



## **PENGALAMAN GURU DALAM MEMAKNAI KERJASAMA KREATIF MENYELENGGARAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL**

**Maria Ratih Agustin<sup>1)</sup>, Carolus Borromeus Mulyatno<sup>2)</sup>, Rian Antony<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup>Guru Sekolah Dasar, SD Katolik Santa Maria III Malang, Indonesia

<sup>2)</sup> Fakultas Teologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

<sup>3)</sup> Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

### **Abstrak**

Pendidikan mengalami transformasi yang signifikan dalam era digital ini, terutama dengan adanya peningkatan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, kerjasama kreatif antara guru memainkan peran kunci dalam menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman para guru dalam memaknai kerjasama kreatif dan sinergis dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan interpretasi fenomenologis atau Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) untuk menganalisis data yang diperoleh melalui metode wawancara. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan beberapa guru yang memiliki pengalaman dalam menggunakan teknologi digital dalam pengajaran mereka. Hasil penelitian ini memberikan temuan yang penting tentang peran penting kerjasama kreatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital, serta menyoroti nilai positif dan kemudahan yang didapatkan. Selain itu, penelitian itu juga mengungkapkan bahwa setiap guru memiliki cara penyajian berbeda dalam pembelajaran berbasis digital. Kolaborasi antar guru dapat memaksimalkan pembelajaran berbasis digital. Implikasi praktis dari temuan ini dibahas untuk meningkatkan praktik pengajaran di era digital ini. Kolaborasi ini juga membuat siswa memiliki akses informasi yang relevan dan aktual sehingga sejalan dengan perkembangan zaman. Tentunya temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan inklusif di era digital dengan melakukan kolaborasi kreatif antar guru.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Digital, Pengalaman Guru, Kerja Sama Kreatif, Kolaborasi.

---

\*Correspondence Address : [ratihmar@gmail.com](mailto:ratihmar@gmail.com)

DOI : 10.31604/jips.v11i4.2024. 1435-1445

© 2024UM-Tapsel Press

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan peningkatan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Di sini guru ditantang untuk melaksanakan strategi berbasis digital dalam pembelajarannya (Payong, Mulyatno, dan Antony, 2024). Apalagi pada masa pandemi siswa telah terbiasa menggunakan alat digital dalam pembelajaran dan kesehariannya. Di tengah transisi menuju pembelajaran berbasis digital, kerjasama kreatif di antara para guru menjadi semakin penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa (Nahumury dan Antony, 2022).

Pembelajaran yang menarik dibutuhkan untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar (Antony, 2022; Mulyatno, 2020). Pembelajaran juga perlu didesain agar memberi makna yang dapat dirasakan bagi siswa (Mangunwijaya, 2020; Antony, 2022). Pembelajaran ini dalam terlaksana dengan memanfaatkan teknologi digital. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dapat membantu siswa dalam memperoleh keterampilan belajar yang baik serta meningkatkan life skills peserta didik agar sesuai dengan tuntutan zaman (Zabir, 2018). Oleh karena itu guru perlu mengembangkan kreativitas agar dapat menyampaikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Guru dapat melakukan kerjasama dalam mengembangkan pembelajaran (Suherman dan Nurhaqy, 2022). Kerjasama kreatif mencakup kolaborasi antar-guru dalam merancang

kurikulum dan strategi pembelajaran, serta interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar digital. Kerja sama perlu terus dikembangkan guru agar dapat mendidik siswa menjadi sosok yang memiliki karakter, pengetahuan dan keterampilan (Wiyani, 2015) Dalam konteks ini, pengalaman guru dalam memahami, menerapkan, dan memaknai kerjasama kreatif menjadi aspek yang sangat penting untuk dipelajari dan dikembangkan.

Di sisi lain, keterbukaan untuk selalu belajar dan kerjasama merupakan tuntutan hidup di abad ke-21 yang diwarnai perubahan dan perkembangan cepat situasi masyarakat. Belajar dan kerjasama adalah modal dasar untuk berinovasi secara kreatif. Karakter inovatif dan kreatif merupakan tanda kesiapan untuk berselancar di tengah arus zaman yang menuntut kecepatan dan kemampuan beradaptasi (Korhonen dkk 2014). Kerjasama dan saling belajar amat diperlukan di kalangan para guru demi pendampingan yang lebih baik terhadap para siswa (Pradana, Mulyatno, 2022). Kerjasama dan saling belajar antar guru berperan penting dalam membangun suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar para siswa mendapatkan ruang untuk berpikir eksploratif dan kreatif, serta merdeka dalam melaksanakan proses pembelajaran (Mulyatno, Tanureja, Widodo, 2023).

Kerjasama kreatif dan sinergis merupakan konsep yang memadukan berbagai kecerdasan dan kemampuan manusia yang menumbuh-kembangkan potensi manusiawi. Komunikasi yang sinergis yang melibatkan peran pikiran, hati dan kebiasaan untuk mencari jalan-jalan alternatif dalam melaksanakan tugas merupakan unsur penting dari

kerjasama kreatif dan sinergis. Di dalam kerjasama kreatif diperlukan model komunikasi yang terbuka, proaktif, jujur, dan tulus yang dijiwai sikap saling percaya (Antony, 2022).

Di dalam kerjasama kreatif dan sinergis, setiap pribadi yang terlibat dalam kerjasama tersebut perlu menggali kesamaan pandangan yang mendukung perkembangan pribadi secara efektif dan mengakui perbedaan yang memperkaya. Komunikasi yang saling menghargai dan saling percaya merupakan modal untuk mewujudkan tujuan bersama secara optimal. Di dalam komunikasi kreatif dan sinergis, perbedaan pendapat menjadi peluang untuk menghasilkan alternatif ketiga, yang lebih baik daripada gagasan pertama yang muncul (Covey, 2005). Fokus utama dalam kerjasama kreatif dan sinergis adalah adanya penghargaan terhadap keberbedaan setiap pribadi yang didasari kesadaran bahwa setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda.

Di dalam kerjasama kreatif dan sinergis, relasi antar pribadi yang saling memperkaya, menghormati dan memahami merupakan iklim yang memungkinkan setiap pribadi saling mengupayakan terpenuhinya kebutuhan masing-masing dengan mengupayakan kemungkinan-kemungkinan baru dalam hidup bersama. Didalam kerjasama kreatif, setiap pribadi berfokus pada sinergi demi kebaikan bersama. Covey menegaskan bahwa kerelaan saling menghormati dan mengakui kekuatan masing-masing pribadi merupakan kekuatan hidup bersama yang memacu produktivitas (Covey, 2005)

Menghargai perbedaan merupakan inti dari sinergi. Menghargai perbedaan berarti serta memandangnya sebagai peluang untuk belajar. Solusi yang paling efektif dari berbagai permasalahan sering kali dicapai melalui usaha bersama dengan membiasakan

curah pendapat untuk mendorong diskusi tentang berbagai ide, tukar-menukar pandangan dan eksplorasi berbagai alternatif untuk mencapai kesepakatan yang sinergetik demi jalan ke depan yang lebih baik. Untuk menjalani sinergi dibutuhkan filosofi dialektika yaitu keyakinan akan berbagai pandangan yang bertentangan telah dinyatakan dan setiap individu terlibat untuk mencari solusi yang memuaskan bagi semua dalam interaksi (Heller, 2009). Kerjasama kreatif didorong oleh suara hati yang menjadi kekuatan dari dalam untuk melaksanakan tanggung jawab dalam mewujudkan nilai-nilai yang dasariah demi kebaikan bersama (Gula, 2009).

Kerjasama kreatif perlu dibiasakan agar kerjasama kreatif menjadi budaya positif demi peningkatan efektivitas pelaksanaan tugas dan tanggungjawab sebagai pendidik. Kerjasama kreatif diharapkan menjadi keterampilan hidup yang mendorong proses belajar kontinu untuk mengembangkan kreativitas. Sebagaimana ditegaskan oleh Covey, dkk (2014) bahwa melaksanakan kebiasaan-kebiasaan baik merupakan proses perkembangan yang berkelanjutan yang digerakkan oleh motivasi dari dalam hati. Kerjasama kreatif merupakan cara yang efektif untuk dapat mencapai hasil lebih maksimal yang mensinergikan potensi yang dimiliki oleh setiap pribadi. Allah menciptakan manusia di muka bumi dengan kekhasannya masing-masing. Kerjasama kreatif merupakan sarana yang efektif untuk dapat mempersatukan potensi-potensi khas tersebut.

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis fenomenologis untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman subjektif para guru dalam menggunakan kerjasama kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis digital. Dengan memahami perspektif dan pengalaman guru secara

lebih holistik, kita dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keefektifan kolaborasi kreatif dalam konteks pendidikan digital. Selain itu, berpijak pada pemikiran Covey dkk (2014), peneliti terdorong untuk menggali pengalaman keerja sama kreatif para guru di dua Sekolah Dasar swasta di Kota Malang.

Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap beragam aspek pengalaman guru terkait dengan kerjasama kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengalaman para guru dalam memaknai kerjasama kreatif dan sinergis dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media digital. Maka diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan inklusif di era digital dengan melakukan kolaborasi kreatif antar rekan guru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode wawancara. Wawancara merupakan pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi ataupun suatu ide dengan cara tanya jawab sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu (Sugiyono, 2015, Creswell, 2009; 2013).

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan memanfaatkan media email interview. Email interview terdiri dari pengumpulan data melalui proses wawancara dengan seluruh responden menggunakan bantuan perangkat komputer dan internet untuk melakukannya (Creswell, 2012). Ada empat pertanyaan pokok yang menjadi instrumen wawancara. Pertama, alat-alat digital yang digunakan guru dalam

pembelajaran berbasis digital. Kedua, bentuk-bentuk pembelajaran yang disampaikan guru menggunakan alat-alat digital. Ketiga, bentuk-bentuk kerja sama dengan guru lain untuk menyiapkan dan mempraktikkan pembelajaran dengan menggunakan alat-alat digital. Keempat, nilai positif dan kemudahan yang didapatkan guru dalam penggunaan alat digital yang membantu para siswa untuk mengalami pembelajaran yang efektif.

Di dalam penelitian ini, terdapat lima responden yang dipilih menjadi narasumber, yaitu lima orang guru dari dua sekolah dasar swasta di Kota Malang, Jawa Timur. Narasumber ini dipilih karena sudah melakukan pembelajaran digital dalam proses proses belajar mengajar. Wawancara dilaksanakan pada awal bulan Maret 2024. Wawancara dilakukan untuk menjelaskan secara detail terkait alat digital, bentuk pembelajaran, bentuk kerja sama kreatif yang dilakukan nilai positif yang diperoleh dalam pembelajaran berbasis digital sehingga data yang diperlukan dan diperoleh tersebut asli serta dapat dipercaya berdasarkan pengalaman dialami guru.

Data-data terkumpul dianalisis dengan menggunakan pendekatan interpretasi fenomenologis atau Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). Dalam kerangka teori IPA, ada tiga hal pokok yang menjadi kajian, yakni data-data pengalaman, bentuk-bentuk pengalaman dan makna dari pengalaman tersebut (Smith, Flower, dan Larkin, 2009). Menggali makna pengalaman merupakan komponen penting dalam kerangka analisis atau teori IPA (Mulyatno, 2022; Kahija, 2017).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Di dalam dunia pendidikan, kolaborasi antar guru menjadi bagian penting untuk meningkatkan pengetahuan dan strategi pembelajaran.

Kolaborasi memungkinkan setiap guru untuk bertukar pengetahuan dan pengalaman. Proses ini memungkinkan guru untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan murid.

Di dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dan memperoleh

empat data pokok. Tabel 1 menyajikan empat data yang ditemukan, berupa meliputi pengalaman guru tentang pemanfaatan perangkat digital, bentuk pembelajaran berbasis digital, kerja sama antar guru, dan nilai positif yang didapatkan dengan pembelajaran berbasis digital.

**Tabel 1 : Hasil Wawancara**

<b>Komponen pertanyaan</b>	<b>Responden 1</b>	<b>Responden 2</b>	<b>Responden 3</b>	<b>Responden 4</b>	<b>Responden 5</b>
Perangkat digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komputer</li> <li>- Laptop</li> <li>- Smartphone</li> <li>- Proyektor</li> <li>- Papan interaktif</li> <li>- Aplikasi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laptop</li> <li>- keyboard</li> <li>- speaker</li> <li>- HP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laptop</li> <li>- HP</li> <li>- LCD</li> <li>proyekktor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizziz</li> <li>- WordWall</li> <li>- Kahoot</li> <li>- Google</li> <li>- Youtube</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laptop</li> <li>- LCD</li> <li>- HP</li> </ul>
Bentuk pembelajaran digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembelajaran daring (online learning)</li> <li>- Blended Learning</li> <li>- Pembelajaran Berbasis game (Game Based Learning)</li> <li>- Pembelajaran adaptif</li> <li>- Pembelajaran personalisasi (menggunakan aplikasi/platform)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan diskusi</li> <li>- Mengadakan kerja kelompok</li> <li>- Melakukan presentasi</li> <li>- Menonton film,</li> <li>- Dramatisasi cerita Kitab Suci</li> <li>- Baca Kitab Suci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian kuis,</li> <li>- Permainan game edukatif,</li> <li>- Melakukan presentasi</li> <li>- Aplikasi online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian kuis</li> <li>- Pemberian Tugas</li> <li>- Pemberian materi menggunakan PPT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video pembelajaran</li> <li>- PPT,</li> <li>- Aplikasi pembelajaran</li> <li>- misalnya classroom, google drive</li> </ul>
Bentuk kerjasama antar guru dalam pembelajaran digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertukaran dan pengalaman;</li> <li>- Kolaborasi dalam pengembangan materi pelajaran</li> <li>- Kolaborasi dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan diskusi</li> <li>- Melakukan tanya jawab</li> <li>- Menyiapkan perlengkapan belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling bertukar link pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling belajar</li> <li>- Membuat soal bersama</li> <li>- Berbagi soal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun dan berbagi modul belajar</li> <li>- Berbagi aplikasi penilaian</li> </ul>

	proyek/ penelitian				
Nilai positif dan kemudahan yang didapat dari pembelajaran digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan Profesional.</li> <li>- Inovasi</li> <li>- Peningkatan efisiensi, keterampilan teknologi, dan pemahaman siswa</li> <li>- Siswa berkolaborasi dengan sesama siswa dan guru</li> <li>- Mengembangkan keterampilan siswa</li> <li>- Akses mudah</li> <li>- Siswa memahami konsep sulit.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan representasi visual</li> <li>- Pembelajaran lebih konkret,</li> <li>- Pembelajaran disajikan dengan atraktif</li> <li>- Pembelajaran yang diberikan lebih menarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aksesibilitas lebih cepat,</li> <li>- Pembelajaran sesuai perkembangan jaman</li> <li>- Pembelajaran yang dilakukan lebih praktis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembelajaran lebih menarik</li> <li>- Pembelajaran lebih cepat</li> <li>- Pembelajaran lebih mudah ditangkap dan dimengerti oleh siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembelajaran yang dilakukan lebih praktis</li> <li>- Pembelajaran lebih interaktif</li> <li>- Memotivasi belajar siswa</li> </ul>

Sumber: diolah peneliti, 2024

### Perangkat Digital

Di era digital ini, perangkat digital telah menjadi bagian integral dalam kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk mentransformasi proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Isman, 2017). Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengoperasikan teknologi digital (Abdullah, 2017; Farida, 2019). Tidak hanya itu, guru juga diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik, sesuai, dan selaras dengan tuntutan siswa di era abad ke-21 (Putra, L,D dan Pratama, S.Z.A, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara terlihat bahwa ada beragam alat yang digunakan dalam pembelajaran digital seperti komputer, laptop, hp/smartphone, proyektor, keyboard, papan interaktif, speaker, dan LCD

proyekktor. Selain itu, ada juga guru yang menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis digital seperti quizziz, WordWall, kahoot, google, dan youtube. Alat digital tersebut sangat menunjang untuk proses belajar mengajar sehingga siswa semakin tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Alat-alat digital telah mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar sehingga membawa inovasi ke dalam kelas dan memberikan kesempatan untuk pengalaman pembelajaran yang lebih kaya dan menarik. Maka, penggunaan alat digital harus didasarkan pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik siswa serta memperhatikan tantangan dan hambatan yang mungkin timbul, seperti kesenjangan aksesibilitas dan keamanan data. Dengan demikian, guru perlu memilih dan mengintegrasikan alat digital dengan bijak dalam proses pembelajaran mereka untuk mencapai hasil yang optimal. Melalui penggunaan

yang bijak dan terencana, alat digital dapat menjadi kunci untuk membentuk masa depan pendidikan yang lebih dinamis dan inklusif.

### **Bentuk Pembelajaran Menggunakan Alat Digital**

Keberagaman bentuk pembelajaran membuka peluang bagi setiap siswa untuk menemukan cara belajar yang paling efektif bagi mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang memilih dan menggabungkan bentuk pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan lima responden guru didapatkan beberapa ragam bentuk pembelajaran berbasis digital. Responden pertama menyampaikan bentuk pembelajaran berbasis digital yang dilakukan meliputi pembelajaran daring (online learning), blended learning, pembelajaran berbasis game (Game Based Learning), pembelajaran adaptif, dan pembelajaran personalisasi dengan siswa menggunakan aplikasi/ platform. Bentuk pembelajaran yang dilakukan responden kedua juga cukup menarik yaitu dengan berdiskusi, kerja kelompok, presentasi, menonton film, dramatisasi, baca Kitab Suci.

Responden lainnya juga menyampaikan bahwa bentuk pembelajaran yang sudah dilakukan meliputi kuis, game, presentasi, pemberian tugas dan materi melalui PPT, video pembelajaran, aplikasi online pembelajaran misalnya melalui classroom, google drive. Tentunya dengan pemahaman tentang berbagai bentuk pembelajaran menggunakan alat digital, pendidik dapat merencanakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa di era digital ini. Adanya perkembangan teknologi dan keberagaman bentuk pembelajaran mengantar pendidik untuk

lebih berinovasi dalam proses pembelajaran bersama siswa di kelas.

### **Bentuk Kerjasama Guru**

Di era digital yang terus berkembang, pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan masuknya teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek yang menonjol dari transformasi ini adalah kemampuan guru untuk bekerja sama dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran berbasis digital telah menjadi norma baru, dan dengan itu muncul tantangan baru dan peluang kolaborasi yang mengagumkan bagi para pendidik.

Penggunaan alat-alat digital dalam pembelajaran tidak hanya mengubah cara guru mengajar, tetapi juga membuka peluang baru untuk kerjasama antar guru. Pembelajaran berbasis digital juga memungkinkan guru untuk berkolaborasi dengan rekan sejawat mereka secara efisien.

Praktik kerja sama yang telah dilakukan berdasarkan pengalaman para responden dengan melakukan pertukaran dan pengalaman saat berkolaborasi dalam pengembangan materi pelajaran, serta kolaborasi dalam proyek/ penelitian (antar kelas misalnya). Melalui platform pembelajaran daring, mereka dapat berbagi ide, sumber daya, dan praktik terbaik dengan satu sama lain, memperluas jaringan profesional mereka dan meningkatkan kolaborasi antar-guru. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar satu sama lain dan meningkatkan praktik mengajar mereka secara bersama-sama.

Dalam praktiknya, para guru juga melakukan tanya jawab dan diskusi dalam menyiapkan perlengkapan belajar bahkan saling bertukar link pembelajaran. Selain itu, dari hasil wawancara disampaikan bahwa untuk

mewujudkan pembelajaran berbasis digital mereka saling belajar dan berbagi misalnya dengan membuat soal bersama, menyusun dan berbagi modul belajar, serta berbagi aplikasi penilaian.

Pentingnya kolaborasi antar guru dalam pembelajaran berbasis digital untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi siswa. Dengan bekerja sama secara efektif, guru dapat memaksimalkan penggunaan teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan holistik siswa.

### **Nilai Positif dan Kemudahan yang diperoleh**

Pembelajaran berbasis digital telah menjadi pusat perhatian dalam dunia pendidikan modern, membawa sejumlah nilai positif yang penting dan kemudahan yang tidak dapat diabaikan. Di era di mana teknologi merajai hampir setiap aspek kehidupan kita, pendidikan tidak lagi terlepas dari dampak positif yang ditawarkan oleh digitalisasi.

Nilai-nilai positif dan kemudahan yang dirasakan dari pembelajaran berbasis digital berdasarkan hasil wawancara dapat mengembangkan profesionalisme guru dan kemampuan berinovasi. Guru dapat dengan mudah mengakses sumber daya pendidikan, termasuk materi pelajaran, buku teks digital, dan sumber daya multimedia, yang dapat mereka gunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

Dalam analisis fenomenologis tentang pengalaman guru dalam memaknai kerjasama kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis digital, temuan menunjukkan bahwa penggunaan alat digital dapat membentuk bentuk pembelajaran yang beragam dan inovatif. Hal ini memungkinkan mereka untuk terus memperbarui pengetahuan mereka dan mengembangkan keterampilan baru

terkhusus teknologi sesuai dengan perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan.

Pemanfaatan teknologi yang menarik dan interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menantang bagi siswa. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan mengajar mereka dalam memotivasi dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga efisiensi dalam pengajaran juga meningkat. Pembelajaran berbasis digital pun dapat membantu siswa untuk dapat lebih memahami materi dan konsep yang sulit yang diajarkan, serta mengembangkan keterampilan siswa. Pembelajaran berbasis digital juga memberikan kemudahan dalam akses ke sumber daya tambahan. Responden juga melaporkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Siswa dapat berkolaborasi dengan sesama siswa dan guru. Pembelajaran digital memungkinkan penggunaan multimedia seperti gambar, video, dan animasi untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih representatif dan konkret, sehingga membantu siswa memahami materi secara visual dan menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dicerna.

Penggunaan multimedia dan teknologi interaktif melalui pembelajaran digital dapat disajikan dalam format yang lebih atraktif dan menarik bagi siswa. Animasi, permainan edukatif, dan konten multimedia lainnya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memikat perhatian siswa. Pembelajaran digital memungkinkan akses instan ke berbagai sumber daya pembelajaran yang terus diperbarui sesuai dengan perkembangan terbaru dalam bidangnya. Siswa dapat mengakses informasi yang paling relevan dan up-to-date untuk mendukung pembelajaran mereka.

Pembelajaran digital dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka. Selain itu, fitur interaktif seperti kuis online, forum diskusi, dan kolaborasi virtual memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik dan interaktif, pembelajaran digital dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan mengeksplorasi konsep-konsep secara lebih dalam. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan memacu mereka untuk mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi.

Pembelajaran berbasis digital telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, menawarkan sejumlah nilai positif yang menguntungkan bagi siswa, guru, dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Dari fleksibilitas dalam akses dan interaktivitas yang meningkat hingga keterlibatan siswa yang lebih dalam, pembelajaran digital telah membuka pintu bagi pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif.

Salah satu aspek paling menonjol dari pembelajaran berbasis digital adalah kemampuannya untuk memberikan representasi visual dan konkret dari konsep-konsep pembelajaran. Multimedia, animasi, dan simulasi memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik, sementara interaktivitas dan fitur kolaboratif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran berbasis digital juga memberikan kemudahan akses terhadap informasi dan sumber daya pembelajaran yang terus diperbarui sesuai dengan perkembangan terbaru dalam bidangnya. Ini memastikan bahwa siswa

memiliki akses ke informasi yang relevan dan up-to-date, menjadikannya sesuai dengan perkembangan zaman dan praktis bagi siswa. Namun, penting untuk diingat bahwa pembelajaran berbasis digital bukanlah solusi tunggal untuk semua tantangan dalam pendidikan. Masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti kesenjangan akses dan kemampuan teknologi, serta kebutuhan untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi berlangsung dengan bijaksana dan efektif.

Pembelajaran berbasis digital menawarkan potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan, maka penting untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan penggunaannya agar dapat memaksimalkan manfaatnya bagi semua pihak yang terlibat. Dengan pendekatan yang cermat dan terencana, pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alat yang kuat dalam membentuk masa depan pendidikan yang lebih dinamis, inklusif, dan berdaya saing. Pembelajaran digital tidak hanya menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan atraktif, tetapi juga mempercepat proses pemahaman siswa, sesuai dengan kebutuhan zaman modern. Kemudahan akses, praktisitas, dan interaktivitasnya membuat pembelajaran digital menjadi pilihan yang semakin populer dan efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar di era digital ini.

## **SIMPULAN**

Pembelajaran berbasis digital telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia Pendidikan. Hal ini terjadi karena pembelajaran digital menawarkan sejumlah nilai positif yang menguntungkan bagi siswa, guru, dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Dari fleksibilitas dalam akses dan interaktivitas yang meningkat hingga keterlibatan siswa yang lebih dalam,

pembelajaran digital telah membuka pintu bagi pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif.

Pembelajaran berbasis digital dilakukan guru secara berbeda-beda. Semuanya tergantung dengan pemahaman guru dalam memanfaatkan media digital. Meskipun demikian, guru saling berkolaborasi dalam memaksimalkan pembelajaran berbasis digital. Kolaborasi ini tidak hanya dibutuhkan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan atraktif, tetapi juga mempercepat proses pemahaman siswa, sesuai dengan kebutuhan zaman modern. Kemudahan akses, praktisitas, dan interaktivitasnya membuat pembelajaran digital menjadi pilihan yang semakin populer dan efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar di era digital ini. Adanya kolaborasi ini membuat siswa memiliki akses ke informasi yang relevan dan up-to-date sehingga sejalan dengan perkembangan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Antony, R. (2022). Peran Komunikasi Dialogis Guru dan Mitra Didik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(2), 42-50. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v22i2.1404>
- Antony, R. (2022). Komunikasi dialogis sebagai ekspresi pendidikan kemerdekaan YB Mangunwijaya (studi kasus di sekolah dasar eksperimental mangunan). Tesis. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Covey, S. (2005). *The 8th Habit, Melampaui Efektivitas, Menggapai Keunggulan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Covey, S, R; Covey, S; Summers, M; dan Hatch, D.K. (2014). *The Leader In Me*. Jakarta: PT Dunamis Intra Sarana.
- Creswell, J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: Sage.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston: Pearson.
- Creswell, J.W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design*. Los Angeles: Sage
- Farida, E. (2019). Media pembelajaran teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa pada abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457-476.
- Gula, R, M (1989). *Reason Informed by Faith*. Mahwah: Paulist Press
- Heller, R, (2008). *Stephen Covey*. Jakarta: Esensi Erlangga group.
- Kahija, L. Y. F. (2017). *Penelitian Fenomenologis: Jalan Memahami Pengalaman Hidup*. Yogyakarta: Kanisius.
- Korhonen, T., Lavonen, J., Kukkonen, M., Sormunen, K., & Juuti, K. (2014). The Innovative School as an Environment for the Design of Educational Innovations. In H. Niemi, J. Multisilta, L. Lipponen, & M. Vivitsou (Eds.). *Finnish Innovations and Technologies in Schools: a Guide towards New Ecosystems of Learning* (pp. 99-113). Sense publishers..
- Mangunwijaya. (2020). *Sekolah Merdeka: Pendidikan Pemertdekaan*. Jakarta: Kompas.
- Mulyatno, C.B., Costa, S.B.P., (2022). Experiences of Educing Blind and Deaf Children in The Study of Interpretive Phenomenological Analysis. *ENDLESS: International Journal of Future Studies* 5 (2): 30-42.
- Mulyatno, C.B, Indra Sanjaya T, V, Wododo, A. (2023). Pendidikan Agama Sebagai Proses Komunikasi Pengalaman Lintas Iman Berdasarkan Pemikiran Y.B. Mangunwijaya. *Jurnal Teologi* 12(01): 35-57.
- Nahumury, A., & Antony, R. (2022). Semi-Online Learning as a Solution to the Digital Divide in Education in Frontier, Outermost, and Disadvantaged Regions (3T). *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 8(2), 331-340.

Payong, S., Mulyatno, C., & Antony, R. (2024). Analisis konten penerapan pendidikan lingkungan berdasarkan ecosophy arne naess padachannel youtube romo ndeso. *Jurnal Nusantara*, 11(1), 172-183

Pradana, A.W dan Mulyatno, C.B. (2022). Praktik Sanggar Guru Y.B. Mangunwijaya Sebagai Bentuk Komunitas Guru Belajar Secara Kontinyu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22):219-229.

Putra, L,D dan Pratama, S.Z.A, (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika* 4(8)

Smith, J. A., Flower, P., & Larkin, M. (2009). *Interpretative phenomenological analysis : Theory, methods and research*. London: SAGE Publications

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi, Mix Methods*. Bandung: Alfabeta

Suherman, M.M; dan Nurhaqy, A.A. (2022). Keterampilan kolaborasi guru sekolah dasar untuk keberhasilan pendidikan inklusif. *Warta Pengabdian*, 16(2):75-88

Wiyani, N. A. (2015). *Etika Profesi Keguruan*. Yogyakarta: Gava Media.

Zabir, A. (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang*. Universitas Negeri Makassar.