



Accepted: May 2024	Revised: July 2024	Published: August 2024
------------------------------	------------------------------	----------------------------------

Evaluasi Program Sekolah Digital dalam Meningkatkan Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran

Susanda Febriani, Supratman Zakir, Darul Ilmi

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia

e-mail correspondence: ummuirham2606@gmail.com

Roby Setia Pramana⁴

SMAN 4 Payakumbuh, Indonesia

e-mail: robyguru85@gmail.com

Abstract

The rapid development of technology in the 21st century has greatly affected education. In education, technology has become very important to support the teaching and learning process. Teachers play an important role in this, and they must have strong skills to make students want to learn. However, many teachers at SDN 03 Pakan Kurai still have difficulty using learning technology, which ultimately hinders the learning process. The focus of this descriptive qualitative research is how technology is used in learning in grade 5 of SDN 03 Pakan Kurai and how the digital school programme is assessed. This research uses the CIPP evaluation method with a descriptive qualitative approach oriented towards case studies. The results show that technology has been used well in learning overall. However, there are some major barriers. These include unstable internet networks, teachers' inability to use technology, and lack of variety in the use of learning applications. As a result, some students lack motivation to learn, which impacts on their learning outcomes.

Keywords: *Program Evaluation; Technology; Learning*

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi di abad ke-21 sangat memengaruhi pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi menjadi sangat penting untuk mendukung proses belajar-mengajar. Guru memiliki peran penting dalam hal ini, dan mereka harus memiliki kemampuan yang kuat agar siswa ingin belajar. Namun, banyak guru di SDN 03 Pakan Kurai masih kesulitan menggunakan teknologi pembelajaran, yang akhirnya menghambat proses belajar. Fokus penelitian deskriptif kualitatif ini adalah bagaimana teknologi digunakan dalam pembelajaran di kelas 5 SDN 03 Pakan Kurai dan bagaimana program sekolah digital dinilai. Penelitian ini menggunakan metode evaluasi CIPP dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang berorientasi kepada studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi telah digunakan dengan baik dalam pembelajaran secara keseluruhan. Namun, ada beberapa hambatan utama. Ini termasuk jaringan internet yang tidak stabil, ketidakmampuan guru untuk menggunakan teknologi, dan kurangnya variasi dalam penggunaan aplikasi pembelajaran. Akibatnya, beberapa siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Kata Kunci: Evaluasi Program; Teknologi; Pembelajaran

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, teknologi adalah media baru. Perkembangan teknologi informasi tidak secepat sebelumnya. Oleh karena itu, keberadaan teknologi informasi modern merupakan inovasi yang muncul bersamaan dengan kemajuan zaman (Nisa & Shofiyullah, 2021). Teknologi dalam pembelajaran tidak baru bagi para akademisi. Sejak munculnya pandemi COVID-19 hingga saat ini, pendidikan telah menggunakan aplikasi dan teknologi sebagai perantara dalam proses belajar-mengajar (Laily & Ridwanudin, 2023).

E-learning adalah salah satu teknologi pembelajaran yang dapat digunakan. Ini adalah sistem pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan pelajaran kepada siswa mereka melalui jaringan komputer atau media internet, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Astini, 2020). Aplikasi seperti *WhatsApp*, *Zoom*, *video call*, *Classroom*, dan *Google Meet* dapat digunakan untuk berkomunikasi di luar kelas dengan guru dan siswa. Pada saat yang sama, guru dapat menggunakan *PowerPoint*, video animasi, dan film yang relevan dengan tema pelajaran di kelas. Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Agar pembelajaran tidak membosankan guru dan siswa, kreativitas dan rasa ingin tahu yang tinggi sangat penting diperlukan. Terlepas dari banyaknya aplikasi dan layanan Online yang tersedia untuk membantu proses pembelajaran, banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam menjalankannya, yang menghambat proses pembelajaran (Akhyar & Kosim, 2024).

Merujuk kepada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Damayanti dan Nuzuli dengan judul “Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional di Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pengajaran metode pendidikan tradisional di sekolah dasar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat siswa. Teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan motivasi siswa, dan memfasilitasi pembelajaran kolaboratif (Damayanti & Nuzuli, 2023). Ini menunjukkan bagaimana pentingnya sebuah teknologi dalam proses pembelajaran.

Sedangkan pada penelitian ini, peneliti tidak hanya membahas bagaimana teknologi itu digunakan, namun juga membahas sebuah program yang bernama sekolah digital serta manfaatnya dalam peningkatan *akses* dan *user* teknologi dalam proses belajar mengajar. Sekolah digital bisa dikatakan sebagai suatu lembaga pendidikan yang menggunakan teknologi digital sebagai alat utama dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Ini mencakup penggunaan perangkat komputer, internet, platform pembelajaran online, aplikasi edukasi, dan berbagai alat teknologi lainnya untuk menyampaikan materi pelajaran, melakukan evaluasi, serta berinteraksi antara guru dan siswa. Sekolah digital sering kali menawarkan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran dan mengikuti kelas dari mana saja dan kapan saja.

Sesuai dengan lokasi penelitian yang telah peneliti ambil yaitu di SDN 03 Pakan Kurai, pada observasi dan pengamatan awal terlihat bahwa beberapa guru di SDN 03 Pakan Kurai telah memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti *Zoom*, *Google Meet*, dan *Google Classroom* untuk membantu siswanya belajar. Setelah menggunakan teknologi ini selama satu tahun, SDN 03 Pakan Kurai belum dievaluasi secara menyeluruh sebagai bagian dari program sekolah digital untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan ini, peneliti percaya bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi selama proses pembelajaran harus dievaluasi. Evaluasi program adalah proses mengumpulkan, menjelaskan, dan menyajikan informasi yang berguna untuk membuat keputusan

alternatif. Kepala sekolah dan guru, yang membuat keputusan, dapat menilai program sekolah digital. Jika evaluasi program menunjukkan hasil yang memuaskan, program akan dilanjutkan; namun, jika hasilnya tidak memuaskan, perbaikan harus dilakukan. Manfaat evaluasi ini adalah dapat membuat keputusan yang tepat berdasarkan hasilnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menilai secara menyeluruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru dan siswa dapat mengetahui apakah penggunaan teknologi tersebut berhasil atau memerlukan perbaikan.

Metode Penelitian

Tujuan penelitian evaluasi ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SDN 03 Pakan Kurai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan berorientasi kepada studi kasus di lapangan. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan model evaluasi CIPP, yang merupakan singkatan dari *Context*, *Input*, *Process*, dan *Product*. Evaluasi konteks memberikan data tentang pilihan tentang perencanaan program, evaluasi *input* memberikan pilihan tentang rancangan dan sumber-sumber program dan evaluasi proses memberikan pilihan tentang pengendalian program (Muharika, 2019).

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 03 Pakan Kurai, yang berlokasi di Jl. Soekarno Hatta No. 78, Campago Ipuh, Kecamatan Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. SDN 03 Pakan Kurai adalah satu-satunya sekolah percontohan berbasis digital di Kota Bukittinggi, dan pemerintah Kota Bukittinggi membantu pengadaan program sekolah digital dengan memberikan laptop untuk guru dan *Chrome book* kepada siswa pada pertengahan tahun 2023. Dengan bantuan ini, diharapkan para siswa di SDN 03 Pakan Kurai dapat belajar secara digital, menjadi lebih kreatif, dan menjadi lebih inovatif. Evaluasi pelaksanaan program sekolah digital di SDN 03 Pakan Kurai akan dijelaskan oleh peneliti sebagai berikut :

Evaluasi Context

Hasil wawancara antara peneliti dan kepala sekolah tentang penggunaan teknologi digital sebagai alat utama dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa SDN 03 Pakan Kurai menunjukkan bahwa sekolah mulai mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran abad ke-21. Guru dan siswa di SDN 03 Pakan Kurai mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Dalam wawancara, kepala sekolah juga menyatakan bahwa selama sekitar satu tahun program sekolah digital telah dijalankan, berbagai kursus telah diberikan.

Dengan menyediakan laptop dan jaringan internet di setiap ruang kelas, SDN 03 Pakan Kurai berusaha memenuhi kebutuhan teknologi pembelajaran agar siswa tetap aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Selain itu, tujuan penggunaan teknologi dalam pendidikan telah jelas diidentifikasi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Namun, kegiatan yang menggunakan teknologi ini juga memiliki efek psikososial, seperti siswa menjadi jenuh saat belajar jika guru tidak kreatif atau tidak menguasai teknologi sebagai media pembelajaran sepenuhnya.

Evaluasi Input

Hasil survei menunjukkan bahwa laptop adalah alat atau media yang paling sering digunakan oleh guru dan siswa di SDN 03 Pakan Kurai. Setiap pendidik menggunakan laptop untuk mengajar, tetapi beberapa pendidik juga terkadang menggunakan *smartphone* sebagai alat pembelajaran. Guru di SDN 03 Pakan Kurai biasanya menggunakan berbagai aplikasi tambahan selama kegiatan pembelajaran. Ini termasuk *Jamboard* untuk mengajar matematika, *Quizizz* atau *Kahoot* untuk kuis interaktif, *Google Classroom* untuk melacak materi dan tugas, dan *Google Form* untuk absensi dan penilaian.

Peneliti juga menanyakan apa yang disukai dan tidak disukai guru saat menggunakan aplikasi pembelajaran, khususnya video konferensi, yang merupakan sumber utama pembelajaran. Selain itu, guru memiliki banyak cara untuk menilai seberapa baik siswa memahami materi pelajaran saat menggunakan teknologi digital dalam kelas. *Quizizz* adalah salah satu aplikasi populer yang membantu guru menilai seberapa baik siswa memahami pelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan siswa di SDN 03 Pakan Kurai telah menggunakan teknologi digital dengan baik dalam pembelajaran. Namun, beberapa siswa mengatakan bahwa media pembelajaran terkadang mengalami kesalahan dan tidak dapat digunakan, yang menghambat proses pembelajaran.

Untuk memastikan bahwa siswa tidak melakukan kesalahan saat menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran, saran saya adalah memastikan bahwa mereka berada dalam kondisi yang baik dan sempurna. Untuk mencapai tujuan ini, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan harus dipelihara secara berkala, dan koneksi internet harus stabil. Selain itu, penting untuk memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada pendidik untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi pembelajaran. Akibatnya, mereka memiliki kemampuan untuk menangani masalah teknis yang mungkin muncul selama proses pembelajaran. Semua aplikasi yang telah digunakan oleh guru-guru di SDN 03 Pakan Kurai telah terbukti berguna dan berfungsi dengan baik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi tersebut dapat digunakan terus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan bahwa siswa memiliki pengalaman belajar yang baik.

Evaluasi Process

Teknologi digunakan untuk mengajar di SDN 03 Pakan Kurai. Kegiatan pembelajaran berlangsung dari Senin hingga Jumat, dari pukul 07.30 hingga 12.30. Menurut para guru, jika guru menggunakan media digital seperti PowerPoint, siswa diharapkan memperhatikan penjelasan guru, baik melalui PowerPoint maupun penjelasan langsung guru dari awal hingga akhir pelajaran. Pelajaran dibahas secara menyeluruh, dan peneliti mengikuti pelajaran di kelas secara langsung.

Hasil dari wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SDN 03 Pakan Kurai berjalan dengan baik. Dengan program sekolah digital, diharapkan SDN 03 Pakan Kurai dapat terus berinovasi dengan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Namun, ada masalah: siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Ini terlihat ketika guru memberikan penjelasan tentang materi, ketika beberapa siswa masih berbicara dengan teman sebangkunya.

Peneliti telah menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di SDN 03 Pakan Kurai telah berjalan dengan baik dan masih dapat dilanjutkan. Namun, siswa mungkin membutuhkan

lingkungan pembelajaran baru untuk penilaian dan evaluasi. Meskipun demikian, aplikasi yang telah digunakan telah terbukti sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Evaluasi Product

Hasil evaluasi produk menunjukkan bahwa nilai siswa tertentu meningkat sementara nilai siswa lain turun. Dalam wawancara dengan guru, disebutkan bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa ketika menggunakan teknologi digital bergantung pada sifat unik mereka. Namun demikian, guru berusaha keras untuk membuat belajar menyenangkan sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang kuat tentang pelajaran tetapi juga mendapat nilai yang memuaskan. Tidak hanya siswa mendapat manfaat dari teknologi digital, tetapi guru juga memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi dan media digital.

Saat guru dan siswa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, itu berdampak pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan masing-masing. Dari analisis penelitian evaluasi produk, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran siswa dan motivasi diri guru. Selain itu, dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SDN 03 Pakan Kurai juga sangat besar. Selama penggunaan teknologi dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa berubah, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Dari evaluasi produk ini, peneliti menyimpulkan bahwa siswa harus memiliki motivasi yang kuat untuk belajar, baik di sekolah maupun di rumah, jika mereka ingin hasil belajar mereka ditingkatkan. Selain itu, siswa memperoleh keterampilan baru melalui penggunaan aplikasi digital, yang dapat digunakan untuk mendorong kreativitas dalam pembelajaran. Selain itu, guru dapat berbicara dengan orang tua siswa untuk membantu mereka membimbing anak-anak mereka saat menggunakan teknologi dalam kelas, sehingga teknologi tidak disalahgunakan dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Pembahasan

Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk berkomunikasi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mais, 2016). Media pembelajaran adalah bagian penting dari lingkungan belajar siswa, karena mereka meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Adam, 2015). Media pembelajaran dapat dalam berbagai bentuk, termasuk multimedia, visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran berbasis web adalah salah satu jenisnya, dan seiring berjalannya waktu, ada media pembelajaran multimedia yang berbasis daring (*online*) dan media pembelajaran luring (*offline*).

Alat secara menyeluruh yang menyediakan barang dan layanan yang diperlukan untuk keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia disebut teknologi. Sumber daya alam diubah menjadi alat-alat sederhana sebelum manusia mulai menggunakan teknologi. Orang-orang sekarang dapat berinteraksi secara bebas di seluruh dunia berkat kemajuan teknologi seperti mesin cetak, telepon, dan Internet. Teknologi informasi, yang biasanya dikenal sebagai "media sosial" atau "medsos", sedang berkembang dengan cepat di masa sekarang. Baik orang dewasa maupun anak-anak dapat ditemukan menggunakan teknologi ini setiap hari.

Teknologi dalam pendidikan menyediakan berbagai sarana untuk menyampaikan program-program pendidikan. Kemajuan teknologi yang semakin canggih memiliki dampak positif dan negatif. Contohnya, internet memungkinkan komunikasi tanpa batasan ruang dan waktu, serta memudahkan akses ke pendidikan jarak jauh (Lestari, 2018). Teknologi dalam pendidikan

berfungsi sebagai alat bantu atau perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam konteks pendidikan (A'la et al., 2023). Siswa yang mampu memanfaatkan teknologi dengan baik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan cenderung meraih prestasi yang baik. Namun, jika siswa tidak memahami cara menggunakan teknologi untuk tujuan tersebut, mereka mungkin tidak akan mencapai prestasi yang memuaskan, dan teknologi bisa berdampak negatif pada mereka. Teknologi dalam pendidikan berfungsi sebagai media yang dihasilkan dari revolusi teknologi komunikasi, yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Selain guru, buku, dan papan tulis, teknologi pendidikan menekankan pada prosedur, ide, dan alat yang dibahas secara sistematis, logis, dan ilmiah. Oleh karena itu, penggunaan teknologi pendidikan memerlukan analisis yang sistematis, ilmiah, dan rasional untuk mencapai tujuan pendidikan. Penerapan teknologi pendidikan secara efektif dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam meningkatkan prestasi belajar mereka (Sari, 2022).

Pada tahap awal pengembangan teknologi pendidikan di Indonesia, lebih banyak perhatian diberikan pada penerapan metode pembelajaran. Berbicara tentang pembelajaran tidak hanya sebatas pada media; itu juga mencakup komponen sistem pembelajaran. Teknologi pendidikan juga menekankan cara pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif (Agit et al., 2023). Teknologi pendidikan adalah bidang yang sangat luas yang mencakup hal-hal seperti desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian pendidikan. Fungsi utama teknologi dalam pendidikan adalah untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Penggunaan internet dalam pembelajaran telah mengubah paradigma pembelajaran dari metode tradisional yang diterapkan oleh pendidik sebelum era teknologi. Hal ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi telah mengubah proses pembelajaran dari keterbatasan ruang kelas menjadi fleksibilitas yang memungkinkan pembelajaran terjadi di mana saja. Selain itu, dari siklus waktu menjadi interaksi waktu nyata, dari penggunaan materi kertas menjadi penggunaan sumber *online*, dan dari ketergantungan pada fasilitas fisik kelas menjadi koneksi jaringan. Dengan demikian, pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas, melainkan dapat berlangsung di rumah atau di lokasi lain sesuai dengan preferensi peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mengambil berbagai bentuk, termasuk penyediaan bahan ajar secara *online* seperti buku digital atau artikel di internet, program pembelajaran yang didukung oleh komputer (*computer-assisted learning*), penggunaan bahan peraga atau simulasi digital, dan pembelajaran jarak jauh. Penyediaan bahan ajar secara *online* mempermudah pendidik dan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran tanpa terkendala oleh keterbatasan aksesibilitas materi (Anggraeny et al., 2020).

Teknologi pendidikan hadir untuk mempermudah dan mempercepat pendidikan, terutama dalam mengatasi beberapa masalah yang masih mengganggu kehidupan sehari-hari kita. Media yang paling banyak digunakan, terutama selama pandemi seperti saat ini, adalah internet dan ponsel pintar. Terdapat dua komponen utama yang sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar guru: metode pengajaran dan kurikulum. Kedua komponen ini saling terkait karena pemilihan metode pengajaran berdampak pada pelaksanaan kurikulum. Namun, ada beberapa faktor lain yang perlu dipertimbangkan saat memilih media, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas yang akan diberikan, respon dan karakteristik siswa (Pollatu et al., 2022).

Dalam perkembangannya yang mengikuti evolusi teknologi, teknologi pertama yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah teknologi percetakan, yang didasarkan pada prinsip

mekanisme. Kemudian datang teknologi audio visual, yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk keperluan pembelajaran. Terakhir, teknologi mikroprosesor memasukkan penggunaan komputer dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan biasanya dibagi menjadi empat kelompok utama selama pengembangannya, yang meliputi :

1. Teknologi cetak

Teknologi pendidikan, seperti yang dijelaskan, dapat menghasilkan materi dalam bentuk tulisan (teks verbal) dan juga dalam bentuk visual, seperti grafik dan foto. Materi teks verbal berisi informasi yang disampaikan dalam bentuk kata-kata, sementara materi visual mencakup gambar, grafik, dan foto. Dengan menggabungkan kedua komponen ini, materi pembelajaran yang efektif dapat dibuat dan disampaikan dalam bentuk cetak atau elektronik.

2. Teknologi audio-visual

Pengajaran melalui audio-visual ditandai dengan penggunaan perangkat keras selama proses belajar-mengajar, seperti pemutar rekaman (*tipe recorder*) dan proyektor film.

3. Teknologi berbasis komputer

Teknologi berbasis mikroprosesor melibatkan penggunaan sumber-sumber yang beroperasi melalui mikroprosesor untuk menghasilkan atau menyampaikan materi. Teknologi ini menyajikan informasi kepada siswa melalui layar kaca dan komputer. Dalam hal ini, aplikasi berbasis komputer termasuk tutorial (yang mengatur materi pelajaran secara bertahap), latihan dan praktik (yang membantu siswa menguasai materi yang telah mereka pelajari sebelumnya), dan berbasis data (yang memberi siswa sumber untuk meningkatkan pengetahuan mereka sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka) (Nisa & Shofiyullah, 2021).

4. Gabungan teknologi cetak dan komputer

Merupakan kombinasi teknologi cetak dan komputer untuk membuat dan menyampaikan materi. Ini menggabungkan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Dalam pembelajaran, teknologi memiliki empat fungsi:

- a. Presentasi: Teknologi digunakan untuk menyajikan informasi secara visual atau audiovisual kepada siswa. Ini dapat berupa *slide* presentasi, video, animasi, atau multimedia interaktif.
- b. Pengajaran: Teknologi digunakan sebagai alat untuk mengajar dan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Ini mencakup penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif, simulasi, dan permainan pendidikan.
- c. Pembelajaran: Teknologi digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa belajar mandiri. Ini meliputi penggunaan program pembelajaran *online*, *e-book*, tutorial interaktif, dan sumber daya belajar digital lainnya (Wulandari et al., 2021).
- d. Evaluasi: Teknologi digunakan untuk mengevaluasi pemahaman dan kinerja siswa. Ini meliputi penggunaan tes *online*, kuis interaktif, perangkat lunak evaluasi, dan alat analisis data untuk melacak kemajuan belajar siswa (Mahyudi, 2023).

Teknologi dalam pendidikan memiliki banyak keuntungan yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu keuntungan utamanya adalah memungkinkan akses pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal, yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan waktu, tempat, dan kecepatan mereka sendiri. Ini juga memungkinkan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan unik siswa (Noormiyanto, 2020). Teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses bahan pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran yang disajikan secara interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Suyuti et al., 2023).

Evaluasi sangat penting saat menerapkan program sekolah digital untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi. Evaluasi lembaga pendidikan membantu menjaga kualitas pendidikan dan meningkatkan program. Fungsi evaluasi dibagi menjadi empat kategori.:

1. Evaluasi Selektif: Bertujuan untuk memilih dan menentukan siswa yang akan diterima, naik kelas, lulus, atau mendapatkan beasiswa.
2. Evaluasi Diagnostik: Dilakukan untuk menilai dan mengidentifikasi kelemahan siswa sehingga memudahkan dalam mengatasi masalah pembelajaran.
3. Evaluasi Penempatan: Mengelompokkan siswa dengan hasil penilaian yang sama ke dalam kelompok yang sama dalam proses pembelajaran.
4. Evaluasi Pengukuran: Digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program yang telah ditetapkan.

Oemar Hamalik membagi fungsi evaluasi menjadi tiga kategori :

1. Fungsi Instruksional: Menentukan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator untuk meningkatkan pengalaman belajar, memotivasi siswa, memberikan umpan balik, dan mengukur pemahaman siswa.
2. Fungsi Administrasi: Menjaga kualitas program, mengevaluasi program, melakukan akreditasi, sertifikasi, dan meningkatkan kualitas hasil seleksi.
3. Fungsi Bimbingan: Mengidentifikasi bakat dan kemampuan siswa untuk memberikan bimbingan yang sesuai.

Oleh karena itu, peran evaluasi sangat penting untuk menentukan kualitas sekolah dan proses pembelajaran.

Penutup

Dengan pengetahuan teoritis tentang pembelajaran berbasis teknologi, SDN 03 Pakan Kurai tidak menghadapi masalah yang signifikan saat menerapkan pembelajaran digital. Program sekolah digital ini digunakan sebagai ajang latihan bagi guru dan siswa untuk menghadapi model pembelajaran abad ke-21. Ini dilakukan agar di masa depan mereka memiliki sumber daya dan pengalaman yang memadai untuk menerapkan model pembelajaran abad ke-21. Secara evaluasi, tujuan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di SDN 03 Pakan Kurai adalah untuk memastikan bahwa siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran meskipun belajar dari jarak jauh atau dari rumah. Laptop adalah alat teknologi digital yang paling sering digunakan oleh guru dan siswa. Aplikasi seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *Quizizz*, dan *Kahoot* adalah contoh aplikasi yang mudah digunakan dan berfungsi dengan baik. Agar pembelajaran tetap menyenangkan dalam berbagai situasi, guru dapat mengembangkan aplikasi tambahan jika memungkinkan. Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran berjalan dengan baik selama evaluasi proses. Namun, jaringan internet yang tidak stabil dan motivasi siswa untuk belajar adalah beberapa tantangan yang dihadapi siswa saat menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis peneliti dalam evaluasi produk, dapat disimpulkan bahwa metode belajar siswa dan motivasi guru sangat mempengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, dampak yang akan dirasakan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di SDN 03 Pakan Kurai juga akan sangat besar.

Daftar Pustaka

- A'la, N. I., Bilqist, P. S. I., Anisa, T. N., & Aini, V. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Al-DYAS*, 2(3), 604–611. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i3.1480>
- Adam, S. dan M. T. . (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Agit, A., Mujahidin, & Amiruddin, N. (2023). Evaluasi Penggunaan Teknologi Terhadap Efektivitas Belajar. *Journal Educandum* , 9(1), 31–42.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Akhyar, M., & Kosim, M. (2024). Gagasan Pembaharuan Pendidikan Islam Berkemajuan Perspektif KH Ahmad Dahlan. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 12(1), 1–19.
- Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, P., & Masrun, M. (2023). Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3160-3168.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255.
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi komunikasi dalam pengajaran metode pendidikan tradisional di sekolah dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219.
- Jojo, A., & Murniarti, E. (2023). Evaluasi Program Pelatihan Google Certified Educator Dalam Peningkatan Profesionalitas Guru: Studi Kasus Sekolah Kristen Ketapang. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 16(1), 64-72.
- Laily, N. S., & Ridwanudin, D. (2023). Evaluasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas 5 SDIT AL-Haraki Depok. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.24278>
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Pustaka Abadi.
- Muharika, A. dan. (2019). *Metodologi Penelitian Evaluasi Program*. Alfabeta.
- Nisa, K., & Shofiyullah, M. M. (2021). Evaluasi Pemanfaatan Media E-Learning Dengan Menggunakan Model Assure Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMK 17 August 1945. *Edureligia*, 05(01), 104–115.
- Noormiyanto, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Berkesulitan Belajar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 318–325.

- Pollatu, D., Karesina, D. M., Toegiyo, E. F., Kowarin, S., & Baragain, S. (2022). Teknik Evaluasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2).
- Sari, N. H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Transisi Pasca Pandemi Covid-19. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 459–466.
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Turnip, R. S. (2023). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Pelajar: Pengenalan dan Praktik Penggunaan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2302-2310.
- Widianingrum, R. I., & Eldarni, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Sigil pada Mata Kuliah Evaluasi Program. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 737-744.
- Wulandari, A. D., Juni'ah, & Susilawati. (2021). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan di Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis*, 147–157.