

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA ERA DIGITAL

Krisnawati¹, Martini², Sugiyono³

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

²Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

Email : nawati121212@gmail.com¹, ong65@gmail.com², sugiyono@stkippacitan.ac.id³

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengatahui:1) Aktivitas pembelajaran berbasis digital. 2) Upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada era digital. 3) Hambatan guru dalam pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian yaitu guru kelas IV, tiga siswa dan kepala sekolah. Objek penelitian ini adalah upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada era digital. Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Aktivitas belajar mengajar di kelas memanfaatkan *chromebook* yang disambungkan dengan proyektor sebagai media bantu proses penyampaian pembelajaran. 2) Upaya yang guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan memanfaatkan platform *YouTobe*, Teka-Teki Silang, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *ice breaking*. 3) Hambatan sering terjadi mati listrik dan kurang kuatnya daya listrik sehingga dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: aktivitas belajar, era digital, hambatan, upaya guru

Abstract: *This study aims to find out: 1) Digital-based learning activities. 2) Teachers' efforts in improving student learning activities in the digital era. 3) Teachers' obstacles in digital-based learning. This research is qualitative research with a descriptive approach. The subjects of the study were a grade IV teacher, three students, and the principal. The object of this research is the teachers' efforts to improve student learning activities in the digital era. This study uses triangulation techniques and sources. Data collection was obtained from observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques are conducted by data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the study show that: 1) Teaching and learning activities in the classroom use Chromebooks connected to projectors as a medium to help the learning delivery process. 2) Teachers' efforts in improving student learning activities by using the YouTobe platform, Crossword Puzzles, Wordwall, Quizizz, and ice breaking. 3) Obstacles often occur, such as power outages and lack of electrical power, which can affect the digital-based learning process.*

Keywords: *learning activities, digital era, obstacles, teachers' efforts*

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar merupakan sebuah kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan (Nuraini, 2015). Aktivitas belajar dapat mencakup berbagai metode dan gaya belajar yang berbeda. Aktivitas belajar dapat berupa menulis catatan, diskusi dengan teman atau guru, melakukan latihan, simulasi dan eksperimen dan lain-lain. Pendapat lain disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2010:51) dalam Purnasari (2021) bahwa aktivitas belajar merupakan keaktifan peserta didik saat kegiatan belajar berlangsung untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka

sendiri. Aktivitas belajar sangat beragam, namun sebagai seorang guru sangat penting untuk menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Kegiatan belajar mengajar saat ini berkaitan erat dengan perkembangan teknologi digital. Pada kenyataannya teknologi digital telah menyebar di setiap aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Riska Aini Putri, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan ini dan mencari cara-cara inovatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan sekolah. Perjalanan, era digital telah menjadi babak baru yang memainkan peran integral, mengubah secara mendasar cara untuk berinteraksi, belajar, dan mengajar (Chomsum, 2022).

Penggunaan perangkat digital seperti komputer dan internet telah menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran. Peran teknologi dalam Pendidikan guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang (Riska Aini Putri, 2023). Dengan adanya alat bantu teknologi memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara menarik dan interaktif. Di sisi lain, teknologi juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif mengikuti perkembangan zaman. Di wilayah perdesaan, akses terhadap jaringan internet masih terbatas atau lambat. Infrastruktur teknologi sering kali belum memadai, sehingga menghambat penggunaan teknologi digital. Jaringan listrik yang kurang stabil dan keterbatasan fasilitas pendukung juga menjadi kendala dalam penerapan teknologi digital di perdesaan.

Sekolah-sekolah di wilayah perdesaan seringkali menghadapi berbagai keterbatasan, termasuk akses terbatas ke teknologi dan internet, sumber daya pendidikan yang kurang memadai, serta jarak yang jauh dari pusat kota yang membuat akses terhadap pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru menjadi sulit. Penggunaan teknologi sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari yang tidak luput dari penggunaan teknologi, dimana hal tersebut merubah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Pada konteks pendidikan, teknologi telah mengubah cara kita belajar, mengakses informasi, dan berkomunikasi dengan memanfaatkan teknologi digital (Insan et al., 2023).

Berbagai tantangan yang ada di dalam penerapan pembelajaran berbasis digital, menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Selain faktor daya dukung perangkat digital dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang sering bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat diterima oleh peserta didik. Hal itu menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif. Adapun upaya yang dilakukan guru untuk dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Namun penggunaan teknologi sebagai penunjang pembelajaran belum sepenuhnya berhasil. Karena penggunaan teknologi digital tidak hanya memberikan dampak positif. Dampak negatif dari teknologi digital dapat timbul dari perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan etika, norma, aturan, dan moral kehidupan (Marryono Jamun, 2018).

Perubahan paradigma pada era digital membawa perubahan yang mendasar terhadap cara belajar siswa. Dengan adanya teknologi digital telah memperluas metode dan media pembelajaran bagi siswa, sehingga memungkinkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran berbasis digital (Sakti, 2023). Penyesuaian gaya belajar ini diharapkan dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Meskipun membuka peluang baru dalam dunia pendidikan (Lestari & Kurnia, 2023) menyampaikan tantangan pada era digital mengarah pada penyalahgunaan teknologi, sehingga pentingnya keterampilan digital dan bijak dalam penggunaan teknologi digital yang dibutuhkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, dan juga perlu implementasi model pembelajaran inovatif pada era digital. Pada dasarnya teknologi saat ini tidak hanya memberikan dampak positif saja, dampak negatif dari teknologi dapat timbul lebih besar jika tidak disesuaikan dengan porsi peserta didik. Sebagai seorang yang menjadi panutan di sekolah guru perlu menyesuaikan kebutuhan siswa pada era digital agar penyampaian materi dapat berjalan baik dan disesuaikan dengan jenjang peserta didik.

Masalah yang dihadapi dalam proses belajar adalah topik yang sangat penting untuk dipahami, terutama dalam konteks pendidikan. Aktivitas belajar mengacu pada segala sesuatu yang dilakukan siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran, sementara masalah belajar mengacu pada hambatan atau kesulitan yang dihadapi siswa

selama proses tersebut. Berdasarkan hasil observasi pada bulan Oktober 2023 di SD Negeri 2 Kalikuning telah menerapkan pembelajaran berbasis digital. Pemanfaatan teknologi digital dibuktikan dengan adanya proyektor di setiap kelas sebagai penunjang pembelajaran. Peralihan pembelajaran berbasis teknologi ini menjadi sebuah inovasi baru khususnya di daerah perdesaan. Pada saat pembelajaran berbasis konvensional tingkat konsentrasi siswa menurun yang dapat disebabkan oleh gangguan teman sebangku, asyik bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Dengan adanya inovasi pembelajaran berbasis digital diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas. Meskipun dalam penggunaan teknologi digital ini sering kali mengalami kendala yang tidak terduga salah satunya rawan terputusnya arus listrik secara tiba-tiba yang menyebabkan hilangnya jaringan sinyal sehingga harus menyiapkan alternatif lain agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada era digital di kelas IV SD Negeri 2 Kalikuning.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif (Abdussammad 2021:30) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berorientasi pada gejala yang bersifat alami. Sejalan dengan pendapat (Theodoridis & Kraemer 2018) penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Penelitian kualitatif sifatnya mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Menurut Creswell (2016) penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna sejumlah individu atau kelompok orang yang berasal dari masalah sosial. Panduan praktis untuk penelitian kualitatif, seperti strategi pengumpulan data, analisis data, dan penulisan laporan penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Kalikuning yang berlokasi di RT 2 RW 21, Dusun Kepek, Desa Kalikuning, Kecamatan Tulakan, Kabupaten Pacitan. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV, 3 orang siswa, dan sebagai penguat dilakukan wawancara dengan kepala sekolah. Objek penelitian ini adalah upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada era digital di kelas IV SD Negeri 2 Kalikuning. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen pengumpulan pada penelitian ini menggunakan instrumen bantu utama. Sugiyono & Wijayanti (2018) berpendapat bahwa instrumen utama pada sebuah penelitian adalah peneliti sendiri karena berhubungan langsung dengan penelitian yang dilakukan dan kondisi lapangan. Instrumen bantu pertama dalam penelitian ini adalah pedoman observasi yang digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan data saat melakukan observasi. Instrumen bantu kedua dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara yang digunakan sebagai alat bantu pengambilan data. Instrumen bantu ketiga berupa alat dokumentasi *handphone* yang digunakan untuk menguji kredibilitas langsung dari tempat penelitian yang meliputi foto-foto kegiatan dan rekaman audio.

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data yang diperoleh kemudian dilakukan beberapa langkah analisis data. Analisis data ada tiga alur kegiatan yaitu data *reduction*, data *display*, dan *concluding drawing/verification* (Miles and Huberman, 2014: 16). Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara kemudian dilakukan analisis untuk mendapatkan hasilnya, maka perlu dilakukan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan observasi sebagai pengambilan data dilakukan selama 2 minggu dengan 3 kali proses observasi tepatnya pada bulan Maret 2024. Proses pengamatan pembelajaran dilakukan dari awal pembelajaran pada pukul 07.00-12.30 WIB. Selanjutnya terkait kegiatan wawancara dilakukan dengan menggunakan pendekatan *in-depth interviewing*. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam terkait upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada era digital. Wawancara ini dilakukan 1 hari tepatnya pada hari Sabtu, 30 Maret 2024.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan atau proses yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru di kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran biasanya guru kelas menyiapkan RPP/modul ajar sebelum kegiatan belajar mengajar. Kepala sekolah SD Negeri 2 Kalikuning mengatakan RPP merupakan rencana yang akan kita lakukan di dalam kelas, tentunya ketika kita melakukan rencana akan lebih aktif dan efektif dan sesuai prosedur yang sudah disepakati di dalam suatu lembaga. Dalam praktik mengajar guru kelas IV merancang pembelajaran sebelum pembelajaran dilakukan. Pembelajaran di kelas IV itu menggunakan RPP/Modul ajar, kemudian mempelajari materinya dan

menentukan bagaimana nanti proses pembelajarannya menyesuaikan materi yang dilaksanakan pada hari tersebut.

Proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 2 Kalikuning sudah mengikuti perkembangan zaman. Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini terjadi dengan cepat dan mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dengan perkembangan yang pesat ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, jadi seorang guru dan siswa dapat mencari sumber belajar dengan sangat mudah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, guru kelas IV dan 3 siswa dapat disimpulkan dalam aktivitas pembelajaran guru menggunakan proyektor yang disambungkan dengan internet. Dengan demikian siswa dapat memperhatikan pembelajaran di pantulan papan tulis. Dalam hal ini guru dapat mengakses pembelajaran dengan memanfaatkan *YouTobe*, *Google* yang dikoneksikan dengan internet dengan bantuan Wifi yang telah disediakan pihak sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi digital membuat pembelajaran terkesan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi digital dan koneksi internet yang stabil, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Tujuan dari meningkatkan aktivitas belajar ini siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran dapat dipahami siswa. Kepala sekolah berusaha memberikan pemahaman kepada guru agar dapat beradaptasi, jangan sampai anaknya lebih pintar dari gurunya. Hal ini yang di khawatirkan anak lebih dahulu pintar daripada gurunya, Kepala sekolah menyampaikan untuk berusaha menyeimbangkan, karena sekarang prinsipnya siapa yang mau belajar yang lebih dulu bisa. Tidak mustahil jika anak lebih pintar dari gurunya, dengan demikian kepala sekolah berusaha memberikan keseimbangan agar guru melek teknologi. Dalam hal ini upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada era digital dilakukan dengan mengikuti perkembangan pembelajaran. Mengikuti yang sedang *trend* di *Instragram* seperti *Wordwall*, kemudian teka-teki silang dan *Quizizz*. Guru kelas IV mengatakan dengan adanya variasi dalam proses pembelajaran anak-anak lebih antusias. Selain itu guru juga sering memanfaatkan *ice breaking* sebagai jurus jitu menghilangkan ketegangan, kurang konsentrasi dan untuk melatih fokus siswa. Dalam

hal ini siswa juga membenarkan bahwa guru kelas IV menggunakan menggunakan *ice breaking* untuk membuat semangat siswa. Selain menggunakan *Ice breaking* guru juga menampilkan video yang menyenangkan. Di dalam kelas guru kelas IV juga menerapkan pergantian kelompok pembelajaran dan tempat duduk setiap 1 bulan sekali.

Aktivitas belajar di era digital membawa banyak manfaat, seperti mempermudah akses informasi dan sumber belajar yang beragam. Namun, juga terdapat beberapa hambatan yang sering terjadi pada proses pembelajaran. Wilayah plosok juga menjadi kemungkinan mati listriknya besar. Ketika terjadi mati listrik maka kegiatan pembelajaran berbasis digital sering mengalami kendala. Hal ini disebabkan oleh mati listrik. Dari hasil wawancara kepala sekolah, guru dan siswa menyampaikan bahwa mati listrik menjadi kendala utama dalam pembelajaran berbasis digital.

Fasilitas pendukung yang belum memadai seperti *generator set (genset)* membuat proses pembelajaran akan kembali ke pembelajaran konvensional. Selanjutnya penyebab kurang efektifnya pembelajaran berbasis digital dipengaruhi oleh daya listriknya di sekolah. Guru kelas IV mengatakan jika listriknya dipakai 3 kelas biasanya tidak kuat. Kurangnya daya listrik dan mati listrik menjadi tantangan besar dalam melaksanakan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran yang mengandalkan perangkat teknologi digital. Hambatan yang bersifat teknis seperti pemadaman listrik secara tiba-tiba akan mengganggu proses pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru. Materi yang sudah dirancang dengan media proyektor tidak dapat ditampilkan karena listrik padam. Pada kasus ini maka pembelajaran yang dilakukan akan kembali menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Aktivitas Belajar Siswa pada Era Digital

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Kalikuning pembelajaran cukup menyenangkan dan menarik. Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran kemudian melakukan berdo'a dan dilanjutkan dengan pembiasaan. Selain itu guru juga tidak lupa untuk presensi memastikan siswa selalu hadir dalam pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Kalikuning menggunakan kurikulum merdeka. Dengan kebijakan kurikulum merdeka ini maka proses pembelajaran memberikan kebebasan dalam pemilihan metode pembelajaran dengan tujuan siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses

belajar. Salah satu media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah proyektor. Dalam proses pembelajaran ini guru memanfaatkan proyektor yang di sambungkan dengan laptop atau *Chromebook*. Proyektor yang terpasang di setiap kelas akan memudahkan guru dalam menampilkan materi yang lebih menarik. Menurut Arsayli Alfinanda Yunia (2022:321) dalam (Nggilu et al., 2023) bahwa proyektor merupakan sebuah alat bantu yang menggabungkan antara cahaya, lensa dan display yang bertujuan untuk menghasilkan gambar, teks, dan video dalam bentuk tangkapan layar. Dengan adanya fasilitas proyektor di setiap kelas guru dapat memberikan contoh berupa gambar/video dalam pembelajaran. Tampilan gambar/video ini tentunya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran berlangsung siswa sangat tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa mampu berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih kurang konsentrasi yang disebabkan oleh gangguan teman dan ada yang tidak mendengarkan secara baik. Pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas Guru juga menerapkan pergantian tempat duduk setiap 1 bulan sekali dan membuat kelompok penugasan secara bergantian.

Upaya Guru dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Era Digital

Untuk meningkatkan pembelajaran di kelas, guru melakukan berbagai macam media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran. Adapun salah satu media yang digunakan guru adalah *YouTobe*. Dengan kemudahan yang ada dalam mengakses berbagai video pembelajaran akan memudahkan guru dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu dalam meningkatkan penggunaan media belajar bagi siswa guru kelas IV menggunakan *Instagram* untuk mencari *referensi* pembelajaran berbasis digital. Di dalam *Instagram* menyediakan berbagai konten edukatif terkait pembelajaran berbasis digital. Dalam hal ini guru kelas menggunakan media teka-teki silang, *Wordwall*, *Quizizz* yang didapat melalui konten edukatif *Instagram* untuk penunjang pembelajaran agar terkesan menyenangkan. Pada aktivitas pembelajaran guru kelas IV juga menerapkan pergantian tempat duduk setiap 1 bulan sekali dan melakukan pergantian kelompok belajar secara bergantian.

Upaya yang dilakukan guru kelas IV sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pebria Dheni Purnasari (2021) mengemukakan bahwa cara penyesuaian perkembangan digital dengan pembelajaran meliputi pengembangan media-media pembelajaran

elektronik atau berbantuan komputer, pemanfaatan situs media-media sosial untuk aktivitas pembelajaran dan pengembangan strategi-strategi pembelajaran *online* yang menarik dan perpaduan antara *online* dan tatap muka (*blended learning*) memberi warna baru bagi pendidikan.

Penelitian selanjutnya linier dengan penelitian yang dilakukan oleh (Afif, 2019) adapun upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa menurut antara lain (a) menyajikan materi dengan kreatif agar peserta didik tidak cepat bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru (b) penting untuk diperhatikan gaya belajar siswa pada era digital bukan hanya meneliti dan mengamati objek yang hanya ada di ruang kelas, akan tetapi mereka juga terbiasa menyimpan dan mengumpulkan berbagai informasi yang diperoleh dari sumber lain (c) guru sebagai mitra dalam belajar harus mampu mendesain kegiatan belajar yang kreatif agar tidak cepat bosan dengan materi yang disampaikan (d) waktu pembelajaran dalam penggunaan teknologi harus disesuaikan karena saat ini peserta didik tidak lagi pasif seperti sebelum adanya teknologi digital dan (e) model pembelajaran perlu melibatkan berbagai unsur internal dan eksternal sekolah. Dalam hal ini Kepala sekolah SD Negeri 2 Kalikuning juga memberikan pemahaman kepada tenaga pendidikan tentang penggunaan teknologi digital. Sehingga dengan adanya pemahaman ini guru diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman.

Hambatan Guru dalam Aktivitas Belajar di Era Digital

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri 2 Kalikuning terdapat hambatan signifikan dalam aktivitas belajar pada era digital. Salah satu hambatan yang sering terjadi adalah mati listrik. Di wilayah perdesaan mati listrik menjadi masalah umum yang sering terjadi. Pada pembelajaran era digital listrik menjadi tumpuan penggunaan perangkat elektronik seperti *chroombook* yang di sambungkan dengan proyektor. Tanpa adanya aliran listrik maka proyektor tidak dapat digunakan sehingga pembelajaran kembali manual menggunakan papan tulis. Dengan adanya Keterbatasan sarana dan prasarana tentunya akan berdampak pula terhadap proses transfer pengetahuan (Sugiyono, 2023). Dalam penggunaan teknologi digital terdapat hal yang tidak terduga contohnya putusnya arus listrik yang menyebabkan penggunaan teknologi. (Muhammad et al., 2020) menyampaikan ketika terjadi pemadaman listrik, guru harus siap dengan situasi dan kondisi yang ada. Kendala yang terjadi di SD Negeri 2 Kalikuning dalam pembelajaran berbasis digital adalah daya listrik

yang kurang kuat akan mengganggu kegiatan belajar mengajar. Permasalahan daya yang kurang mendukung perangkat elektronik tentunya akan mempengaruhi proses pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran dalam penggunaan proyektor harus bergantian dengan kelas yang lain. Hal ini sejalan penelitian yang dilakukan oleh Amin, Rois (2018) Hambatan yang dialami ketika menggunakan media yang memanfaatkan listrik yakni ketika pemadaman listrik. Pada kasus ini memiliki sedikit perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pebria Dheni Purnasari (2021) bahwa kualitas SDM dan minimnya sarana dan prasarana sekolah menjadi sebuah kendala internal yang menyebabkan proses pembelajaran tidak maksimal, selain itu beberapa sekolah berada pada kategori susah akses dan belum teraliri listrik akan mempengaruhi aktivitas belajar pada era digital. Perbedaannya terletak pada aliran listrik yang sudah ada di SD Negeri 2 Kalikuning, namun akses listrik tidak selalu berjalan lancar yang sebabkan mati listrik dan kurang kuatnya daya listrik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Kalikuning menggunakan proyektor sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam menampilkan materi. Guru menggunakan *Chromebook* yang disambungkan dengan proyektor sehingga dapat menampilkan gambar/video. Gambar/video dipantulkan dipapan tulis, sehingga siswa dapat memperhatikan pantulan materi dipapan tulis. Proses pembelajaran berlangsung baik siswa antusias dan tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa mampu lebih berkonsentrasi saat pembelajaran berbasis digital. Upaya yang dilakukan oleh kepala sekolah dengan memberikan pemahaman kepada guru terkait kemajuan teknologi. Selain itu upaya yang dilakukan guru kelas IV dengan memanfaatkan *Instagram* sebagai sarana mencari referensi pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pembelajaran guru kelas IV juga memanfaatkan *YouTobe*, selain itu guru kelas IV juga menggunakan aplikasi yang sedang trend yang di dapat dari konten di *Instagram* seperti, teka-teki silang, *Wordwall* dan *Quizizz*. Selain itu pada aktivitas pembelajaran untuk menghilangkan rasa bosan guru kelas IV menggunakan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat siswa. Di dalam kelas Guru juga menerapkan pergantian tempat duduk setiap 1 bulan sekali dan membuat kelompok penugasan secara bergantian.

Hambatan guru dalam aktivitas pembelajaran berbasis digital adalah terjadinya pemadaman listrik secara tiba-tiba. Selain mati listrik hambatan yang terjadi karena daya listrik yang tidak mendukung membuat penggunaan proyektor secara bersamaan 3 kelas mengalami kurang kuatnya aliran listrik. Sehingga proses pembelajaran kembali ke pembelajaran konvensional.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas dalam melakukan pembelajaran guru harus mempersiapkan alternatif dari semua kemungkinan yang terjadi, sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pentingnya ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran dapat meminimalisir hambatan dalam aktivitas belajar berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Insan, J., Humaniora, S., Jalan, A., No, K., & Sumbarsari, K. (2023). Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan, Studi Kasus Desa Rowotamtu dan Tisnogambar yang memadai, melatih guru-guru yang berkualitas, dan mengembangkan kurikulum yang. 1(4).
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 4–7.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohidi Rohidi, UI-Press.
- Muhammad, O. :, Amin, R., & Yogyakarta, N. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Di Kelas Awal Sd Negeri Percobaan 2 Yogyakarta Utilization of Learning Media in Early Grade of Sd Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 23, 7.
- Nggilu, A., Ismail, R. P., Kamuli, S., Lakadjo, M. A., Agim, M., & Yusup, K. G. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Proyektor Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 3 Kota Gorontalo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10060–10068. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1435>
- Nuraini, F. dan R. F. (2015). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar

Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak. Ar-Razi Jurnal Ilmiah International Edition, 6(11), 951–952., 1(April).

Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Jurnal basicedu. 5(5), 3089–3100.

Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>

Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>

Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>

Sugiyono. (2016). Prosedure Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://repositori.unsil.ac.id/721/7/10>. BAB III.pdf

Sugiyono (2018, P. 13). (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.

Sugiyono. (2023). Problematika Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 278–287. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5544>

Theodoridis, T., & Kraemer, J. (2018). Menjadi Pendidik Yang Mengakomodasi Keberagaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Landasan Psikologi Pendidikan