

REFLEKSI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL

Adhitya Amarulloh*, Endang Surahman, Vita Meylani

Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi

Korespondensi: adhitya.amarulloh@outlook.com

ABSTRACT: *Digitalization is the main characteristic of 21st century, today is known as information society. Distribution of information more rapidly and affecting social life, it also affects education system. Digitalization of Education growth rapidly, and it does affect student as well. This research applied survey research method with design that used cross-sectional studies, the population are student of SMA Negeri 2 Tasikmalaya school year of 2018th/2019th, sampling with cluster random sampling. Data collection through questionnaire, unstructured interview and observation, validity checking with method triangulation and data analyzing with descriptive analyzing. The result is, student being addicted with technology proved by the uses of smartphone is in high percentage and the duration of smartphone uses is also high it makes student being familiar with digital world. Meanwhile if it's being correlated with education needed, the student lack of understanding with the beneficial of technology in education as well as learning. In fact, student being skeptic and not welcoming digitalization in learning. To build positive paradigms digital learning in student, teacher must have selected with using learning application and controlling the process of learning to prevent the unwanted things.*

keywords: Digitalization, education, digital learning, paradigm.

ABSTRAK: Digitalisasi menjadi ciri khas di abad 21, era saat ini dikenal sebagai era masyarakat informasi. Persebaran informasi makin cepat dan sangat memengaruhi kehidupan sosial, tak terkecuali dunia pendidikan. Digitalisasi pendidikan terjadi sangat pesat, hal tersebut juga memengaruhi karakteristik peserta didik saat ini. Penelitian ini menggunakan metode *survey research* dengan desain *cross-sectional studies*, populasi penelitian merupakan peserta didik SMA Negeri 2 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019, teknik *sampling* yang digunakan *cluster random sampling*. Teknik pengambilan data dengan menggunakan kuisioner, wawancara tidak terstruktur dan observasi, data yang didapatkan diperiksa keabsahannya dengan teknik Triangulasi Metode dan dianalisa dengan analisis deskriptif. Hasil yang didapatkan, peserta didik memiliki tingkat kecanduan akan teknologi yang tinggi dibuktikan dengan pengguna *smartphone* yang tinggi serta durasi penggunaannya yang tinggi membuat peserta didik sangat akrab dengan dunia digital. Tetapi jika dihubungkan dengan dunia pendidikan, mereka masih belum memahami dengan betul peranan teknologi digital bagi mereka dalam ranah pendidikan. Bahkan peserta didik cenderung lebih skeptis dan kurang menerima digitalisasi dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik akan pembelajaran digital, guru harus mampu memilih aplikasi pembelajaran yang digunakan serta mengawasi penggunaannya dalam pembelajaran untuk mencegah hal yang tidak diinginkan terjadi selama pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Hakikat pengembangan IPTEK merupakan salah satu cara untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kehidupan manusia, salah satu perkembangan tersebut adalah peristiwa digitalisasi. Pengertian digitalisasi oleh Wuryanta (2017), bahwa digitalisasi adalah proses di mana semua bentuk informasi baik angka, kata, gambar, suara, data, atau gerak dikodekan ke dalam bentuk bit (*binary digit* atau yang biasa disimbolkan dengan representasi 0 dan 1) yang memungkinkan manipulasi dan transformasi data (*bitstreaming*). Peristiwa tersebut memberikan dampak yang luar biasa pada aspek kehidupan manusia. Membuat pengolahan dan

transmisi informasi menjadi lebih mudah dilakukan, aksesibilitas informasi dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Karena hal tersebut hampir semua lini kehidupan mengalami digitalisasi, tak terkecuali dunia pendidikan.

Peristiwa digitalisasi dalam pendidikan sangat pesat, hal tersebut ditandai dengan diubahnya sistem Ujian Nasional berbasis kertas menjadi sistem Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK), pengolahan nilai untuk raport peserta didik menjadi sistem *e-raport*. Seleksi masuk perguruan tinggi dari tes berbasis kertas diubah menjadi Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK). Bahkan banyak sekolah yang memiliki aplikasi pembelajarannya masing-masing, tanpa terikat kepada pemerintah atau pihak swasta. Hal tersebut terjadi karena penyesuaian sistem pendidikan dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini. Selain itu digitalisasi dalam pendidikan juga berhubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran adapun peningkatan kualitas dalam artian membuat pembelajaran berorientasi pada pembelajar (Munir, 2017). Sehingga pada hakikatnya dengan menggunakan teknologi digital dalam Pendidikan, untuk membuat proses pembelajaran lebih mudah bagi pembelajar dalam hal ini adalah peserta didik. Membuat peserta didik dapat menerima bahan ajar lebih mudah dan membuat mereka lebih aktif untuk mengakses sumber pembelajaran secara mandiri, merupakan manfaat dari digitalisasi dalam proses pembelajaran. Selain itu dialihkannya sistem tes berbasis kertas menjadi tes berbasis digital (komputer, internet) dapat memudahkan proses assesmen dan membuat hal tersebut lebih efektif.

Selain memiliki dampak positif, layaknya seperti dua sisi koin yang berbeda. Digitalisasi juga mampu memengaruhi kehidupan peserta didik dalam hal yang negatif, dilansir dari Sudiby (2011) dalam Jamun (2018), mengungkapkan bahwa digitalisasi dapat menimbulkan sifat-sifat apatis, individualis, kecanduan informasi bahkan dapat menciptakan tindak kejahatan. Lebih lanjut lagi peneliti melakukan observasi lapangan dan melakukan wawancara pada peserta didik. Didapatkan hasil bahwa penggunaan tes berbasis digital meningkatkan kemungkinan kecurangan peserta didik, karena mereka jauh lebih mudah mengakses mesin pencarian untuk menemukan jawaban dalam persoalan tes. Selain itu temuan lain dari hasil observasi didapatkan bahwa tingkat kebocoran soal tes berbasis digital lebih tinggi dibandingkan tes berbasis kertas. Dengan kecerdasan dan kelihaihan yang dimiliki peserta didik mereka mampu melakukan *hacking* sistem aplikasi pembelajaran yang digunakan, ternyata setelah dilakukan wawancara dengan pihak sekolah, hal tersebut dapat saja terjadi karena kebocoran akun guru atau pihak yang bersangkutan.

Dalam pandangan lain Setiawan (2017), mengungkapkan bahwa kecenderungan negative dari penggunaan teknologi digital dapat menciptakan peserta didik dengan pemikiran yang instan karena mereka memiliki kecenderungan untuk menggunakan segala hal yang mudah dan instan membuat peserta didik lebih malas untuk melakukan hal-hal yang dapat membuat mereka rumit. Lebih lanjut lagi dalam Muhasim (2017), penggunaan teknologi digital jika tidak dibarengi dengan komitmen dan alur yang benar serta tidak didampingi dengan bijak dapat memberikan kebebasan yang tidak terbatas kepada peserta didik dan dapat menimbulkan efek-efek negative diluar konten pembelajaran. Sehingga dalam hal pelaksanaan pembelajaran digital mengharuskan guru untuk sangat mamahami dan menguasai teknologi serta memberikan arahan dan komitmen yang positif kepada peserta didik untuk mencegah hal yang tidak diinginkan dari penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Maka peranan guru dalam pembelajaran tetap ada dan sangat penting sekali.

Sehinga mengacu dampak dari dua sisi yang berbeda, peneliti melakukan survei pembelajaran berbasis digital di kalangan peserta didik SMA Negeri 2 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dilakukan untuk mengacu penilaian pembelajaran berbasis digital dari sudut

pandang peserta didik, selaku pengguna ahir dan komponen yang akan sangat terpengaruh oleh pembelajaran berbasis digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar

Santrock (2011), dalam Parwati, Suryawan dan Apsari (2018), mengemukakan “Belajar adalah pengaruh yang relatif permanen terhadap tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan berpikir yang disebabkan oleh adanya pengalaman” sedang dalam Sadiman *et al.* (2009), “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”. Maka belajar adalah proses yang berpengaruh terhadap tingkah laku dan akan terus dilalui oleh setiap individu seumur hidupnya.

Adapun menurut teori pendidikan pembelajaran menurut paham behaviorisme oleh (Schunk, 2012) dalam Parwati, Suryawan dan Apsari (2018), adalah “Perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi individu dengan lingkungannya” sehingga pembelajaran terjadi jika pada individu tersebut terdapat perubahan perilaku yang terjadi dimana hal ini terjadi karena ada interaksi dengan faktor eksternal dalam hal ini lingkungan bukan karena faktor mental atau kognitif. Sedang menurut paham kognitivisme, belajar adalah perubahan struktur kognitif, pembelajaran bukan karena ada pengaruh dari eksternal melainkan terjadi karena kesadaran individu untuk membentuk keyakinan berdasarkan pada informasi yang diperolehnya.

2.2 Digital

Secara harfiah digital merupakan konsep yang didasarkan pada 0 dan 1 untuk mnejabarkan *off* dan *on* (Muhasim, 2017) lebih lanjut lagi teknologi digital mampu menggabung, menyajikan, atau mengkonversi suatu informasi, memanipulasi dengan cara *cropping* informasi asli baik itu mengurangi atau menambah informasi tersebut (Wuryanta, 2017). Sehingga dapat dilihat bahwa digital merupakan konsep *encoding* dan enkripsi data menjadi bentuk data yang paling sederhana yaitu bit serta memiliki kemampuan untuk memanipulasi suatu informasi yang ada.

Perkembangan teknologi digital terjadi dengan sangat pesat, Toffler (1980) mengungkapkan era kemanusiaan dibagi menjadi tiga era pokok, yaitu era masyarakat agraris, era masyarakat industri dan era masyarakat informasi. Karena dampak digitalisasi yang sangat nyata dan besar, sekarang masyarakat dunia memasuki era masyarakat informasi. Perkembangan tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan, pendidikan mengalami perkembangan yang pesat ditandai dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*) yang menggunakan berbagai macam perkembangan teknologi informasi sehingga dapat mencapai semua lapisan masyarakat (Munir, 2017). Menyikapi hal tersebut perkembangan pada dunia pendidikan merupakan salah satu bentuk jawaban dunia Pendidikan terhadap perkembangan zaman serta untuk menyiapkan peserta didik memasuki era masyarakat informasi, dengan memanfaatkan pembelajaran digital membuat peserta didik menjadi lebih terbiasa dengan berbagai macam perkembangan teknologi yang ada serta perkembangan informasi yang berkembang.

2.3 Pembelajaran Digital

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan memiliki perkembangan dimulai dari penggunaan perangkat *Audio Visual Aid* (AVA) untuk menyampaikan materi pembelajaran dikelas, dilanjutkan dengan penggunaan komputer sebagai media untuk mengakses dan mengolah informasi, penggunaan *software* pada komputer memudahkan proses pengolahan dan pertukaran informasi (Munir, 2017). Perkembangan tersebut membuat pergeseran paradigma Purdy dan Wright (1992), bahwa terdapat pergeseran dan

perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (*classroom setting*) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus menjalankan pembelajaran di kelas. Lebih lanjut Munir (2017), menjelaskan dalam pandangan model pembelajaran digital memiliki perbedaan dalam hal gaya mengajar, teknik serta motivasi pembelajar dan pengajar, serta model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan teknologi.

Dalam rangka melaksanakan pembelajaran digital, ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar dalam hal ini adalah guru, dalam pembelajaran digital meliputi persiapan pembelajaran terdiri dari perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik *verbal* maupun *non verbal*, kerjasama antar tenaga pengajar, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan menguasai media pembelajaran yang digunakan (Crys, 1997).

Pembelajaran digital memiliki tiga potensi menurut Kenji Kitao (1998), potensi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, meliputi potensi alat komunikasi, potensi alat mengakses informasi dan potensi alat Pendidikan atau pembelajaran. Selain potensi, Munir (2017), menjelaskan pembelajaran digital memiliki fungsi sebagai fungsi suplemen pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak, tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik, kedua fungsi komplemen yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas dan ketiga fungsi substitusi yaitu pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran, tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Dari potensi dan fungsi pembelajaran digital tersebut sangat cocok untuk meningkatkan kualitas dan mengefektifkan proses pembelajaran.

2.4 Dampak Digitalisasi

Tidak dapat dipungkiri digitalisasi memberikan dampak nyata pada dunia pendidikan, Suropto, *et al.* (2014), menjelaskan dampak positif digitalisasi terhadap dunia pendidikan, meliputi tersedianya media massa untuk mendapatkan melakukan publikasi, menciptakan metode-metode pembelajaran yang terbaharu, membuat pembelajaran tidak harus selalu melalui tatap muka, pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat serta dalam kegiatan pembelajaran dapat membuatnya menjadi lebih menarik, efektif, memudahkan penjelasan materi kompleks/abstrak, mempercepat proses yang lama, menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi, menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan. Oleh sebab itu digitalisasi dalam pendidikan mutlak akan terjadi secara alaminya, karena hal tersebut merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam dunia pendidikan.

Adapun dampak negatif dari digitalisasi terhadap pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Sudibyo (2011), bahwa digitalisasi memiliki dampak negatif terhadap dunia pendidikan meliputi menyebabkan pengalihfungsiaan peran guru oleh aplikasi pembelajaran, terpapar dengan konten negatif internet, mengalami *overload* informasi karena peserta didik menemukan informasi yang tiada hentinya membuat mereka

kecanduan dengan hal tersebut, meningkatnya kecanduan terhadap dunia maya, tindakan *cyber crime*, menimbulkan sifat apatis dan individualis di kalangan peserta didik. Segala sesuatu yang ada selalu memiliki dua dampak yang berbeda, hal tersebut merupakan hal yang pasti sehingga peranan guru menjadi sangat penting untuk mencegah dan menyeimbangkan penggunaan teknologi digital oleh peserta didik dalam ranah pembelajaran.

3. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Survei Research* (Gay, Mills dan Airasian, 2012) desain penelitian yang digunakan *Cross-Sectional Studies* (Gay, Mills dan Airasian, 2012). Pengambilan data dilakukan sebanyak satu kali dimulai pada tanggal 20 Desember 2018 – 10 Januari 2019. Populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas X, XI dan XII SMA Negeri 2 Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019. Sampel penelitian yang digunakan adalah perwakilan kelas masing-masing tingkat kelas, sampel dipilih dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* (Gay, Mills dan Airasian, 2012) dengan cara mengocok sampel yang akan digunakan. Teknik pengambilan data menggunakan kuisisioner, observasi dan wawancara tidak terstruktur, kuisisioner disebar dengan menggunakan aplikasi *Google Form* melalui grup *chat* sosial media, didapatkan 75 responden. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan teknik Triangulasi Metode (Fraenkel dan Wallen, 2009). Teknik analisis data dengan menggunakan teknik Analisis Kualitatif (Fraenkel dan Wallen, 2009).

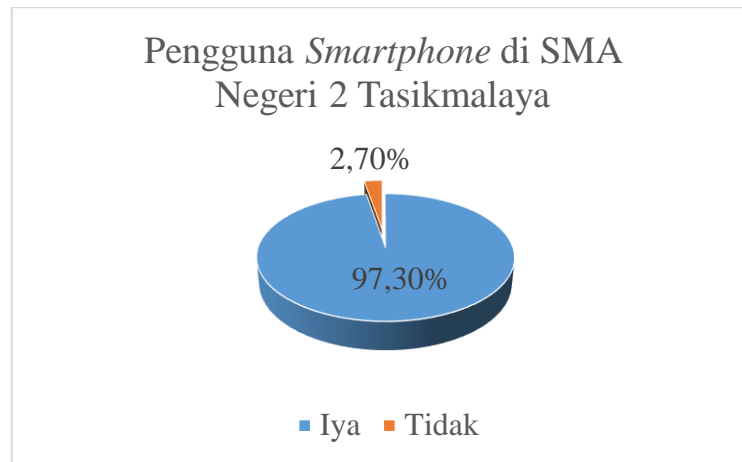
Instrumen kuisisioner terdiri dari pertanyaan:

Tabel 1. Instrumen Penelitian (Kuisisioner)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pengguna <i>Smartphone</i> ?	Iya
		Tidak
2.	Seberapa seringkah anda menggunakan <i>Smartphone</i> dalam satu hari?	<1 jam
		1-2 jam
		3-7 jam
		8-12 jam
		>13 jam
3.	Apakah anda mengetahui <i>E-learning</i> ?	Iya
		Tidak
4.	Apakah anda lebih suka melakukan pembelajaran secara	Online (menggunakan aplikasi)
		Offline (Ceramah)
5.	Menurut anda apakah pembelajaran secara online dengan menggunakan perangkat Aplikasi dalam pembelajaran	Menyenangkan
		Biasa saja
		Tidak menyenangkan
6.	Apakah anda lebih memilih sistem ulangan secara	PBT (berbasis kertas)
		CBT (bebas computer)
		iBT (berbasis internet)

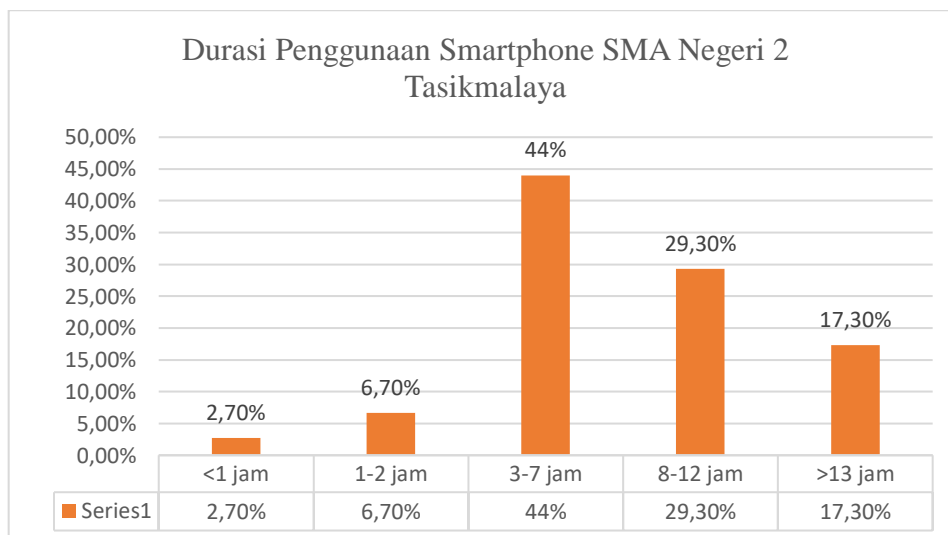
4. HASIL dan PEMBAHASAN

Jumlah responden sebanyak 75 orang diambil secara acak sesuai, pengisian kuisioner dilakukan melalui aplikasi Google Form, berikut hasil survei yang dilakukan:



Gambar 1. Pengguna *Smartphone*

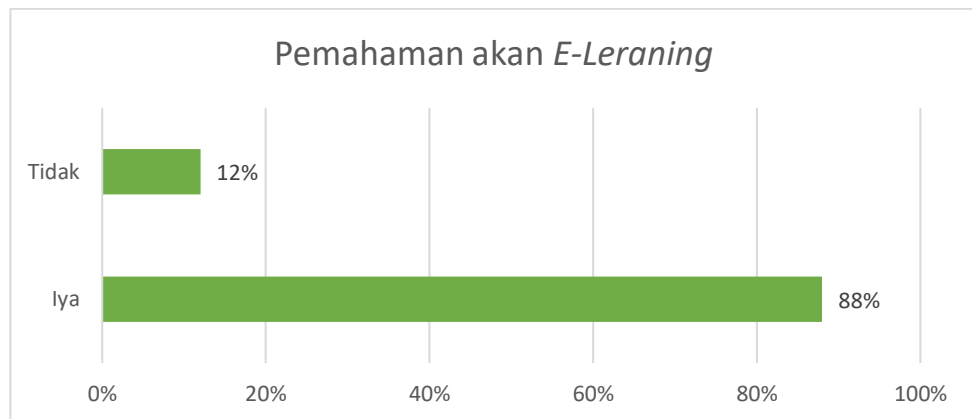
Berdasarkan gambar 1. Dapat dilihat bahwa jumlah pengguna *smartphone* mendominasi, hal tersebut menjadi gambaran kasar tingkat kebutuhan *smartphone* di era digital yang sangat tinggi, hal ini diperkuat melalui survei yang dilakukan oleh databoks.katadata.co.id (2017), sebanyak lebih dari 100 juta masyarakat Indonesia merupakan pengguna aktif *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara, mereka sudah mengenal *smartphone* rata-rata pada jenjang SMP kelas 8, beberapa menggunakan *smartphone* setelah memasuki jenjang SMA. Pergeseran zaman membuat *smartphone* bukan lagi menjadi barang mahal dan terbatas hanya untuk usia dewasa, peserta didik di jenjang SMP-pun sudah terbiasa akan kehadiran *smartphone*. Untuk mengacu durasi penggunaan *smartphone* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Durasi Penggunaan *Smartphone*

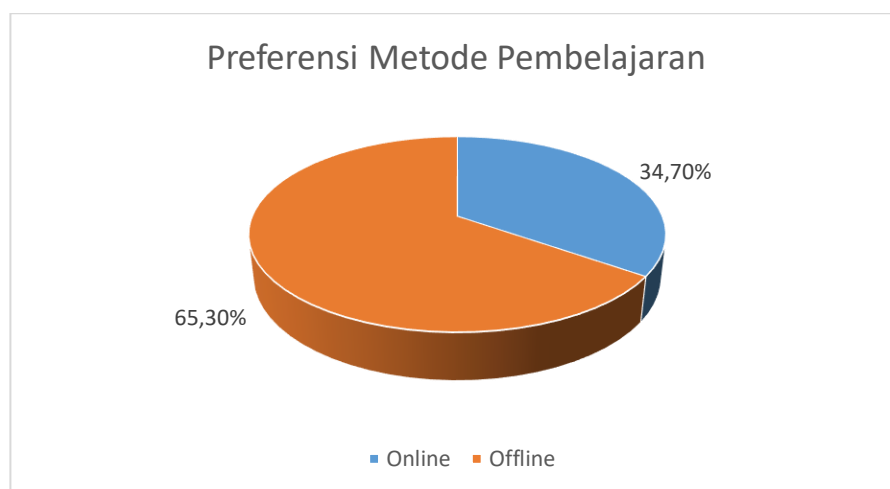
Pada gambar 2 dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik sangat mendominasi, sebanyak >70% menggunakannya selama >3jam. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa tingkat kecanduan peserta didik pada *smartphone* sangat tinggi, hal diperkuat dengan data survei penggunaan internet oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet

Indonesia (2018), bahwa masyarakat Indonesia memiliki kecenderungan yang tinggi dalam hal penggunaan internet. Setelah melakukan observasi selama pembelajaran, peserta didik sering kedatangan menggunakan *smartphone* ditengah proses pembelajara, hal tersebut dapat menjadi indikasi masalah kecanduan akan *smartphone* sehingga peserta didik cenderung tidak dapat terlepas dari keberadaan *smartphone*. Berdasarkan kedua data tersebut, *smartphone* dikalangan peserta didik sudah menjadi hal yang lumrah dan sangat dibutuhkan. Tetapi jika yang dilihat dalam konteks pemanfaatannya, peserta didik di SMA Negeri 2 Tasikmalaya lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk kegiatan diluar pembelajaran. Hasil survei mengenai penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.



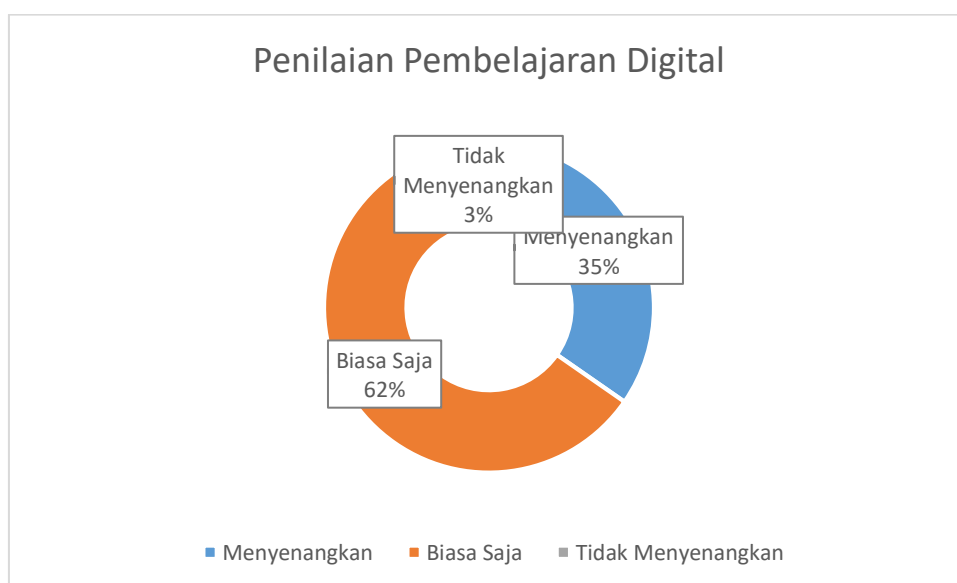
Gambar 3. Pemahaman akan E-Learning

Gambar 3 menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang mengetahui dan mengenal istilah *E-learning* (merupakan salah satu contoh pembelajaran digital) setelah dilakukan wawancara, mereka mengenal istilah *E-learning* sebagai suatu proses pembelajaran tanpa adanya guru, ruang kelas dan aturan-aturan sekolah seperti pada umumnya. Pemahaman tersebut benar tetapi tidak menjelaskan makna dari *E-learning* secara gamblang, bahkan dapat menimbulkan miskonsepsi terhadap makna *E-learning*. Dalam Martono dan Nurhayati (2014), *E-learning* kependekan dari *Electronic Learning* atau pembelajaran elektronik, segala bentuk pembelajaran yang diunggah atau menggunakan menggunakan internet maka itu disebut *E-learning*. Maka berdasarkan pendapat ahli tersebut, pemahaman peserta didik akan *E-learning* kurang tepat, pada dasarnya *E-learning* untuk memudahkan proses pembelajaran tanpa adanya penghilangan komponen guru sebagai komoponen yang memimpin dan mengawasi proses pembelajaran.



Gambar 4. Preferensi Metode Pembelajaran

Mengacu pada gambar 4 jumlah peserta didik yang lebih pembelajaran *offline* lebih banyak dibandingkan pembelajaran *online*, hal ini bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muyorah dan Fajartia (2017), mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan di kelas. Setelah dilakukan wawancara kepada responden, mayoritas peserta didik memiliki pandangan yang sama bahwa proses belajar haruslah disampaikan oleh guru, ketika mereka mendengarkan dari rekan atau mencari bahan ajar secara mandiri, mereka merasa bahwa itu bukanlah proses pembelajaran. Paradigma tersebut merupakan paradigma klasik dan tidak cocok bagi individu di abad 21 ini. Melihat bahwa sekarang memasuki era masyarakat informasi, yang mengharuskan setiap inidividu mau dan bisa mencari informasi secara mandiri tanpa tergantung pada orang lain, menuntut peserta didik untuk dapat memahami proses pembelajaran secara mandiri. Jika pembelajaran digital (*E-Learning*) dilakukan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka pembelajaran tersebut diharapkan dapat mencapai manfaat positif dari pembelajaran digital seperti yang disampaikan oleh Suripto, *et al.* (2014).

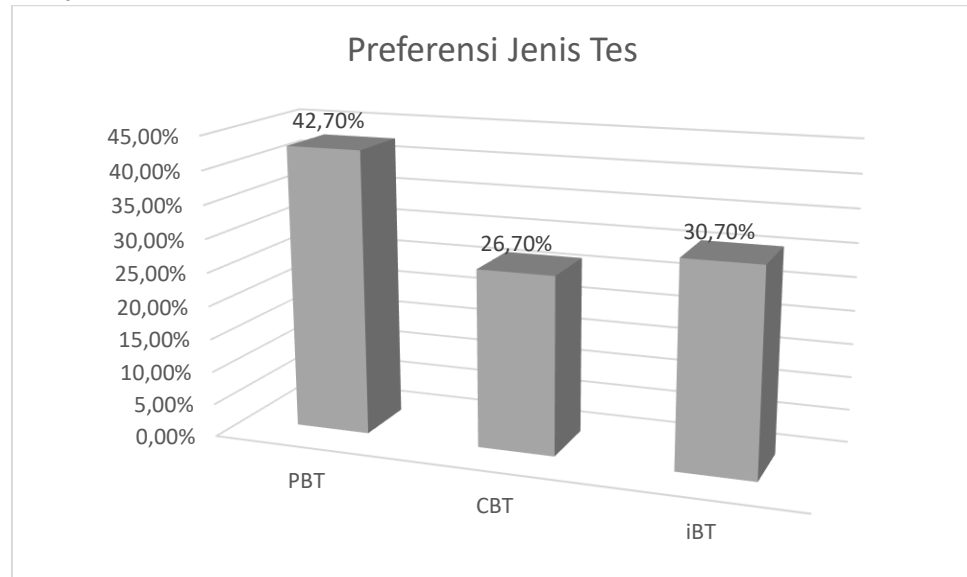


Gambar 5. Penilaian Pembelajaran Online

Selain melihat pandangan dan preferensi peserta didik, dilakukan survey penilaian pembelajaran digital oleh peserta didik, hasil survey disajikan ke dalam gambar 5. Mengacu pada gambar 5, penilaian peserta didik terhadap pembelajaran digital tidak menunjukkan respons yang positif. Peserta didik menganggap bahwa pembelajaran digital dengan pembelajaran konvensional sama saja tidak ada bedanya. Setelah melakukan observasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 2 Tasikmalaya penggunaan teknologi digital sudah ada dan diterapkan pada semua mata pelajaran, tetapi setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik. Peserta didik menilai bahwa pembelajaran digital tidak dapat membantu mereka dalam menaikan nilai tes, karena dengan model tersebut membuat guru cenderung lebih sedikit dalam memberikan pemaparan materi di kelas. Selain itu mereka merasa bahwa dengan sedikitnya guru menjelaskan, beban tugas yang didapatkan oleh mereka semakin banyak. Menyikapi hal tersebut, pengalihan pembelajaran dari guru kepada peserta didik memang akan membuat proses terpusat pada peserta didik (Kemdikbud, 2016). Sehingga keluhan peserta didik harus ditanggapi dengan profesional, tidak benar rasanya jika peserta didik merasakan hal tersebut. Pengalihan pemberian tugas terstruktur menjadi tugas proyek atau studi lapangan dengan memanfaatkan teknologi digital dapat menjadi alternative pemberian tugas terstruktur. Maka *mindset* peserta

didik akan banyaknya tugas kemungkinan dapat berkurang, karena mereka akan lebih banyak mencoba sesuatu yang baru dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

Berkaca pada penelitian Muyorah dan Fajartia (2017), yang mengemas pembelajaran digital kedalam aplikasi yang menarik minat peserta didik dapat dijadikan salah satu alternatif untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi digital untuk pembelajaran di kelas. Penelitian lain yang digunakan oleh Kaustubh, *et al.* (2017), mengungkapkan bahwa dengan penggunaan aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena aplikasi yang digunakan memiliki tampilan yang menarik dan mudah untuk digunakan. Maka dari itu pemilihan aplikasi yang sesuai dengan minat peserta didik juga ikut memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.



Gambar 6. Preferensi Jenis Tes

Berdasarkan hasil survei tentang preferensi peserta didik terhadap jenis yang digunakan untuk diterapkan dalam kegiatan ulangan harian. *Paper Based Test* (PBT) atau tes berbasis kertas menduduki peringkat teratas. Hal tersebut juga dapat menjadi salah satu indikasi bahwa peserta didik kurang menerima dan menginginkan adanya digitalisasi dalam tes. Setelah dilakukan wawancara kepada responden, peserta didik memiliki paradigma yang skeptis dengan tes berbasis digital atau internet. Peserta didik mendapatkan keanehan bahwa nilai hasil tes yang didapatkan dengan menggunakan jenis tes tersebut selalu lebih kecil dibandingkan dengan sistem kertas. Serta dengan menggunakan sistem digital menurut mereka lebih rawan terhadap kecurangan, seperti lebih memudahkan untuk melakukan *searching* atau *browsing*, lebih berbahaya lagi peserta didik dapat melakukan *hacking* sistem aplikasi untuk mendapatkan bocoran soal.

Tetapi hasil penelitian yang dilakukan oleh Kaustubh, *et al.* (2017) dan Lu'mu (2017), menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena terdapat peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Terlepas dari perbedaan tersebut, terkadang *mindset* akan mengubah sudut pandang seseorang, *mindset* peserta didik yang skeptis terhadap tes berbasis digital sangat memengaruhi sudut pandang mereka terhadap tes digital.

5. KESIMPULAN

Setelah dilakukan survey terhadap peserta didik di SMA Negeri 2 Tasikmalaya mengenai pembelajaran digital. Didapatkan hasil bahwa, penggunaan teknologi digital yang tinggi tidak diikuti dengan pemahaman yang baik dalam penggunaan teknologi digital untuk pembelajaran. Serta peserta didik cenderung enggan untuk menggunakan teknologi digital

dalam pembelajaran, karena peserta didik memiliki pandangan bahwa dengan menggunakan pembelajaran digital hanya akan meningkatkan beban tugas mereka, karena peran guru yang tergantung oleh aplikasi membuat guru tidak lagi memberikan materi dikelas. Selain itu peserta didik juga memiliki skeptisme terhadap tes dengan sistem digital, karena dengan menggunakan tes tersebut membuat nilai mereka menurun dibandingkan tes dengan sistem kertas. Tetapi hal tersebut hanya *mindset* semata karena melihat pendapat ahli dan hasil penelitian yang ada meyakinkan peneliti bahwa hal tersebut kurang relevan.

6. SARAN

Dalam temuan survei ini, peneliti memberikan saran bahwa dalam penggunaan pembelajaran digital harus dibarengi dengan peningkatan kompetensi guru dan kecakapan guru dalam menggunakan teknologi, serta dengan pembelajaran digital tidak mengilangkan peranan guru tetapi guru tetap berperan penting untuk mengawasi dan mengarahkan arah pembelajaran. Serta penggunaan aplikasi pembelajaran yang tepat dan cocok sesuai karakteristik peserta didik dan karakteristik materi juga akan sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran digital, sehingga guru harus memilih aplikasi pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk digunakan.

7. DAFTAR PUSTAKA

- APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2018. *Buletin APJII*. Jakarta: APJII.
- Crys. 1997. "Creative Excellence in the Japanese University: Knowledge-Content-Cognition and Language-Culture-Communication Integrated Global Awareness Learning." *Creative Education* 17-35.
- databoks.katadata.co.id. 2017. *73% Perangkat Mobile Global Menggunakan Android*. Jakarta, DKI Jakarta, Oktober 9.
- Fraenkel, Jack. R., Wallen, Norman, E. 2009. *How to design and evaluate research in education*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.,.
- Gay, L. R., Geoffrey E. Mills, and Peter Airasian. 2012. *Educational Research Competencies for Analysis and Applications*. New York: Pearson.
- Jamun, Yohannes Marryono. 2018. "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan." *Jurnal Pendiidkan dan Kebudayaan Missio* 48-52.
- Kaustubh, A. Joshi, H. Kasar Yogita, V. Mahajan Mayuri, and G. Nikam Pooja. 2017. "Android Based E-Learning Application "Class-E"." *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)* 1745-1749.
- Kitao, Kenji. 1998. "Internet Resources Related to Communication." *ELT* 20-34.
- Lu'mu. 2017. "Learning Media Of Applications Design Based Android Mobile Smartphone." *International Journal of Applied Engineering Research* 6576-6585.
- Martono, Kurniawan Teguh, and Oky Dwi Nurhayati. 2014. "Implementation of Android Based Mobile Learning Application as A Flexible Learning Media." *International Journal of Computer Science Issues* 168-174.
- Muhasim. 2017. "Pengaruh Teknologi DIgital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta DIidik." *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 53-77.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

- Muyorah, Siti, and Mega Fajartia. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi." *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 79-83.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryaman, and Ratih Ayu Apsari. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Purdy, James, and Cabot Wright. 1992. *Cabot Wright Begins*. New York: Liverlight.
- Sadiman, Arief. S, R Rahardjo, Anung Haryono, and Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, Wawan. 2017. "Era Digital dan Tantangannya." *Seminar Nasional Pendidikan* 1-9.
- Sudiby, Lies. 2011. "Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia." *Jurnal WIDYATAMA Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo* 175-185.
- Suripto, Fatmasari R, and Puwatiningsih. 2014. "Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan." *Citizen Journalism* 56-65.
- Toffler, A. 1980. *The Third Wave*. New York: Morrow.
- Wuryanta, Eka Wenats. 2017. "Digitalisasi Masyarakat: Memiliki Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 131-142.