



Implementasi Media Pembelajaran Digital Learning Untuk Menciptakan Cakap Digital Di SMAN 19 Surabaya

Laila Puspitasari¹, Tri Indah Wahyuningtyas², Kharisma Nur Afifah³

Universitas Negeri Surabaya

Email: ¹ lailapuspitasari.21056@mhs.unesa.ac.id, ² triindah.21060@mhs.unesa.ac.id,

³ kharisma.21064@mhs.unesa.ac.id

Abstract: *Digital learning media is one of the supporting tools of learning media. Learning media vary greatly, one of which is digital learning media where this media is technology-based in its use. The use of digital learning media is one of the efforts to train and educate students to be digitally proficient in accordance with the program launched by the Ministry of Communication and Information in 2021 where all Indonesian citizens are expected to be able to understand and understand digital. Therefore, SMAN 19 Surabaya implements teaching and learning activities using digital learning media. This high school has used digital learning media ranging from teaching and learning activities every day, midterm assessments, daily assessments, end-of-semester assessments and even filling out the attendance list. This encourages SMAN 19 Surabaya students to become digitally proficient. The results of this implementation are able to make SMAN 19 Surabaya students have excellent knowledge, insight and experience about the digital world in education.*

Keywords: *Digital Learning, Technology, Digital Proficient*

Abstrak: Media pembelajaran digital learning adalah salah satu alat penunjang dari media belajar. Media pembelajaran sangat bervariasi salah satunya adalah media pembelajaran digital learning dimana media ini berbasis teknologi dalam penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran digital learning sebagai salah satu upaya untuk melatih serta mendidik peserta didik untuk cakap digital sesuai dengan program yang dicanangkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi pada tahun 2021 dimana seluruh warga negara Indonesia diharapkan mampu mengerti dan memahami digital. Maka dari itu SMAN 19 Surabaya melakukan implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran digital learning. SMAN ini sudah menggunakan media pembelajaran digital learning mulai dari kegiatan belajar mengajar setiap hari, penilaian tengah semester, penilaian harian, penilaian akhir semester bahkan pengisian daftar hadir. Hal ini mendorong siswa SMAN 19 Surabaya menjadi cakap digital. Hasil dari implementasi ini mampu membuat peserta didik SMAN 19 Surabaya memiliki pengetahuan, wawasan serta pengalaman yang sangat baik mengenai dunia digital dalam pendidikan.

Kata Kunci: *Digital Learning, Teknologi, Cakap Digital*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan, pengetahuan, nilai, dan kebiasaan sepanjang hidup seseorang. Pendidikan dapat terjadi di berbagai tempat, termasuk di sekolah, universitas, tempat kerja, atau melalui pengalaman belajar mandiri. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”.

Dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan

Received: Oktober 29, 2023; Accepted: Desember 15, 2023; Published: Januari 30, 2024

* Laila Puspitasari, lailapuspitasari.21056@mhs.unesa.ac.id

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. (Deni Hardianto, 2005: 102).

Seorang siswa pasti akan membutuhkan buku untuk menunjang materi yang diampunya dalam proses pembelajaran. Namun, pada SMAN 19 Surabaya menggunakan media digital learning. Media pembelajaran Digital Learning adalah salah satu terobosan baru dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan media digital untuk menyampaikan materi, agar tujuan pembelajaran tercapai. Metode pembelajaran ini kini telah banyak digunakan di berbagai kalangan, salah satunya dalam meningkatkan keahlian tenaga profesional atau karyawan. Hal ini karena mereka dekat dengan produk-produk teknologi.

Bentuk-bentuk Digital Learning yaitu :

1. Blended Learning

Blended learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran digital dengan proses belajar-mengajar campuran. Dalam strategi pembelajaran ini, kegiatan belajar-mengajar daring dan tradisional dilakukan secara bergantian atau menggunakan sistem rotasi. Selain itu, terdapat pilihan tambahan pelajaran secara daring bagi tenaga profesional yang menginginkan atau membutuhkan waktu belajar ekstra.

2. E-Learning atau Online Learning

Merupakan bentuk *digital learning* yang sistem pembelajarannya dilakukan sepenuhnya secara daring.

3. Penggunaan Teknologi dalam Kelas

Pembelajaran digital ini dilakukan secara tatap muka. Namun, sistem pembelajarannya memanfaatkan berbagai teknologi digital. Teknologi tersebut, antara lain pembagian buku materi berupa *soft file*, menggunakan *e-textbook*, memanfaatkan *audio recorder* berbasis digital untuk menyampaikan materi, atau mencatat menggunakan *word processor*.

4. Adaptive Learning

Merupakan metode pembelajaran yang menggunakan algoritma khusus dalam pembuatan rencana belajar dan materi masing-masing tenaga profesional. Pembuatan materi dan rencana belajar ini berdasarkan data keperluan individu tenaga profesional atau menggunakan teknologi *artificial intelligence*.

Manfaat *Digital Learning* bagi Pendidikan di Era Digital, yaitu :

1. Lebih praktis dan Fleksibel
2. Bisa melakukan pendekatan yang lebih sesuai
3. Memperoleh pengalaman belajar menyenangkan
4. Lebih personal
5. Lebih hemat waktu dan biaya
6. Proses dokumentasi lebih mudah
7. Lebih Ramah Lingkungan

Selain itu juga, terdapat contoh Penggunaan Digital Learning di Masa Kini adalah untuk aktivitas belajar. Salah satunya, proses belajar untuk meningkatkan keahlian melalui kursus *online* bagi tenaga profesional. Sistem pembelajaran digital ini dapat membantu siswa belajar mandiri dan membantu karyawan atau tenaga profesional untuk meningkatkan *skill* (meningkatkan keahlian).

Maka dari itu, dalam pengembangan suatu aplikasi e-learning perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja; memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan; memperhatikan teknik evaluasi kemajuan peserta didik dan penyimpanan data kemajuan peserta didik.

Model pembelajaran yang dikembangkan melalui e-learning menekankan pada resource based learning, yang juga dikenal dengan learner-centered learning. Dengan model ini, peserta didik mampu mendapatkan bahan ajar dari tempatnya masing-masing (melalui personal computer di rumah masing-masing atau di kantor). Keuntungan model pembelajaran seperti ini adalah tingkat kemandirian peserta didik menjadi lebih baik dan kemampuan teknik komunikasi mereka yang menunjukkan kemajuan yang menggembirakan. Dengan model ini, komunikasi antar peserta didik dengan staf pengajar berlangsung secara bersamaan atau sendiri-sendiri melalui dukungan jaringan komputer.

Dalam aplikasi e-learning, bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus ia miliki agar program e-learning yang dijalankannya bisa berjalan dengan baik. Ada tiga

kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran e-learning, yaitu (1) Kemampuan untuk membuat desain instruksional (instructional design) sesuai dengan kaedah-kaedah paedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran. (2) Penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang up to date dan berkualitas. (3) Penguasaan materi pembelajaran (subject matter) sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Selain itu, pengertian pendidikan atau definisinya menurut para ahli yaitu:

- a) Prof. Dr. M.J Langeveld: Pendidikan adalah pemberian bimbingan dan bantuan rohani bagi yang masih memerlukannya.
- b) Prof. Zaharai Idris: Pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya.
- c) H. Horne: Pendidikan adalah proses yang dilakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia.
- d) Ahmad D. Marimba: Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

Adapun menurut Nana Syaodih upaya pendidikan terdiri dari tiga bentuk yaitu bimbingan, pengajaran dan latihan. Karena pendidikan berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik secara utuh dan terintegrasi, tetapi untuk memudahkan pengkajian dan pembahasan biasa diadakan pemilihan dalam kawasan domain-domain tertentu yaitu pengembangan domain kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan Ahmad Tafsir memberikan pengertian bahwa pendidikan adalah berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang (pendidik) terhadap seseorang (anak didik) agar tercapai perkembangan maksimal yang positif. Usaha itu banyak macamnya. Satu diantaranya adalah dengan cara mengajarnya, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Selain itu, ditempuh juga usaha lain, yakni memberikan contoh (teladan) agar ditiru, memberikan pujian dan hadiah, mendidik

dengan cara membiasakan, dan lain-lain yang tidak terbatas jumlahnya. Begitu Pula, Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Dalam dunia pendidikan, Pembelajaran Digital Learning memuat Teori Behavioristik. Teori belajar Behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Menurut Desmita (2009:44) teori belajar behavioristik merupakan teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Dengan kata lain, mempelajari tingkah laku seseorang seharusnya dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan dengan mengamati kegiatan bagian-bagian dalam tubuh. Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

METODE

Penelitian ini untuk melihat Implementasi media pembelajaran digital learning untuk menciptakan cakap digital di SMAN 19 Surabaya termasuk jenis penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian Study Kasus. Dimana dalam desain penelitian Studi kasus ini dikhususkan untuk melihat fenomena yang ada dalam masyarakat maupun lingkungan sekitar sehingga desain penelitian ini sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian ini.

Selain itu menurut (Yin, 2022) dalam (Taufik Hidayat, 2019) desain penelitian studi kasus memiliki 3 jenis, diantaranya studi kasus eksplanatori, studi kasus eksploratori, serta studi kasus deskriptif. Jenis desain penelitian studi kasus pada penelitian ini adalah Studi kasus deskriptif. Studi kasus deskriptif merupakan jenis studi kasus yang akan menjabarkan atau mendeskripsikan kesimpulan dari hasil penelitian dan nantinya akan dihubungkan dengan teori serta temuan. Jenis penelitian studi kasus deskriptif ini digunakan pada penelitian ini karena penelitian ini nantinya akan menjelaskan hasil kesimpulan dari pengamatan yang dihubungkan dengan Implementasi media pembelajaran digital learning untuk menciptakan cakap digital di SMAN 19 Surabaya

Lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 19 Surabaya Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah di SMAN ini sudah menggunakan media pembelajaran digital learning mulai dari kegiatan belajar mengajar setiap hari, penilaian tengah semester, penilaian harian,

penilaian akhir semester bahkan pengisian daftar hadir. Hal ini mendorong siswa SMAN 19 Surabaya menjadi cakap digital. Maka dari itu lokasi penelitian ini cocok untuk digunakan.

Penelitian ini mengambil subjek atau pelaku yang bersangkutan dalam hal ini adalah para guru dan siswa yang melakukan implementasi media pembelajaran digital learning dalam proses belajar mengajar dan kegiatan lain.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen utama penelitian (human Instrument). Hal yang menjadi didasarkan pada hanya peneliti yang dapat melakukan pengumpulan data dari berbagai subjek penelitian secara fleksibel hingga mencapai kejenuhan data. Selama proses pengumpulan data berlangsung, peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai alat bantu. Adapun alat bantu tersebut terdiri dari :

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan peneliti dengan melihat aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru ketika melakukan implementasi media pembelajaran digital learning, untuk memperoleh data yang digunakan untuk proses pembelajaran ketika pengimplementasian media pembelajaran digital learning

b. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai tahap kedua setelah melakukan observasi. Dari wawancara ini akan diperoleh data untuk mengetahui peningkatan kemampuan cakap digital peserta didik sebelum dan sesudah di implemetasikan media pembelajaran digital learning.. Responden dari wawancara ini adalah guru dan siswa SMAN 19 Surabaya selaku subyek penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data untuk mengetahui peningkatan kemampuan cakap digital peserta didik ketika implementasi media pembelajaran digital learning. Dokumentasi dilakukan dengan melihat media pembelajaran audio visual edpuzzle. Teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan secara kualitatif, dimana data akan dikategorikan dan diklasifikasikan secara menyeluruh, kemudian ditafsirkan dalam konteks penelitian. Dalam hal ini peneliti berusaha memunculkan makna sehingga tidak hanya bersifat deskriptif melainkan menyentuh dimensi transenden. Menurut Creswell, analisis data pada studi kasus harus terinci beserta setting atau latar belakangnya. Apabila suatu kasus menampilkan kronologis suatu peristiwa maka analisisnya akan memerlukan banyak sumber data untuk menentukan bukti pada setiap fase dalam evolusi kasusnya. Tahapan teknik analisis

data menurut Creswell yang diterapkan dalam penelitian yang berjudul “Implementasi media pembelajaran digital learning untuk menciptakan cakap digital di SMAN 19 Surabaya” adalah:

1. *Pengumpulan kategori*, dimaksudkan pada tahap ini peneliti mencari suatu kumpulan dari contoh-contoh data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Data-data ini dapat diperoleh dari jurnal-jurnal yang dijadikan sebagai data primer maupun data sekunder. Dalam hal ini peneliti telah mengumpulkan 15 jurnal yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Jurnal-jurnal ini dapat dilihat dari daftar Pustaka yang dicantumkan.
2. *Interpretasi langsung*, yang dimaksudkan pada tahap interpretasi langsung disini adalah peneliti melihat pada satu contoh kasus nyata yang terjadi. Dimana kasus yang dimaksud adalah dapat diketahui dari penggunaan media pembelajaran digital learning untuk meningkatkan kemampuan cakap digital. Contoh kasus yang terjadi dilapangan ini akan dijadikan sebagai data primer yang akan dianalisis selain dari jurnal.
3. *Peneliti membentuk pola* . Pada tahap ini peneliti akan membentuk pola dari data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Data yang telah dikumpulkan dan diperoleh akan diklasifikasikan menjadi dua yaitu data primer yaitu data dari kasus nyata. Kedua adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh dari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran digital learning, dan peningkatan kemampuan cakap digital peserta didik
4. Pada akhirnya, peneliti mengembangkan generalisasi naturalistik melalui analisa data, generalisasi ini yang dimaksud adalah data yang diklasifikasikan menjadi data primer dan data sekunder ditarik kesimpulan untuk memperoleh hasil penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan yang berkualitas tentu saja diharapkan demi kemajuan suatu bangsa, pendidikan bukan sekadar sebagai sarana ‘agent of change’ bagi generasi muda yang akan menjadi penerus suatu bangsa, tapi juga harus menjadi ‘agent of producer’ agar dapat menciptakan suatu transformasi yang nyata.

Indonesia adalah negara kepulauan berbentuk Republik dengan jumlah Penduduk mencapai 275,36 juta jiwa. Saat ini pendidikan di Indonesia di atur dalam UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur utama, yaitu Formal, Non formal, dan Informal. Dalam suatu sistem tentunya akan selalu saja ada kelebihan serta kekurangan, tetapi kinerja pada sistem akan menghasilkan kualitasnya seperti apa, jika dijalankan dengan baik tentunya akan banyak sekali hal positif dan hasil yang baik. Akses Terbatas ke Pendidikan Masih banyak anak di Indonesia yang menghadapi kesulitan dalam mengakses pendidikan, terutama di daerah terpencil, pedalaman, atau

komunitas miskin. Jarak yang jauh antara tempat tinggal dengan sekolah, kurangnya sarana transportasi, dan minimnya infrastruktur pendidikan di daerah-daerah tersebut menjadi hambatan bagi akses pendidikan yang merata.

Ketimpangan Pendidikan Ketimpangan pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta antara kelompok sosial ekonomi, masih menjadi masalah serius di Indonesia. Fasilitas dan kualitas pendidikan di perkotaan umumnya lebih baik daripada di pedesaan. Anak-anak dari keluarga miskin sering mengalami kesulitan dalam mengakses pendidikan berkualitas tinggi. Kualitas Guru dan Tenaga Pendidik Tantangan terkait kualitas guru dan tenaga pendidik di Indonesia masih ada. Kurangnya pelatihan yang memadai, keterbatasan sumber daya manusia yang berkualitas di bidang pendidikan, serta tingkat rotasi yang tinggi di beberapa daerah menghambat konsistensi dan kualitas pengajaran. Kurikulum yang Tidak Relevan Beberapa pihak berpendapat bahwa kurikulum pendidikan di Indonesia masih kurang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan global. Terlalu banyak muatan teori dan kurangnya pemberdayaan keterampilan praktis dapat menghambat siswa dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dan aplikatif. Kualitas Fasilitas dan Infrastruktur Banyak sekolah di Indonesia masih menghadapi masalah terkait fasilitas dan infrastruktur yang tidak memadai.

Hal ini termasuk keterbatasan ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, akses internet yang terbatas, dan sanitasi yang buruk. Kekurangan ini dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa dan kualitas pendidikan yang diberikan. Kesenjangan Digital Kesenjangan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi yang memadai masih menjadi masalah di Indonesia. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat komputer, internet, atau sumber daya digital. Hal ini dapat mengakibatkan kesenjangan dalam kemampuan mengakses informasi dan pembelajaran online.

Di era digital saat ini terjadi perubahan yang semakin maju pada sekolah-sekolah di Indonesia baik dari sarana dan prasarananya maupun pelaksanaan program yang ada di sekolah. Salah satunya sekolah yang terletak di Kota Surabaya yaitu SMA Negeri 19 Surabaya. Implementasi yang dilakukan pada media pembelajaran yang berbasis digital untuk peserta didik memiliki cakap digital.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, SMAN 19 Surabaya memandang penting untuk mengadopsi perkembangan tersebut dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan visi menghasilkan siswa yang cakap digital, sekolah ini telah

mengimplementasikan media pembelajaran digital learning sebagai upaya nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Langkah ini tidak hanya mencerminkan adaptasi terhadap era digital, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap tuntutan zaman. Dalam konteks ini, penelitian dan implementasi digital learning di SMAN 19 Surabaya memiliki peran strategis dalam membentuk kecakapan digital siswa untuk menghadapi tantangan global di era modern.

Terdapat banyak sarana dan prasarana yang disediakan oleh SMAN 19 Surabaya kepada peserta didiknya untuk menunjang dan memudahkan siswa dalam pembelajaran di sekolah. yang pertama diawali tidak lain dengan penyediaan ruang kelas yang ada. SMAN 19 Surabaya merupakan sekolah yang memiliki struktur kelas yang beragam, dengan total 34 rombongan belajar terbagi menjadi 31 rombel untuk program reguler dan 3 rombel untuk program SMA Terbuka. Ruang kelas di sekolah ini memiliki variasi luas, berkisar antara 56 m², 72 m², hingga 90 m², menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Dalam hal jumlah siswa per kelas, program MIPA menampung sekitar 38 hingga 40 siswa perkelas, sementara kelas IPS memiliki jumlah siswa antara 30 hingga 35 perkelasnya. Fasilitas kelas di SMAN 19 Surabaya mencakup perangkat LCD untuk mendukung presentasi pembelajaran, kipas angin untuk kenyamanan, dan akses Wi-Fi guna mendukung kegiatan belajar yang semakin terintegrasi dengan teknologi. Dengan demikian, SMAN 19 Surabaya menyediakan lingkungan belajar yang memadai dan modern bagi siswa untuk mengembangkan potensi akademis mereka.

SMAN 19 Surabaya juga memfasilitasi Laboratorium untuk menunjang pembelajaran bagi peserta didik. laboratorium tersebut terdiri dari laboratorium komputer dan laboratorium Fisika, Kimia, bahkan Biologi. SMAN 19 Surabaya dilengkapi dengan dua laboratorium komputer yang masing-masing memiliki kapasitas untuk menampung 40 perangkat komputer. Setiap ruangan laboratorium, memberikan cukup ruang bagi siswa untuk menjalankan kegiatan pembelajaran dengan nyaman. Keberadaan AC dalam ruangan menjamin kondisi lingkungan yang optimal untuk kegiatan belajar mengajar, sedangkan keberadaan perangkat LCD memberikan fasilitas untuk presentasi dan penyajian materi secara visual. Laboratorium komputer ini dirancang sebagai ruang pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komputer. Dengan fasilitas yang memadai ini, SMAN 19 Surabaya membuktikan komitmennya untuk memberikan lingkungan pembelajaran yang modern dan mendukung perkembangan literasi digital siswanya.

Laboratorium IPA yang komprehensif dengan membaginya menjadi tiga bagian, yaitu laboratorium Fisika, Kimia, dan Biologi. Setiap laboratorium, memberikan ruang yang cukup untuk eksperimen dan kegiatan praktikum siswa. Fasilitas yang tersedia di setiap laboratorium melibatkan penggunaan kipas angin untuk menjaga kenyamanan lingkungan, perangkat LCD untuk presentasi visual yang mendukung pembelajaran, tabung pemadam kebakaran sebagai tindakan keamanan, serta peralatan laboratorium yang lengkap untuk mendukung berbagai eksperimen ilmiah. Dengan menyediakan fasilitas ini, SMAN 19 Surabaya tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman dan modern, tetapi juga memfasilitasi eksplorasi aktif siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah melalui pengalaman langsung di laboratorium IPA.

Di sekolah ini juga terdapat perpustakaan. Perpustakaan di SMAN 19 Surabaya menjadi sumber pengetahuan yang kaya dengan koleksi hampir 2500 buku paket dan buku cerita. Fasilitas perpustakaan ini mencakup AC untuk menciptakan lingkungan yang nyaman bagi para pembaca, perangkat LCD untuk presentasi atau kegiatan pembelajaran di dalam perpustakaan, serta fasilitas free Wi-Fi untuk mendukung akses internet yang bebas hambatan. Dengan menyediakan fasilitas yang modern dan beragam koleksi, perpustakaan SMAN 19 Surabaya bukan hanya menjadi tempat untuk memperdalam pengetahuan akademis, tetapi juga mendukung pengembangan minat baca dan penelitian siswa dalam lingkungan yang kondusif.

Dalam melaksanakan penilaian pada peserta didik, SMAN 19 memiliki inovasi baru yaitu Sejak pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) pada bulan Oktober 2016, SMAN 19 Surabaya telah mengadopsi sistem Computer-Based Testing (CBT Exam). Dalam implementasinya, para siswa diberikan fleksibilitas untuk menggunakan perangkat seperti ponsel cerdas berbasis Android atau iOS, laptop, ataupun tablet selama proses ujian. Upaya ini sejalan dengan era digital, di mana penggunaan kertas dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi dihilangkan. Sebagai bagian dari penyesuaian ini, setiap ruang kelas dilengkapi dengan Access Point (AP) untuk memastikan ketersediaan sinyal internet yang memadai, memudahkan seluruh siswa dalam mengakses materi pembelajaran dan menjalani ujian secara daring. Pendekatan ini tidak hanya memberikan kemudahan logistik, tetapi juga mendukung efisiensi dalam administrasi ujian dan pembelajaran, mengarah pada penggunaan teknologi sebagai fasilitator utama di lingkungan pendidikan SMAN 19 Surabaya.

Dengan adanya perubahan yang terjadi di SMAN 19 Surabaya, banyak fasilitas digital yang membuat peserta didik lebih cakap pada digital dan membuat peserta didik belajar dengan

perubahan yang terjadi di era yang modern ini. Juga dapat membuat sekolah menjadi lebih berkembang dan membantu menjadi lebih efisien.

PENUTUP

Kesimpulan

SMAN 19 Surabaya menerapkan berbagai inovasi dan fasilitas modern dalam pendekatan pembelajaran, termasuk penggunaan media digital dan teknologi dalam evaluasi siswa. Fasilitas seperti ruang kelas beragam, laboratorium komputer, laboratorium IPA, perpustakaan yang terkoneksi internet, dan sistem ujian berbasis komputer menjadi bukti nyata komitmen sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan mendukung perkembangan siswa dalam era digital. Meskipun demikian, tantangan seperti kesenjangan pendidikan, kualitas guru, kurikulum yang relevan, dan fasilitas yang memadai masih menjadi fokus perbaikan agar pendidikan yang berkualitas dapat dirasakan oleh seluruh siswa, termasuk mereka yang berada di daerah terpencil atau berkekurangan. Dengan terus mengembangkan pendekatan dan fasilitas yang sesuai, SMAN 19 Surabaya berupaya menjadi agen perubahan yang positif dalam dunia pendidikan Indonesia.

Implementasi Media Pembelajaran Digital Learning di SMAN 19 Surabaya dapat menjadi langkah positif untuk menciptakan siswa-siswa yang cakap digital. Dalam merancang implementasi ini, disarankan untuk mengintegrasikan berbagai konten pembelajaran yang relevan dengan kurikulum, memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, dan memberikan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan media digital. Selain itu, perlu ada evaluasi secara berkala terhadap efektivitas media pembelajaran yang diadopsi, dengan melibatkan siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik konstruktif. Dengan pendekatan yang holistik, diharapkan implementasi ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan cakap digital di kalangan siswa SMAN 19 Surabaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfarikh, A. (2017). Menumbuhkan budaya literasi di kalangan pelajar.
- Alfikri, A. W. (2023, June). Peran Pendidikan Karakter Generasi Z dalam Menghadapi Tantangan Di Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 6, No. 1, pp. 21-25).
- Creswell, J.W. (2002). *Desain Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: KIK.
- Oktiana, D.G. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 YOGYAKARTA

Tahun Ajaran 2014/2015 (pp. 1-260) <https://greatnusa.com/artikel/digital-learning-adalah-2/>. Diakses pada tanggal 08 Desember 2023

Zebua, Zalukhu, Herman, Telaumbanua, Hulu, Hutaaruk, Manik. (2023). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika (Vol. 3, No. 4, pp. 4038-4054)

BP, Munandar, Fitriani, Karlina, Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan (Vol. 2, No. 1, pp. 1-8)