

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu dan seni mengelola proses penggunaan sumber daya lain, termasuk sumber daya manusia, untuk mencapai suatu tujuan dikenal sebagai manajemen.¹ Menurut Handoko, manajemen melibatkan kolaborasi dengan orang lain untuk mengidentifikasi, menafsirkan, dan mencapai tujuan organisasi melalui pelaksanaan tugas perencanaan, penempatan staf, pengorganisasian, pengarahan, kepemimpinan, dan pengawasan. (mengelola).² Menurut Ensiklopedia, manajemen adalah ilmu yang mengkaji bagaimana orang bekerja untuk mencapai tujuan dengan cara yang efisien dan efektif dengan menggunakan berbagai sumber daya.³ Terry memberikan konteks terminologis dengan menunjukkan bahwa manajemen adalah proses distrik yang melibatkan pengorganisasian, perencanaan, pelaksanaan, dan pengarahan untuk menentukan dan mencapai tujuan tertentu melalui pemanfaatan sumber daya lain dan tenaga manusia.⁴

Dari penjelasan beberapa ahli, bisa dijelaskan bahwa manajemen adalah proses menyatukan sumber daya dan komponen yang awalnya tidak berhubungan dalam rangka mencapai tujuan organisasi. Hal ini juga menyinggung seluruh komponen untuk melaksanakan aktivitas sesuai dengan posisinya selama saling berkaitan satu sama lain. Apabila tujuan organisasi sudah dilaksanakan dengan baik, maka pekerjaan tersebut bisa dianggap mencapai efektif dan efisien. Dengan tercapainya kedua konteks itu, seluruh kegiatan yang telah dilakukan oleh seluruh komponen sumber daya telah mencapai tingkat produktifitas yang baik.

Dalam mengelola media pembelajaran, sebagai pelaksana pendidikan tidak bisa mengenyampingkan teknologi yang kerap dipakai sehari-hari oleh siswa pada zaman sekarang. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan alat yang akan terus berkembang dan mempunyai kemungkinan

¹ Malayu S.P. Hasibuan, *Dasar-Dasar Perbankan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 54

² Muhammad Firdaus, *Manajemen Agribisnis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 10.

³ Komarudin, *Ensiklopedi Manajemen*, (Bandung: Alumni, 1989)

⁴ Terry, G. R. *Principle of Management*. (USA: Richart D. Irwin, Inc., 1977)

akan menjadi sumber dari segala solusi permasalahan. Perkembangan teknologi informasi belakangan ini telah mengubah cara masyarakat mencari dan mendapatkan informasi. Selain sumber tradisional seperti surat kabar, audio visual, dan elektronik, internet juga menjadi sumber utama informasi. Dampaknya terasa di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hal ini merupakan tantangan bagi sektor pendidikan agar menggunakan teknologi termasuk media digital untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai media pembelajaran peserta didik. Media teknologi informasi telah menyentuh berbagai aspek pendidikan, mendorong konsep e-learning dan kesetaraan akses pendidikan. Teknologi digital dan mobile telah membuka peluang baru untuk pengembangan pendidikan virtual, memungkinkan distribusi pendidikan secara merata tanpa terbatas ruang dan waktu.

Indonesia sedang bersiap dalam menghadapi era baru yang diartikan sebagai era Society 5.0, yang karakterisasi oleh pemecahan masalah sosial menggunakan sistem yang mengintegrasikan ruang fisik dan ruang virtual. Dalam konteks pendidikan, penting bagi para pendidik untuk mempersiapkan strategi-strategi yang tepat untuk mengakomodasi inovasi baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat diambil untuk mewujudkan Society 5.0 dalam bidang pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk beradaptasi ke depannya dengan cara berfikir yang kritis, konstruktif, dan inovatif. Pendidikan menjadi wahana bagi pengembangan generasi milenial, dan seharusnya diingat oleh para pendidik di Indonesia untuk memanfaatkan teknologi secara lebih baik. Dalam konteks era Society 5.0, peserta didik harus dipersiapkan untuk menghadapi tantangan tersebut dan mempersiapkan mutu dan kualitas pendidikan yang mampu mempersiapkan mereka menghadapi era selanjutnya.

Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan persentase siswa yang mengakses internet mempunyai hasil lebih dari 80% siswa/mahasiswa tiap jenjang mengakses internet. Hal ini diperjelas dengan hasil persentase penggunaan fasilitas internet sebagai proses pembelajaran sebanyak 80,16% murid di seluruh Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di Indonesia mulai memanfaatkan media digital dalam pelaksanaannya.

Provinsi	Jenjang Pendidikan				Siswa/Mahasiswa yang Mengakses Internet
	SD/ sederajat	SMP/ sederajat	SM/ sederajat	PT	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Aceh	36,76	57,69	84,64	90,39	57,66
Sumatera Utara	73,00	92,18	97,20	97,90	85,25
Sumatera Barat	73,97	94,13	98,06	99,67	86,58
Riau	77,10	90,12	97,63	99,17	86,16
Jambi	71,16	91,33	97,58	97,03	83,58
Sumatera Selatan	85,43	95,67	96,11	100,00	91,27
Bengkulu	80,81	94,20	97,91	100,00	89,73
Lampung	88,15	97,33	98,58	100,00	93,54
Kep. Bangka Belitung	81,32	95,81	97,24	100,00	88,71
Kepulauan Riau	92,51	99,29	99,45	100,00	96,11
DKI Jakarta	99,52	100,00	100,00	100,00	99,79
Jawa Barat	97,82	99,37	99,70	99,78	98,74
Jawa Tengah	94,37	99,08	99,15	99,70	96,96
DI Yogyakarta	93,93	98,98	98,63	100,00	97,23
Jawa Timur	86,52	96,44	98,14	98,98	92,47
Banten	80,50	91,29	98,16	98,70	87,96
Bali	94,10	99,39	100,00	100,00	97,44
Nusa Tenggara Barat	62,13	83,23	93,86	98,69	76,83
Nusa Tenggara Timur	41,36	61,93	86,52	93,75	61,02
Kalimantan Barat	65,21	85,05	97,48	98,60	78,87
Kalimantan Tengah	72,48	91,57	98,43	98,91	83,72
Kalimantan Selatan	90,75	97,89	99,32	99,31	94,79
Kalimantan Timur	96,01	98,83	99,23	100,00	97,77
Kalimantan Utara	84,96	94,50	99,51	98,98	91,81
Sulawesi Utara	70,85	92,98	98,29	100,00	85,07
Sulawesi Tengah	58,67	87,10	94,84	97,90	76,16
Sulawesi Selatan	79,69	95,59	98,00	98,91	89,21
Sulawesi Tenggara	64,69	82,06	94,75	99,06	79,38
Gorontalo	70,81	93,01	96,17	98,57	84,70
Sulawesi Barat	53,37	86,88	97,71	95,19	75,13
Maluku	46,22	64,79	80,95	94,28	63,96
Maluku Utara	26,53	50,93	73,65	96,01	47,96
Papua Barat	53,34	75,90	82,26	92,78	69,02
Papua	31,41	41,49	58,04	80,06	41,88
Indonesia	82,35	92,77	97,03	98,69	89,45

Sumber: BPS, Susenas MSBP 2021

Gambar 1. 1 Presentase Siswa/Mahasiswa yang Pernah Mengakses Internet dalam Tiga Bulan Terakhir Menurut Provinsi dan Jenjang Pendidikan, 2021

Provinsi	Tujuan Penggunaan Internet			
	Mendapat Informasi/Berita	Mendapat Informasi Untuk Proses Pembelajaran	Mengirim/Menerima Email	Media Sosial/Jejaring Sosial
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Aceh	54,84	58,21	16,16	74,08
Sumatera Utara	43,90	79,50	11,57	73,08
Sumatera Barat	51,70	76,68	13,86	71,29
Riau	41,60	72,59	12,05	71,23
Jambi	50,45	74,11	9,16	71,78
Sumatera Selatan	40,21	75,95	7,13	70,22
Bengkulu	44,80	81,96	8,29	77,21
Lampung	35,78	82,50	7,39	79,31
Kep. Bangka Belitung	42,27	78,06	9,78	76,92
Kepulauan Riau	46,26	85,88	20,51	69,98
DKI Jakarta	58,78	84,79	23,49	79,68
Jawa Barat	45,33	84,23	12,07	71,52
Jawa Tengah	38,74	82,37	10,92	78,58
DI Yogyakarta	50,50	85,70	27,29	83,42
Jawa Timur	47,41	80,52	13,08	78,03
Banten	46,30	77,54	13,13	71,42
Bali	62,85	83,44	12,50	82,52
Nusa Tenggara Barat	37,81	76,04	9,28	68,18
Nusa Tenggara Timur	46,17	76,27	14,22	74,07
Kalimantan Barat	44,39	76,52	8,42	73,12
Kalimantan Tengah	35,36	71,54	8,52	72,93
Kalimantan Selatan	44,65	77,79	11,78	79,75
Kalimantan Timur	38,58	82,28	15,56	72,52
Kalimantan Utara	43,70	77,33	18,83	65,45
Sulawesi Utara	49,39	71,74	12,38	70,41
Sulawesi Tengah	39,11	70,77	9,83	70,92
Sulawesi Selatan	46,96	80,79	9,34	76,24
Sulawesi Tenggara	42,03	79,79	7,76	69,73
Gorontalo	45,40	77,16	16,81	74,58
Sulawesi Barat	42,35	87,68	8,98	77,23
Maluku	54,34	71,42	17,61	79,80
Maluku Utara	38,88	62,54	5,75	75,88
Papua Barat	42,64	76,31	6,89	68,30
Papua	49,61	70,94	8,91	64,04
Indonesia	45,06	80,16	12,35	74,69

Sumber: BPS, Susenas MSBP 2021

Gambar 1. 2 Persentase Siswa/Mahasiswa yang Pernah Mengakses Internet dalam Tiga Bulan Terakhir Menurut Provinsi dan Tujuan Penggunaan Internet, 2021

Dalam konteks pendidikan, teknologi memainkan peran penting dalam pembelajaran karena semua teknologi tidak diharapkan sama dan dampaknya terhadap proses pembelajaran sangat bervariasi. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui teknologi yang mana dan untuk tujuan apa. Berbagai jenis teknologi dapat digunakan untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran. Contoh dari media digital yang sering kita temukan yaitu

gawai, televisi, laptop, radio, dan sebagainya. Dengan siswa belajar dari komputer, maka pada hakekatnya digunakan sebagai tutor dan berfungsi untuk meningkatkan keterampilan serta pengetahuan dasar sedangkan belajar dengan komputer dapat diterapkan untuk berbagai tujuan dalam proses pembelajaran⁵.

Di laman Direktorat Guru Pendidikan Dasar pada tahun 2022 mengemukakan bahwa,

“Selama pembelajaran berdiferensiasi, harus ada lingkungan kelas yang mendukung di mana semua orang di kelas akan menyambut dan merasa diterima, semua orang saling menghormati, siswa merasa seaman mungkin di kelasnya. Mengajar untuk mencapai keberhasilan siswa. Ada kesetaraan yang dirasakan dalam bentuk nyata oleh siswa, guru dan siswa bekerja sama untuk berhasil. Pemanfaatan teknologi dapat menjadi pilihan guru untuk melaksanakan pembelajaran diferensiasi di dalam kelas.”

Dengan ini media digital mendatangkan berbagai keuntungan bagi sektor pendidikan. Peserta didik pada era ini sangat mengandalkan teknologi dalam kegiatan sehari-hari sehingga ketertarikan dalam pendidikan dipacu melalui pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Guru sebagai tenaga pendidik pun mampu menyediakan sumber terpercaya dan menemukan solusi cepat atas permasalahan yang diajukan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga baik guru maupun peserta didik menciptakan komunikasi yang baik dan melaksanakan pertukaran informasi berupa ilmu dengan cara yang lebih produktif. Salah satu contoh lainnya yaitu LMS yang mempunyai fungsi memberikan kebebasan dalam mengakses seakan mengundang peserta didik untuk mengeksplor lebih informasi penting yang disajikan oleh tenaga pendidik. Keuntungan tersebut membantu meningkatkan kualitas para peserta didik di segala jenjang maupun mahasiswa dan membuat semangat belajar terdorong sehingga menghasilkan hasil belajar yang terbaik. Bahkan LMS bisa diakses di gawai sehingga siswa yang hanya mempunyai *smartphone* sebagai media digital masih tetap bisa mengakses informasi pendidikan.

Manajemen media digital dalam pembelajaran merupakan pengelolaan media digital yang digunakan oleh sekolah dalam mempermudah proses

⁵ Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.

pembelajaran sehingga siswa mampu termotivasi dan menyerap informasi pendidikan lebih efektif. Manajemen media digital dalam pembelajaran bermaksud untuk mengatur program pemanfaatan teknologi sehingga tetap mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan oleh sekolah. Setiap fungsi manajemen yang dilakukan oleh sekolah dalam rangka mengelola media digital diharapkan akan menghasilkan pendidikan yang produktif. Manajemen media digital dalam pembelajaran juga ditujukan untuk mengarahkan perjalanan dari program pendidikan yang dimiliki sekolah sehingga pembelajaran berjalan optimal. Manajemen media digital dibutuhkan dalam memilih dan menetapkan media yang cocok dimanfaatkan sesuai dengan realita. Tindakan ini mampu mengarahkan solusi atas tantangan dinamika global dengan rancangan prosedur yang progresif melalui aplikasi fungsi-fungsi manajemen itu sendiri.

Penelitian yang disusun oleh Adhitya Amarulloh, Endang Surahman, dan Vita Meylani dengan judul “Digitalisasi dalam Proses Pembelajaran dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Android pada kelas eksperimen dapat memberikan keluwesan dan kemandirian belajar bagi peserta didik. Sebagai hasilnya, peserta didik menilai dan membandingkan informasi dalam bahan ajar, yang sangat cocok untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi berbagai macam sumber pembelajaran yang ada. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk mengenali kebutuhannya terhadap bahan ajar atau informasi yang mereka butuhkan

Penelitian yang dilakukan oleh Bartolomeus Galih Visnhu Pradana dan Yohanes Mario Pratama dengan judul "Peran Digitalisasi Media Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran" menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan akses yang lebih luas kepada siswa terhadap materi pembelajaran, memungkinkan mereka untuk memperoleh berbagai pengetahuan dari berbagai sumber. Selain itu, teknologi informasi juga membantu dalam pengelolaan dokumen, pembuatan materi pembelajaran secara digital, dan peningkatan keterampilan

bagi para pengajar. Dampak positif dari digitalisasi media pembelajaran ini sangat disambut baik oleh seluruh civitas akademika di sekolah, dan memberikan manfaat tidak hanya bagi guru, tetapi juga secara tidak langsung bagi siswa. Sebagai contoh, proses pembelajaran yang awalnya dilakukan melalui WhatsApp atau dengan pengumpulan soal secara manual, akhirnya mengalami inovasi dengan menggunakan Quizziz.

Sekolah Menengah Atas Permata Indah Jakarta yang selanjutnya disebut sebagai SMA Permata Indah Jakarta merupakan salah satu sekolah menengah swasta di Jakarta yang aktif memakai media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Setiap guru mata pelajaran menguasai kelas dan menyampaikan informasi melalui media digital sebagai media pembelajaran seperti PowerPoint, Kahoot, Youtube dan WhatsApp. Tanpa terkecuali, seluruh guru dari seluruh kalangan memakai media digital dalam kegiatan belajar mengajar yang menunjukkan keterampilan guru dalam menerima kebaruan (novelty). Terdapat 18 guru yang telah memanfaatkan proyektor dalam proses pembelajaran yang menonjolkan kreativitas peserta didik maupun guru tersebut. SMA Permata Indah Jakarta pun menyediakan Wifi bagi warga sekolah sehingga mampu dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam mengeksplor ilmu di berbagai sumber dengan berbagai jenis tampilan. Sarana dan prasarana di SMA Permata Indah Jakarta disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan era digitalisasi zaman sekarang yang menghasilkan proses belajar mengajar produktif dan lulusan yang berkualitas. Keterampilan dan kemampuan guru dalam menguasai kelas, materi serta evaluasi yang baik pasti akan menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif. Hal ini juga berhubungan dengan manajemen media pembelajaran yang menguji kemampuan guru dalam menghadapi kemajuan zaman dan kesiapan dalam menyediakan informasi dengan cara paling terbaik kepada peserta didik.

Berbagai pelatihan media pembelajaran dilaksanakan dan diikuti guru-guru SMA Permata Indah Jakarta. Sebanyak 18 guru SMA Permata Indah Jakarta aktif mengikuti kegiatan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) yang berisi beberapa kegiatan pelatihan media digital. Melalui pelatihan-

pelatihan tersebut, guru mulai menerapkan media digital sebagai media pembelajaran di kelas guna meningkatkan minat siswa dalam belajar. Meskipun beberapa guru di sekolah tersebut sudah mahir dalam menggunakan media pembelajaran, penulis ingin mengetahui manajemen media digital dalam pembelajaran tersebut. Manajemen media digital dalam pembelajaran merupakan langkah penting dalam kegiatan belajar mengajar agar pelaksanaan pendidikan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, manajemen media pembelajaran membantu dalam memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah berlangsung dengan produktif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA Permata Indah Jakarta, guru menyampaikan materi dan menggunakan media digital dalam pembelajaran. Guru yang menggunakan media pembelajaran dengan maksimal, maka menciptakan motivasi yang mendorong para peserta didik dalam belajar serta memudahkan guru dalam mengelola alur pembelajaran. Namun untuk manajemen media digital dalam pembelajaran bagi seluruh instansi pendidikan pastinya berbeda-beda. Dengan pengelolaan media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan alur pembelajaran guru serta mencapai tujuan belajar mengajar sesuai mata pelajarannya.

Berdasarkan hasil grand tour, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam dengan melaksanakan penelitian berjudul “Manajemen Media Digital dalam Pembelajaran pada Kelas XI SMA Permata Indah Jakarta”. Hasil penelitian ini dimaksudkan sebagai bahan masukan atau rekomendasi untuk berbagai pihak yang terkait dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran di SMA Permata Indah Jakarta.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan atas latar dari topik yang ditentukan maka fokus penelitian ini adalah manajemen media digital dalam pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar kelas XI di SMA Permata Indah Jakarta. Sesuai dengan fokus penelitian dan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti menetapkan sub fokus penelitian pada:

1. Perencanaan (*planning*) media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.
2. Pengorganisasian (*organizing*) media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.
3. Pelaksanaan (*actuating*) dan pengarahan media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.
4. Pengawasan (*controlling*) media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.

C. Pertanyaan Penelitian

Berlandaskan fokus penelitian maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta?
2. Bagaimana pengorganisasian media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta?
3. Bagaimana pelaksanaan media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta?
4. Bagaimana pengawasan media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta?

D. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tindakan manajemen SMA Permata Indah Jakarta dalam penggunaan media digital sebagai media pembelajaran di SMA Permata Indah Jakarta. Dengan ini hasil penelitian bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perencanaan media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.
2. Untuk mengetahui pengorganisasian media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.
3. Untuk mengetahui pelaksanaan media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.
4. Untuk mengetahui pengawasan media digital dalam pembelajaran pada kelas XI SMA Permata Indah Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Pemahaman mendalam tentang pengelolaan media pembelajaran digital sebagai sumber pembelajaran yang interaktif.
- b. Hasil penelitian ini dapat memperkaya substansi ilmu pengetahuan manajemen pendidikan terkait dengan pelaksanaan teori manajerial berbasis sekolah.
- c. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memahami pentingnya manajerial dalam konteks pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat memberikan informasi dan gambaran berdasarkan hasil penelitian serta memberi rekomendasi untuk pelaksana manajemen pendidikan di SMA Permata Indah Jakarta.
- b. Dapat memberikan kontribusi pengetahuan dari kegiatan penelitian untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

