termasuk pula sektor pendidikan. Dengan adanya media digital yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatan media tersebut dapat mendorong perkembangan pendidikan. Seperti iPad sebagai salah satu media digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di salah satu Sekolah Menengah Atas, kami menemukan bahwa guru dan siswa memiliki antusiasme dalam pembelajaran digital. Sekolah ini telah menerapkan pembelajaran digital menggunakan iPad sejak tingkatan Menengah Pertama. Melihat adanya digitalisasi yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan siswa, maka para guru membuat terobosan dengan memanfaatkan salah satu media digital sebagai pendukung pembelajaran.

SMA Islam Al Azhar 1 Jakarta merupakan sebuah Sekolah Menengah Atas swasta Islam di bawah naungan Yayasan Pesantren Islam (YPI) yang bertempat di Jakarta. Sekolah ini berstatus Sekolah Menengah Atas Swasta Murni. Sekolah ini telah menerapkan proses pembelajaran menggunakan perangkat digital iPad sebagai media pembelajaran. Para siswa dan guru selalu menggunakan perangkat ini untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Namun, tidak hanya iPad yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Berbagai perangkat digital lain juga telah digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran siswa. Fasilitas yang disediakan pihak sekolah seperti adanya proyektor, LCD, Apple TV, papan tulis, *wifi* dan fasilitas yang lainnya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penelitian ini menghasilkan beberapa poin bahasan diantaranya:

1. Perangkat digital iPad sebagai pendukung proses pembelajaran.

Memasuki era digital yang berkembang semakin pesat memaksa seluruh masyarakat beradaptasi dengan keadaan tersebut. Termasuk di dalamnya faktor pendidikan yang menjadi salah satu pilar perkembangan sebuah negara. Potensi digital dalam pembelajaran sudah dilihat terlebih dahulu oleh beberapa sekolah yang menggunakan media digital sebagai pendukung pembelajaran. Salah satu sekolah yang telah menerapkan digitalisasi dalam pembelajaran tersebut adalah SMA Al-Azhar 1 Jakarta. Sekolah ini mengadopsi fungsi digital iPad untuk membantu proses pembelajaran. Media ini digunakan khusus untuk membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga media digital lainnya tidak boleh digunakan.



Gambar 1 Penggunaan iPad pada proses pembelajaran

Pihak sekolah mewajibkan siswa memiliki iPad untuk pembelajaran. iPad tersebut nantinya akan digunakan sebagai penyimpan materi belajar seperti *e-book* dan materi belajar digital lainnya yang sudah disediakan sekolah. Siswa juga dapat menggunakan aplikasi *Good Notes* yang telah terinstal di iPad masing-masing siswa untuk mencatat materi pembelajaran. Hingga tugas harian dan ulangan pun siswa dapat mengerjakannya lewat iPad.

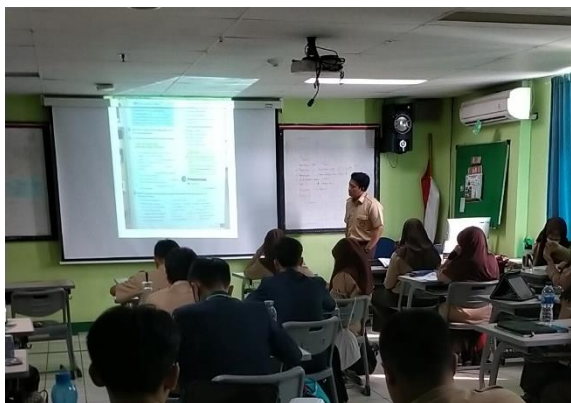
Meskipun secara keseluruhan proses pembelajaran dibantu oleh iPad, pihak sekolah tetap menyediakan buku paket sebagai penunjang pembelajaran lainnya. Beberapa fasilitas pelengkap media digital juga tersedia di setiap kelas sehingga guru dan siswa dapat memaksimalkan belajar di kelas.

2. Keefektifan media digital iPad dalam proses pembelajaran

Proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat digital sebagai media pembelajarannya dipandang sangat efektif oleh guru dan siswa. Hal tersebut dikarenakan perangkat digital mampu mempermudah serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Perangkat digital tersebut juga memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

Menurut beberapa guru penggunaan perangkat digital ini dapat dikatakan efektif, efisien, simple dan mudah digunakan terutama dalam proses penyampaian materi maupun proses penilaian akademik siswa oleh guru. Dengan adanya perangkat digital baik guru maupun siswa dapat melakukan presentasi atau menjelaskan materi dengan mudah.

Tidak hanya efektif dari segi penggunaannya, ternyata perangkat digital yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki efisiensi dalam hal waktu. Seorang siswa mengutarakan pendapat bahwasanya penggunaan perangkat digital yaitu iPad dalam proses pembelajaran di kelas sangat menghemat waktu dalam mencatat materi, menerima materi, mencari sumber materi, mengerjakan dan mengumpulkan tugas dan lain sebagainya. Guru pun merasakan hal serupa, dimana perangkat digital yang digunakan sangat efisien dalam hal mengumpulkan materi pembelajaran, membuat ringkasan materi dengan mudah, mengontrol pembelajaran siswa dengan mudah, hingga proses evaluasi yang mudah karena dibantu oleh perangkat digital.



Gambar 2 Proses pembelajaran di dalam kelas

Penggunaan teknologi digital nyatanya memudahkan siswa untuk memahami konsep abstrak. Banyak peneliti telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bahan ajar dapat meningkatkan kreativitas siswa dan minat serta hasil belajar siswa dalam bidang IPA sains (Jannah & Atmojo, 2022).

3. Fasilitas sekolah sebagai faktor pendukung pembelajaran digital

Digitalisasi dalam pembelajaran menuntut baik guru maupun siswa memiliki keterampilan khusus guna menunjang proses pembelajaran. Menanggapi permasalahan tersebut SMA Al-Azhar 1 Jakarta melancarkan program peningkatan kompetensi bagi guru dan siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan pengoperasian media digital untuk pembelajaran. Program peningkatan kompetensi tersebut diadakan setiap tahun minimal satu tahun dua kali untuk guru dan setahun sekali untuk siswa. Peningkatan kompetensi guru difokuskan pada pemanfaatan digital untuk kegiatan merancang sampai penyampaian materi pembelajaran, serta penilaian akademis siswa. Sedangkan peningkatan kompetensi siswa difokuskan dalam penggunaan perangkat digital sebagai penunjang pembelajaran. Dengan demikian guru dan siswa mampu memaksimalkan penggunaan fasilitas yang disediakan sekolah untuk pembelajaran.



Gambar 3 Fasilitas dalam ruang kelas

Fasilitas berupa alat yang tersedia di sekolah juga menjadi dukungan dalam proses pembelajaran digital ini. Adanya beberapa perangkat digital seperti proyektor (lengkap dengan *lcd*) dan Apple TV beserta perangkat konvensional seperti spidol dan papan tulis sangat membantu proses pembelajaran. Perpaduan antara penggunaan perangkat digital dengan perangkat

konvensional memberikan pilihan metode pembelajaran yang beragam pada guru. Dengan begitu metode penyampaian materi dapat optimal menyesuaikan kebutuhan materi.

Speaker kelas yang biasa digunakan sebagai bel sekolah juga dapat dialihfungsikan sebagai media *listening* pelajaran Bahasa Inggris. Menggunakan *speaker* kelas guru tidak lagi kesulitan membawa *speaker bluetooth* atau perangkat lainnya ketika memberikan contoh atau latihan soal *listening* pada siswa.

Apple TV yang juga disediakan sekolah merupakan suatu perangkat tambahan proyektor yang terintegrasi dengan iPad guru dan siswa. *Apple TV* tersebut dapat menyambungkan layar tampilan presentasi yang ada di iPad dengan proyektor secara *wireless*. Dengan *Apple TV* guru hanya perlu membagikan layar tampilan materi sehingga proyektor akan langsung menampilkan layar materi guru pada siswa. Dan efektifnya guru dapat bergerak kemana saja sambil mempresentasikan materi.

Dengan demikian penggunaan perangkat digital dengan fasilitas yang tersedia di ruangan kelas dapat memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam pembelajaran. Dibalik fasilitas sebagai faktor pendukung, terdapat faktor pendukung lainnya yaitu penggunaan metode dalam pembelajaran dan tampilan yang menarik dari materi akan menjadikan faktor pendukung yang berasal dari perangkat digital dan kemampuan guru dalam menyusun pembelajaran.

4. Faktor Penghambat Penggunaan Perangkat Digital dan Solusinya

Banyaknya keunggulan yang disuguhkan oleh pembelajaran berbasis digital tak lepas akan tantangan digitalisasi sebagai pendorong perkembangan pembelajaran berbasis digital. Adanya tantangan yang terjadi mampu menjadi peluang pertumbuhan kembangan pembelajaran ke arah yang lebih baik.

Salah satu tantangan yang kerap dialami ialah tantangan *bandwidth*, yaitu bagaimana ketika terjadi *server down* maka guru terutama tim IT harus mampu menyiasatinya. Tim IT SMA Al-Azhar 1 Jakarta dibentuk dalam rangka mengembangkan pembelajaran dengan digital, sehingga seluruh permasalahan teknis belajar dengan digital diharapkan dapat terpecahkan oleh tim tersebut. Namun berkat adanya evaluasi berkelanjutan, pada saat ini masalah mengenai *server down* dapat diatasi dengan perbaikan jaringan di lingkungan sekolah.

Kekurangan yang dirasakan antaranya ialah penggunaan iPad secara terus menerus membuat mata siswa lelah. Kemudian tantangan lainnya terletak pada nilai integritas yang dimiliki siswa. Hal ini berkaitan dengan penyalahgunaan media digital yang seharusnya untuk pembelajaran, menjadi sarana hiburan siswa. Ketika guru tidak bisa mengawasi siswa secara keseluruhan, terdapat beberapa siswa yang menggunakan iPad-nya selain untuk pembelajaran. Namun, dalam menyiasati hal tersebut kini guru sudah dapat membatasi aplikasi yang terdapat pada perangkat iPad siswa. Seperti contoh ketika masa ujian, siswa hanya diperbolehkan membuka *website* sekolah dengan menggunakan aplikasi *jamf* (dokumentasi terlampir). Aplikasi tersebut digunakan untuk mengontrol aplikasi yang dapat dibuka siswa. Namun, sayangnya aplikasi tersebut kembali menemukan tantangannya tersendiri, yaitu banyaknya siswa yang dapat memblokir aplikasi *jamf* tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi ini tidak berpengaruh sebagai pengontrol integritas siswa.

Tantangan lain yang dirasakan oleh guru yaitu berbagai macam kendala yang terjadi selama proses pembelajaran. Terdapat beberapa kasus dimana siswa lupa atau tidak membawa perangkat digitalnya, sehingga guru akan menyediakan iPad cadangan untuk digunakan sementara. Guru juga kerap kali meminta pada orang tua (wali) siswa untuk membawakan perangkat digitalnya.

Bahkan metode penyampaian materi pun berbeda-beda dalam setiap mata pelajaran. Tenaga pengajar harus dapat menyesuaikan karakteristik siswa dengan metode penyampaian apa yang tepat untuk digunakan kepada siswa dalam penyampaian materi.

5. Tingkat Minat Siswa dalam Penggunaan Perangkat atau Media Digital

Era digitalisasi kini sangat sulit memisahkan antara penggunaan digital sehari-hari dengan digital dalam pembelajaran. Digitalisasi telah merekat erat dalam mempermudah kehidupan manusia. Sehingga dengan adanya penyatuan digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat serta semangat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas 11 MIPA 4 dapat disimpulkan bahwa sekitar 90% siswa tertarik dan berminat dalam pembelajaran digitalisasi ini. Para siswa menimbang hal tersebut berdasarkan faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran yang mereka rasakan. Para guru juga berharap bahwa dengan adanya digitalisasi ini minat siswa dalam belajar akan semakin meningkat, dikarenakan digitalisasi yang sudah erat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Metode pembelajaran yang digunakan cenderung variatif. Beberapa mata pelajaran menerapkan metode *group based learning* karena mampu membantu siswa agar lebih aktif berdiskusi dengan teman di kelas. Pada dasarnya para guru lebih banyak melakukan pendekatan *Teacher Center Learning* dimana metode ceramah sering kali digunakan pada tahap awal pembelajaran. Guru pun sering menampilkan video pembelajaran untuk menambah variasi dalam penyampaian materi agar siswa tidak mudah jenuh.

Pembahasan

Digitalisasi dalam pembelajaran merupakan sebuah pembaharuan dalam dunia pendidikan yang mungkin untuk diterapkan mengingat perkembangan era digitalisasi (Nugraha et al., 2019). Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran digital menjadi proses pembelajaran yang melibatkan integrasi antara perangkat keras, perangkat lunak, maupun sumber daya digital lainnya untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Perangkat keras yang dapat digunakan diantaranya seperti *smartphone*, tablet (*iPad*), komputer, serta laptop sebagai alat/media pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut dapat digunakan sebagai sumber materi siswa baik yang telah difasilitasi sekolah maupun sumber materi *online* yang tersebar di jejaring internet.

Media pembelajaran sendiri dapat dikatakan sebagai segala jenis bentuk media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang ataupun mempermudah pemahaman siswa dalam belajar. Menurut Suwarna mengungkapkan manfaat umum media dalam pembelajaran adalah yaitu sebagai pengantar dan strategi perantara interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar secara optimal (Efendi, 2018).

Dalam KBBI, digital berarti berkaitan dengan atau menggunakan komputer atau internet: teknologi. Jadi, secara lebih jelas media pembelajaran digital mengacu pada penggunaan teknologi digital termasuk sumber daya digital sebagai alat atau sarana dalam proses pembelajaran (Triyanto et al., 2022). Sehingga proses pembelajaran semakin kaya akan informasi melalui digital.

Meskipun telah memasuki era digitalisasi, hanya terdapat beberapa sekolah menengah atas yang telah menerapkan konsep ini. Walaupun memiliki peluang besar dalam pembelajaran, pembelajaran digital kini masih menjadi topik pertimbangan masyarakat untuk pendidikan. Dikarenakan masih terbatasnya ketersediaan perangkat digital yang memadai di kalangan masyarakat. Bahkan kemampuan digital masyarakat terbilang cukup rendah berdasarkan hasil pengamatan lapangan. Hanya orang-orang tertentu yang dapat memiliki dan mengerti penggunaan digital sehingga dapat mengoptimalkan penggunaannya.

Dalam hal ini media digital iPad yang digunakan oleh SMA Al-Azhar 1 Jakarta dianggap sebagai pembelajaran digital yang memadai. Berbeda dengan SMA Al-Azhar 3 yang bertempat di sebelah gedung SMA Al-Azhar 1. Alpus 3 (Al-Azhar pusat 3) tidak menerapkan sistem pembelajaran digital, sedangkan Alpus 1 (Al-Azhar pusat 1) menerapkan sistem pembelajaran digital dengan media iPad. Hasil pembelajaran yang diterima kedua sekolah tersebut terbilang cukup berbeda. Adanya fasilitas yang memadai di Alpus 1 menjadikan proses pembelajaran semakin optimal dilihat berdasarkan hasil akademik siswa. Meskipun masih menggunakan metode konvensional Alpus 3 juga terbilang cukup baik dalam hasil proses pembelajaran. Namun hal tersebut menjadi perbedaan yang harus diperhatikan terkait sistem pembelajaran dan fasilitas yang tersedia.

Latar pendidikan dan pengalaman mengajar adalah dua aspek yang mempengaruhi kompetensi seorang guru di bidang pendidikan dan pengajaran (Abdullah, 2018). Kompetensi memiliki artian untuk sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru. Dengan demikian kompetensi keguruan harus menunjukkan tingkat kualitas layanan pendidikan yang dilakukan oleh guru dengan standar tertentu. Kompetensi akan membantu seorang guru dalam menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran, dan kesiapan belajar di dalam kelas. Sekolah AL-Azhar 1 Jakarta telah menetapkan guru untuk menguasai media pembelajaran iPad sebagai fasilitas nya untuk mengajar. iPad ini digunakan untuk memberikan materi, mengevaluasi, dan mengontrol jalannya pembelajaran di kelas. Sebuah tantangan yang kerap kali datang dapat diatasinya dengan bantuan tim IT yang telah siap di sekolah Al-Azhar 1 Jakarta.

Dengan demikian, dari aspek keefektifan penggunaan iPad untuk siswa dan guru tidak dapat diragukan kembali dan dukungan dari sekolah Al-Azhar 1 yang memfasilitasi dalam penggunaannya akan memberikan kelayakan pembelajaran modern berbasis digital ini di ruang kelas. Guru yang kompeten mempermudah proses penyampaian materi yang diberikannya. Dengan segala aspek yang telah diteliti maka, sekolah Al-Azhar 1 Jakarta telah memaksimalkan penggunaan iPad nya sebagai media pembelajaran digital yang membuat tingkat minat siswa untuk belajar sangat tinggi. Keberhasilan ini dapat diwujudkan pada proses pembelajaran di kelas dan dapat dilihat melalui proses evaluasi belajar. Pada akhirnya hasil belajar siswa meningkat karena dukungan media pembelajaran yang baik dan minat siswa yang tinggi dalam belajar. Hal ini didukung dengan beberapa hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa banyak dampak positif dari penggunaan aplikasi tablet layar sentuh (I-Pad) terutama pada pengetahuan dan keterampilan belajar anak-anak (misalnya, Clarke & Abbott, 2016; Neumann & Neumann, 2014). Secara umum terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan literasi (Gray et al., 2017; Neumann, 2014), keterampilan matematika (Outhwaite et al., 2017; Papadakis et al., 2018), motivasi (MacCallum & Bell, 2019).

Kesimpulan

Dimensi pendidikan dapat berkembang pada kemajuan dengan memanfaatkan kondisi digitalisasi saat ini. Dengan menerapkan teknologi yang sesuai maka perkembangan dalam pendidikan akan semakin terlihat. Hasil belajar yang telah dihasilkan dari beberapa sekolah dengan sistem pembelajaran digital dapat menjadi pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran digital pada seluruh sekolah di Indonesia. Saat ini pun telah banyak fungsi teknologi digital yang tidak dapat lepas dari kehidupan sehari-hari.

Media digital iPad telah lama digunakan sebagai media pembelajaran oleh SMA Al-Azhar 1 Jakarta. Adanya berbagai faktor pendukung maupun tantangan yang terjadi dalam proses pembelajaran mampu ditanggapi dan dikembangkan dengan baik oleh para guru terutama tim IT. Pemanfaatannya pun telah dirasakan oleh guru dan siswa dalam mendukung dan mempermudah pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini telah mencerminkan kemajuan hidup dalam bidang teknologi dan pendidikan. Sehingga penerapan media digital dalam pembelajaran ini mampu menuntun pendidikan Indonesia ke arah yang lebih baik.

Referensi

- Abdullah, M. (2018). Pengaruh Fasilitas Sekolah dan Motivasi Guru Terhadap Efektivita Proses Mengajar di Madrasah Aliyah Bontang. *6*(2), 165–175.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Atwi, Suparman dkk (2013), Guru Sebagai Arsitek Pembelajaran Sepanjang Waktu: Mungkin?, Makalah Seminar Universitas Terbuka, Jakarta 02 Desember 2013.
- Clarke, L., & Abbott, L. (2016). Young pupils', their teacher's and classroom assistants' experiences of iPads in a Northern Ireland school: "Four and five years old, who would have thought they could do that?". *British Journal of Educational Technology*, *47*(6), 1051-1064.
- DeLisi, M., Vaughn, M. G., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Shook, J. J. (2013). Violent video games, delinquency, and youth violence: New evidence. *Youth Violence and Juvenile Justice*, *11*(2), 132-142.
- Efendi, N. M. (2018). DIGITAL PADA START UP SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN SISWA BELAJAR AKTIF). In *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi* (Vol. 2, Issue 2).
- Gabbiadini, A., Andrighetto, L., & Volpato, C. (2012). Brief report: Does exposure to violent video games increase moral disengagement among adolescents?. *Journal of adolescence*, *35*(5), 1403-1406.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, *127*(2), e319-e329
- Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of children and adolescents*, *109*, 2010-2014.
- Gray, C., Dunn, J., Moffett, P., & Mitchell, D. (2017). *Mobile devices in early learning: evaluating the use of portable devices to support young children's learning*. Belfast, UK: Stranmillis University College.
- Hardiyanto, R. A. (2020). *Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Era Digital Di MAN Kota Batu*.

- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kurniawan, R., & Nursetianingsih, F. (n.d.). (2007) *Penggunaan iPad Mendukung Pembelajaran pada Mahasiswa iLearning*.
- MacCallum, K., & Bell, H. R. (2019). Improving teaching practice in early childhood supported by mobile technology. In *Early childhood development: Concepts, methodologies, tools, and applications* (pp. 1066-1082). IGI Global.
- Nugraha, D., Anggraini, Y., Program, M. P., Manajemen, D., Islam, P., Islam, U., Sunan, N., Djati Bandung, G., Politeknik, D., & Banten, P. (2019). Digitalisasi Pembelajaran Di Sekolah Pedalaman (Implementasi Pembelajaran Berbasis Komputer di SD Bina Dharma Muara Tiga dan Kebun Sentral Sumatera Utara). *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 3(1), 2019. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.
- Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2014). Touch screen tablets and emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 42, 231-239.
- Outhwaite, L. A., Gulliford, A., & Pitchford, N. J. (2017). Closing the gap: Efficacy of a tablet intervention to support the development of early mathematical skills in UK primary school children. *Computers & Education*, 108, 43-58.
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2018). The effectiveness of computer and tablet assisted intervention in early childhood students' understanding of numbers. An empirical study conducted in Greece. *Education and Information Technologies*, 23, 1849-1871.
- Triyanto, S, A., Wahidin., Hartania, N., Solihat, A., Sutrisno. (2022). Blended-Problem Based Learning with Integrated Social Media-Based Learning Media in Improving Students' Critical Thinking. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(2), 242-254. . <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.25792>
- Sheese, B. E., & Graziano, W. G. (2005). Deciding to defect: The effects of video-game violence on cooperative behavior. *Psychological science*, 16(5), 354-357.
- Shoshani, A., Nelke, S., & Girtler, I. (2022). Tablet applications as socializing platforms: The effects of prosocial touch screen applications on young children's prosocial behavior. *Computers in Human Behavior*, 127, 107077.