

Solilokui Kesiapan Digitalisasi dalam Pembelajaran

Intan Rifiwanti¹

¹SMPN 6 Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v30i.xx](https://doi.org/10.30595/pssh.v30i.xx)

Submitted:

March 10, 2026

Accepted:

April 14, 2026

Published:

May 19, 2026

Keywords:

Digitalisasi; Pendidikan;
Pembelajaran; Pandemi

ABSTRACT

Digitalisasi merupakan proses perubahan yang terjadi pada teknologi bersifat analog atau manual ke teknologi digital. Individu ataupun kelompok sudah banyak yang meninggalkan piranti konvensional. Hal ini karena media digital dinilai lebih efektif dan efisien untuk digunakan. Arus digitalisasi terus berkembang di berbagai aspek—tidak terkecuali dalam pendidikan. Dewasa ini, digitalisasi telah menjadi suatu kebutuhan dan mulai melekat dengan kehidupan. Apalagi sejak pandemi Covid-19, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat laju digitalisasi semakin cepat. Tulisan ini bertujuan memberikan pandangan dan wawasan tentang transformasi digital dalam pembelajaran. Dalam praktiknya, perubahan ini tentu banyak menuai pro dan kontra. Selain itu, penggunaannya pun tentu memiliki dampak positif dan negatif. Bagaimana digitalisasi terjadi dalam pembelajaran dan siapa saja yang perlu berperan aktif dalam keberhasilan transformasi ini? Apakah terbatas pada peran guru dan murid sebagai subjek pembelajaran? Oleh karena itu, perlu analisis mendalam terkait strategi dan kolaborasi dari berbagai pihak demi berhasilnya digitalisasi dalam pembelajaran.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Intan Rifiwanti

SMPN 6 Purwokerto

Jalan Ksatrian Nomor 83, Kelurahan Sokanegara, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia.

Email: intan.rifiwanti@gmail.com

1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses perubahan perilaku yang dalam upayanya membutuhkan waktu dan peran dari banyak pihak. Hal ini senada dengan pengertian pendidikan berdasarkan pandangan psikologi, pendidikan merupakan suatu cara perkembangan diri setiap individu (Pristiwanti, Desi, dkk: 2022). Pendidikan adalah proses pendewasaan. Melalui pendidikan, karakter individu dibentuk agar mampu membedakan yang baik dan buruk, pun yang benar dan salah.

Berbicara tentang pendidikan, banyak peran yang terlibat di dalamnya. Di rumah, pembentukan karakter anak sangat erat kaitannya dengan peran orang tua. Sementara itu, pendidikan di sekolah berkaitan erat dengan interaksi guru dan murid. Nurjanah dkk (2023) menuturkan, pendidikan di sekolah tidak bisa dipisahkan dengan peran pendidik yaitu guru dan peserta didik yaitu murid. Lebih jauh dari itu, pendidikan masa kini sudah erat kaitannya dengan peran teknologi.

Di era kemajuan teknologi yang terus berkembang, pembelajaran di sekolah perlahan berubah. Apalagi dengan adanya pandemi Covid-19, pembelajaran yang semula berada di ruang kelas dengan tatap muka berpindah ke ruang-ruang virtual dengan tatap maya. Arus digitalisasi mulai merambah ke bidang pendidikan, yaitu munculnya berbagai media digital dalam proses pembelajaran. Bagaimana transformasi digital terjadi di ruang lingkup pendidikankhususnya dalam pembelajaran? Apa saja tantangannya? Sudah siapkah kita berubah

dan berbenah dalam menghadapi arus teknologi yang semakin canggih? Mari mengulasnya dan memulainya dari pendidikan di era pandemi *Covid-19*.

2. RESULTS AND DISCUSSIONS

2.1 Dari Pandemi Hingga Akal Imitasi

Sebelum adanya pandemi *Covid-19*, teknologi dalam pembelajaran sudah mulai diaplikasikan. Mengutip dari Abdurrozzaq dkk (2025), salah satu piranti teknologi yang umum digunakan di lingkungan pendidikan adalah proyektor. Melalui proyektor, guru dapat menyajikan materi pelajaran secara visual dan interaktif, seperti melalui ilustrasi yang menarik, video, atau salindia presentasi.

Tahun 2000-an, saat itu penulis masih duduk di bangku SMP. Penulis mengikuti pembelajaran menggunakan proyektor. Kesannya, wah, keren sekali terutama dalam hal visual yang ditampilkan. Sayangnya, pembelajaran menggunakan proyektor hanya dilakukan ketika pelajaran informatika. Dari sana, penulis merasakan peran teknologi secara nyata untuk yang pertama kalinya. Kala itu, penggunaannya belum semasif saat ini.

Tahun 2020, pandemi *Covid-19* telah banyak menciptakan perubahan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Dulu, kita mengenal papan tulis yang ada di ruang kelas. Guru dan murid banyak yang memanfaatkannya sebagai benda yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran di kelas. Ya, papan tulis dan spidol menjadi sarana yang sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun teknologi seperti mesin proyektor dan LCD telah hadir untuk memudahkan pembelajaran, papan tulis dan spidol masih tetap dibutuhkan.

Secara psikologis, alat analog tersebut menawarkan kelebihan yang sering kali sulit digantikan sepenuhnya dengan piranti digital, misalnya dalam hal visualisasi proses berpikir. Dengan menggunakan papan tulis, guru dapat menyesuaikan kecepatan menulisnya dengan daya serap murid, sesuatu yang sering terabaikan saat mengklik salindia. Selain itu, menulis juga berpengaruh terhadap kognitif murid.

Banyak penelitian dalam jurnal psikologi pendidikan menunjukkan bahwa menulis tangan baik di kertas maupun papan tulis memiliki dampak berbeda pada otak dibandingkan mengetik. Menurut Supardi (2026), menulis tangan berkaitan dengan penguatan memori dan pemahaman materi pelajaran yang bersifat kompleks. Selain itu, menulis tangan juga berkaitan dengan pembentukan identitas dan kepercayaan diri murid melalui karakter tulisan mereka. Ketika pembelajaran di kelas, kegiatan menulis sangat krusial untuk dilakukan. Media papan tulis dan spidol menjadi instrumen koneksi guru dan murid. Dalam hal menulis, teknologi digital mungkin memberikan efisiensi, tetapi papan tulis memberikan kedalaman proses.

Keberadaan papan tulis, spidol, dan ruang kelas seketika hilang bagai ditelan bumi saat pandemi datang tanpa diminta. Pandemi menuntut kita menjalankan aktivitas dari rumah. Sekolah sepi tak berpenghuni selama pandemi. Kegiatan pembelajaran berubah yang semula ada di ruang kelas dengan tatap muka berganti menjadi tatap maya. Guru dan murid bertemu secara virtual. Ruang kelas berpindah ke gawai. Di sinilah peran teknologi digital yang keberadaannya sangat dibutuhkan.

Sejak pandemi, perilaku hidup kita perlahan berubah. Pandemi menuntut kita untuk mengikuti perkembangan zaman. Mau tidak mau, kita harus menerima digitalisasi. Bisa tidak bisa, kita harus belajar agar mampu menerapkan teknologi dalam kehidupan. Kemajuan teknologi menjadi sesuatu yang melekat dalam kehidupan sehari-hari. Dari pandemi, kita belajar untuk mengembangkan kompetensi yang kita punya, khususnya sivitas akademika. Guru dan murid menerapkan pembelajaran daring secara penuh. Dari sini, teknologi hadir dan menawarkan banyak pilihan. Ruang kelas virtual mulai bermunculan, seperti *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, *Learning Management System (LMS)*, dan lain-lain. Adapun ruang tatap maya yang populer antara lain *Google Meet* dan *Zoom*.

Penulis khususnya memanfaatkan *Google Classroom* dan *Zoom* sebagai ruang untuk pembelajaran daring. Selain itu, penulis juga acapkali memanfaatkan Grup *What's App* untuk pembelajaran daring. Menurut Ridwan dan Murzal (2021), *Whats' App* merupakan aplikasi berbasis internet yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media komunikasi—terutama dalam pembelajaran daring. Melalui aplikasi *What's App*, guru dan murid dapat saling berkiriman pesan, panggilan suara, pesan suara, panggilan video, bahkan bisa berkiriman gambar, video, dan dokumen. Ya, aplikasi tersebut dipilih karena berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti ruang penyimpanan yang relatif kecil dan berbagai fitur yang mudah dioperasikan.

Beralih dari pandemi ke masa kini, teknologi semakin canggih, laju digitalisasi semakin cepat. Kini, kita mengenal adanya akal imitasi (AI). Kehadiran AI membuat pekerjaan manusia menjadi lebih ringan. Melalui AI, pekerjaan kita jadi lebih cepat, lebih kreatif, dan tak jarang AI bisa memberikan hasil yang menakjubkan. Dalam pembelajaran, guru ataupun murid bisa menghadapi berbagai kesulitan dengan berbantuan AI, misalnya dalam pembuatan desain pembelajaran bagi guru atau pengerjaan tugas murid yang belum menguasai materi pelajaran.

Selain memberikan banyak manfaat, keberadaan AI juga memiliki dampak negatif. Salah satu dampak negatif penggunaan AI yaitu maraknya aksi plagiarisme. Banyak plagiat yang berkeliaran di ranah dunia maya. Karya seseorang yang diunggah di jagad maya bisa dengan mudah dicomot dan diakui hak miliknya oleh orang lain.

Salah satu dampak negatif AI yang terjadi di sekolah yaitu ketika murid mendapat tugas pembelajaran, mereka bisa dengan mudah menjiplak jawaban dari AI tanpa ada proses berpikir. Oleh karena itu, kemajuan teknologi AI harus diiringi dengan kebijaksanaan dan tanggung jawab individu pengguna teknologi. Sebagai insan pendidikan, kita sebaiknya selalu melakukan disiplin verifikasi, tidak serta merta percaya sepenuhnya dengan bantuan AI. Hal ini senada dengan Tohirin (2025), AI memang menawarkan banyak manfaat, tetapi tanpa pengawasan dan integritas, AI juga berpotensi merusak pondasi berpikir kritis manusia. Menurut Tohirin, kunci dari kemunculan AI bukanlah menolak atau memujanya, melainkan mengendalikannya menjadikannya asisten cerdas, bukan pengganti nalar manusia.

Di era saat ini, kita memang tidak bisa menghindari dari teknologi. Jika menghindari, kita justru akan tertinggal. Dalam hal pembelajaran, semua pihak harus terlibat dan berkolaborasi. Secara konsep, guru menyampaikan materi dan tugas-tugas melalui platform digital. Murid mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas dari guru sebagai alat untuk mengukur pemahaman murid. Sementara itu, orang tua memegang peran mengawasi dan mendampingi dari rumah.

2.2 Tantangan dan Kesiapan Digitalisasi

Proses pembelajaran di sekolah perlu beradaptasi dengan cepatnya laju digitalisasi. Salah satu tantangan yang cukup signifikan yaitu adanya kesenjangan akses digital dan kualitas antara sumber daya manusia di perkotaan dan perdesaan. Selain itu, menurut Arbiyanta (2025), rendahnya literasi digital di kalangan murid ikut menyumbangkan tantangan yang perlu diperhatikan secara serius. Dalam realitasnya, digitalisasi pendidikan yang diharapkan dapat menjadi solusi, alih-alih memunculkan masalah baru yang perlu diatasi.

Digitalisasi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan yang terus berkembang sependek dengan kemajuan teknologi. Pertanyaannya, apakah guru, murid—bahkan orang tua sudah siap menghadapi perubahan ini? Kesiapan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengaplikasikan piranti digital, tetapi juga mencakup kesiapan pengadaan, pola pikir, hingga dukungan lingkungan.

Menurut Manialah (2025), salah satu hambatan digitalisasi di sekolah adalah faktor manusia, yaitu para guru. Masih banyak guru—terutama yang sudah senior mengalami kesulitan dalam mengadopsi dan mengimplementasikan teknologi. Kendala tersebut persis sama dengan yang terjadi di satuan pendidikan tempat penulis melaksanakan proses pembelajaran. Dari sisi guru, digitalisasi menuntut kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai platform pembelajaran, seperti ruang kelas virtual, media daring, dan sumber belajar berbasis internet. Penulis yakin, banyak guru telah memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran jadi lebih menarik bagi murid. Beberapa media pembelajaran daring yang penulis aplikasikan di antaranya, Kahoot dan Quizizz untuk mengerjakan kuis, Google Formulir untuk melaksanakan asesmen, dan Padlet untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

Meskipun ada banyak media digital yang bermunculan untuk memudahkan pembelajaran daring, kita tidak bisa mengingkari bahwa masih ada sebagian guru yang mengalami berbagai kendala, khususnya dalam hal penguasaan teknologi. Oleh karena itu, banyak pelatihan bertajuk bimbingan teknis dilakukan agar guru mampu menggunakan teknologi dan mengintegrasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan guru, murid sebagai subjek pembelajaran memiliki kesenjangan kemampuan dalam beradaptasi dengan teknologi. Sebagian murid yang tumbuh di era digital—terutama yang berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke atas, mereka cenderung lebih cepat beradaptasi dengan adanya digitalisasi. Mereka yang sudah terbiasa menggunakan gawai dan internet dalam kehidupan sehari-hari tentu mampu menerima bahkan bisa berkembang sangat cepat. Namun, bagaimana dengan murid yang berasal dari keluarga kurang mampu secara ekonomi? Jangankan mampu mengoperasikan gawai, memilikinya saja tidak.

Muniroh (2025) menuturkan, kesenjangan ekonomi di era digital menjadi masalah yang kompleks. Menurutnya, kemajuan teknologi bisa menjadi pisau bermata dua. Di satu sisi, ia memperluas jurang kesenjangan bagi mereka yang tidak memiliki aksesoris digital. Di sisi lain, teknologi bisa menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Lebih jauh lagi, kesiapan murid tidak hanya dilihat dari kemampuan teknis, tetapi juga dari kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemampuan mengelola waktu. Di sinilah diperlukan peran orang tua dalam pengawasan murid di rumah.

Peran orang tua menjadi sangat esensial dalam mendukung digitalisasi dalam pembelajaran. Selain peran pengawasan dan pendampingan, orang tua diharapkan mampu menyediakan fasilitas yang memadai, seperti gawai dan akses internet. Namun, pada realitasnya, tidak semua orang tua memiliki kemampuan atau waktu untuk melakukan peran tersebut. Masih ada kesenjangan ekonomi yang menyebabkan tidak semua keluarga dapat mengakses internet dengan mudah. Pun masih ada kesenjangan latar belakang pendidikan

sehingga proses pendampingan murid saat belajar di rumah kurang maksimal. Hal inilah yang menjadi tantangan besar dalam mewujudkan keberhasilan pembelajaran digital.

Selain kesiapan guru, murid bahkan orang tua, faktor infrastruktur juga sangat menentukan keberhasilan digitalisasi dalam pembelajaran. Ketersediaan jaringan internet yang stabil, kebutuhan gawai yang memadai, serta kemudahan pengoperasian platform pembelajaran menjadi hal penting yang harus terus diupayakan. Jangan sampai ketiga hal tersebut menjadi hambatan yang signifikan.

3. CONCLUSIONS

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa digitalisasi dalam pembelajaran membutuhkan persiapan yang harus terus diupayakan. Kesiapan guru dan murid bahkan orang tua dalam menerapkan digitalisasi pembelajaran masih bervariasi. Sebagian sudah mampu dan siap beradaptasi, tetapi sebagian yang lain mengalami berbagai kendala. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama dari semua pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk menciptakan budaya baru dalam pembelajaran, yaitu digitalisasi.

Peran dari semua pihak diibaratkan mata uang logam yang keberadaannya tidak bisa dipisahkan karena mereka saling melengkapi. Seperti halnya digitalisasi dalam pembelajaran, proses ini akan berhasil jika semua pihak bergandengan tangan menyiapkan mental dan sosial dalam menghadapi perubahan. Sebagai penutup, Andrea Hirata dalam *Edensor*-nya menuturkan bahwa *preparation perfect performances*, yang artinya keberhasilan adalah milik siapa saja yang bersungguh-sungguh mempersiapkan.

REFERENCES

- Abdurrozzaq, Rayhan, dkk. (2025). Efektivitas Penggunaan Proyektor terhadap Kegiatan Pembelajaran di Dalam Kelas. *Edushopia: Journal of Progressive Pedagogy*, 2(2), 138—145. <http://e-journal.stai-almaliki.ac.id/index.php/pai/index>.
- Arbiyanta, Ihsan. (2025). Tantangan Pendidikan di Era Modern: Kajian Isu Strategis dan Implikasinya bagi Sistem Pendidikan. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 7(2), 98—111. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.85282>.
- Hirata, Andrea. (2021). *Edensor*. Penerbit Bentang Pustaka.
- Manialah, Diaz. (2025, November 17). *Analisis Tantangan dan Kesiapan Indonesia Menerapkan Digitalisasi Pembelajaran*. Edublast. <https://www.edublast.id/blog/detail/167/analisis-tantangan-dan-kesiapan-indonesia-menerapkan-digitalisasi-pembelajaran>.
- Muniroh, Tika Imro'atun. (2025). Kesenjangan Ekonomi di Era Digital: bagaimana Cara Menyelesaikan Kesenjangan Digital pada Negeri Ini? *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 3(2), 508—512. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>.
- Nurjanah, Aspi, Haris Maulana, dan Nurhayati. (2023). Psikologi Pendidikan dan Manfaat Bagi Pembelajaran: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 38—46. <https://glorespublication.org/index.php/cendib>.
- Pristiwanti, Desi, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911—7915. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498/7322>.
- Ridwan dan Murzal. (2021). Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PGMI*, 13(2), 86—100. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad>.
- Supardi, Kartika Natasya Kusuma. (2026, Mei 7). *Urgensi Menulis Tangan di Tengah Arus Digitalisasi Pendidikan Dasar yang Serba Otomatis*. UNESA. <https://s2dikdas.fip.unesa.ac.id/post/urgensi-menulis-tangan-di-tengah-arus-digitalisasi-pendidikan-dasar-yang-serba-otomatis>.
- Tohirin. (2025, Oktober 19). *Pemanfaatan dan Dampak AI dalam Bidang Pendidikan: Apakah Masih Menjanjikan?* Perpustakaan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. <https://perpustakaan.uinss.ac.id/pemanfaatan-dan-dampak-ai-dalam-bidang-pendidikan/>