

KEMAJUAN DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENGUBAH PARADIGMA PENDIDIKAN

Agus Sriyanta^{1*}, Ika Kartika²

¹STAI Nida El Adabi, Indonesia

²Institut Agama Islam Nasional Laa Roiba Bogor, Indonesia

agussriyanta89@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa teknologi digital tidak hanya memberikan cara baru untuk mengakses informasi, tetapi juga mengubah cara belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam konteks pendidikan. Dengan memasuki era dimana perangkat pintar, platform pembelajaran online, dan aplikasi pendidikan semakin meluas, tantangan dan peluang baru pun muncul. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital bukan lagi sekadar alat tambahan, tetapi telah menjadi pilar utama dalam mendukung pembelajaran yang dinamis dan adaptif. Konsep konstruktivisme, yang menekankan peran aktif peserta didik dalam pembentukan pengetahuan, semakin diperkaya melalui interaksi yang diperkuat oleh teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi dan pemanfaatan kecerdasan buatan membuka peluang untuk pengalaman belajar yang lebih personal dan disesuaikan. Kemajuan digital tidak hanya mengubah cara kita belajar, tetapi juga mengubah landasan dan paradigma pendidikan. Bagi dunia pendidikan, tantangan ini bukanlah suatu pilihan, melainkan panggilan untuk terus beradaptasi, berinovasi, dan menghadirkan pendidikan yang memberdayakan generasi masa depan dalam menghadapi kompleksitas dunia digital.

Kata Kunci : Pembelajaran Digital, Paradigma Pendidikan.

Abstract: This research is motivated by the fact that digital technology not only provides new ways to access information, but also changes the way we learn, teach and interact in educational contexts. As we enter an era where smart devices, online learning platforms and educational applications are becoming increasingly widespread, new challenges and opportunities are emerging. This research aims to determine digital advances in learning to change the educational paradigm. The approach used is qualitative with descriptive methods. The results of this research show that digital technology is no longer just an additional tool, but has become the main pillar in supporting dynamic and adaptive learning. The concept of constructivism, which emphasizes the active role of students in the formation of knowledge, is increasingly enriched through interactions strengthened by technology. Technology-based learning and the use of artificial intelligence open up opportunities for more personalized and customized learning experiences. Digital advances have not only changed the way we learn, but also changed the foundation and paradigm of education. For the world of education, this challenge is not a choice, but rather a call to continue to adapt, innovate and provide education that empowers future generations to face the complexity of the digital world.

Keywords: Digital Learning, Educational Paradigm.

Article History:

Received: 28-08-2023

Revised : 27-09-2023

Accepted: 30-10-2023

Online : 29-10-2023

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk mewujudkan dan mengarahkan manusia untuk berfikir kritis dan idealis. Pendidikan bisa juga disebut mata rantai dalam kehidupan. Jika pendidikan tidak berjalan dengan semestinya, maka hal ini akan sangat berpengaruh bagi kehidupan bangsa. Maju tidaknya suatu bangsa sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan yang dilaksanakan. Jika pendidikan yang

dilaksanakan berjalan dengan baik maka bangsanya akan maju dan tentram. Generasi penerus bangsa yang sukses adalah hasil dari keberhasilan pendidikan. Hubungan timbal balik terjadi antara pendidikan dengan kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan memiliki tanggungjawab besar dalam menghantarkan generasi penerus bangsa dalam menghadapi perkembangan zaman (Aisyah dkk, 2021).

Paradigma secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu *paradigm* berarti *type of something, model, pattern* (bentuk sesuatu, model, pola). Sedangkan secara terminologis berarti *a total view of a problem, a total outlook, not just a problem in isolation*. Secara sederhana ia diartikan sebagai cara pandang atau cara berpikir. Dengan demikian, maksud “paradigma” sebagai dasar sistem pendidikan adalah cara berpikir atau sketsa pandang menyeluruh yang mendasari rancang bangun suatu sistem pendidikan (Ulfah, 2023). Adapun menurut (Mawati, 2023) bahwa paradigma merupakan konsepsi, model atau pola pemikiran yang sifatnya umum dan mendasar. Paradigma bukan teori, tetapi merupakan pemikiran yang teoritis yang menuju kepada pengembangan teori tentang sesuatu, dan pemikiran teoritis ini menjadi dasar fundamental bagi paraktek.

Paradigma pendidikan merupakan pemikiran teoritis yang sifatnya mendasar yang dipakai sebagai latar belakang bagi disusunnya suatu framework untuk pelaksanaan pendidikan. Biasanya paradigma itu dinyatakan dalam bentuk skema, yang memperlihatkan hubungan-hubungan antara unsur-unsur yang terlibat didalamnya. Paradigma bukanlah sistem, tetapi dalam suatu sistem terdapat sejumlah paradigma, yang merupakan konsep dasar dalam pelaksanaan sistem itu. Namun sebuah paradigma dapat berkembang menjadi sebuah sistem (Hadiansah, 2021). Sebuah paradigma dapat berubah tergantung sejauhmana kebenaran paradigma itu masih dapat diterima. Proses pengembangan sains menurut Thomas Kuhn dikutip (Febrianty, 2020) mengikuti paradigma yang dimulai dengan tahap “pra sains”, diikuti tahap “sains normal” lalu periode “sains luar biasa”, lalu tahap “sains normal” kembali dst. Dimana proses itu merupakan lingkaran kegiatan dan demikian terjadi struktur revolusi ilmu pengetahuan menurut Kuhn. Karena itu sebuah paradigma dapat berubah menjadi paradigma baru apabila paradigma lama itu mendapatkan dikritik terhadap kelemahannya.

Perubahan paradigma pendidikan abad 21 sangatlah berbanding terbalik dengan masa silam di mana pembelajaran yang biasanya hanya terpusat kepada seorang guru kini beralih kepada siswa, pembelajaran yang dulu bersifat satu arah kini berubah menjadi interaktif. Pembelajaran abad 21 yang mengarah kepada literasi informasi mempersyaratkan pembelajaran untuk berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pendidikan adalah fondasi utama bagi perkembangan masyarakat dan individu. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi digital, paradigma pendidikan pun mengalami perubahan yang mendalam. Dalam era di mana teknologi menjadi bagian integral kehidupan sehari-hari, peran dan proses pembelajaran tidak terhindarkan dari transformasi menyeluruh. Judul "Kemajuan Digital dalam Pembelajaran: Mengubah Paradigma Pendidikan" mencerminkan perubahan mendasar yang terjadi dalam pendidikan akibat integrasi teknologi digital (Aisyah dkk, 2021).

Kitao Kenji dikutip (Arifudin, 2021) bahwa pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik

berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Sucipto dan Kustandi dalam (MF AK, 2021) bahwa pembelajaran digital merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya atau bisa juga disebut pembelajaran E-learning. Istilah pembelajaran digital lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi Internet.

Sucipto dan Kustandi dalam (Ulfah, 2022) bahwa pembelajaran digital dapat pula diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilalui melalui network (jaringan komputer), yang biasanya lewat internet atau intranet. Dengan adanya fasilitas internet, pembelajaran digital tidak terus menerus bergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan lengkap, sehingga pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar agar mampu belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Kitao Kenji dalam (Hanafiah, 2022) bahwa potensi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari ada 3, yaitu:

1) Potensi Alat Komunikasi

Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan email, atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list.

2) Potensi Akses Informasi

Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi, seperti prakiraan cuaca, perkembangan ekonomi, sosial, politik, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber tanpa harus berlangganan.

3) Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah keseluruhan penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai banyak negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran.

Meskipun begitu, perkembangan media pembelajaran berbasis digital tidak lepas dari sejumlah permasalahan. Terbatasnya aksesibilitas, disparitas teknologi di berbagai wilayah, dan tantangan integrasi teknologi dalam kurikulum adalah sebagian dari kendala yang dihadapi (Anggraini & Winarti., 2023). Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan solusi-solusi inovatif agar manfaat media pembelajaran berbasis digital dapat dinikmati secara merata oleh seluruh lapisan masyarakat termasuk pada penyelenggaraan pendidikan di setiap jenjangnya (Mayasari, 2022).

Fauzi dikutip (Irwansyah, 2021) bahwa teknologi digital tidak hanya memberikan cara baru untuk mengakses informasi, tetapi juga mengubah cara belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam konteks pendidikan. Dengan memasuki era di mana perangkat pintar, platform pembelajaran online, dan aplikasi pendidikan semakin meluas, tantangan dan peluang baru pun muncul. Melalui pemahaman yang mendalam tentang perubahan ini, kita dapat memahami bagaimana teknologi digital tidak hanya mengubah cara kita

memperoleh pengetahuan, tetapi juga merintis jalan bagi pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan responsif terhadap dinamika masyarakat modern. Dengan merinci konsep-konsep kunci ini, kita dapat membuka diskusi yang lebih luas tentang bagaimana mengoptimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan global.

Berdasarkan permasalahan diatas sangat penting dilakukan penelitian lanjutan untuk dapat ditemukan sejauhmana permasalahan yang ada. Penelitian ini juga bertujuan untuk dapat mengidentifikasi kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Mayasari, 2021) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Mayasari, 2023) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Ulfah, 2021) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Nurbaeti, 2022).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Supriani, 2020).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Fitria, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Tanjung, 2021) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan analisis kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Fikriyah, 2022). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hoerudin, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Haris, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Mardizal, 2023). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Fitria, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu kemajuan digital dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan.

Menurut Muhadjir dalam (Surya, 2021) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan Digital dalam pembelajaran

Perubahan adalah suatu keharusan yang tidak bisa dihindarkan, terlebih perkembangan teknologi akhir-akhir ini telah berdampak kepada kehidupan manusia. Sekolah tentu bukan lembaga yang lepas dari berbagai perubahan, sekolah sebenarnya adalah mesin perubahan di masa yang terus berubah. Sekolah yang menutup diri dan tidak mau berubah maka sekolah tersebut tidak akan mampu untuk mempersiapkan anak-anak hidup pada zamannya. Saat ini hampir semua aktivitas kehidupan telah berubah. Dengan penggunaan mesin yang dikendalikan komputer dan Internet, segalanya menjadi cepat, ada banyak pilihan, jumlahnya banyak, dan kualitasnya meningkat (Fangestu & Syahrizal., 2023).

Menurut Rose Colin & Nicholl, J Malcolm dalam (Hasbi, 2021) bahwa kecepatan teknologi membawa kita pada fakta kehidupan, ketika informasi teknis lebih cepat dari kemampuan manusia untuk menerimanya. Kecanggihan teknologi saat ini telah banyak membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Meskipun perubahan ini menawarkan banyak manfaat, ada juga beberapa tantangan yang perlu diatasi. Selanjutnya Sudarwan Damim dalam (VF Musyadad, 2022) mengungkapkan bahwa di Era ini banyak perubahan diantaranya: Nilai, gaya hidup masyarakat, orientasi pembangunan, perubahan sistem pendidikan, perubahan tradisi kerja dan perubahan kemitraan antara pendidikan dan DUDI (dunia usaha dan dunia industri).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dalam perkembangannya tentu membawa perubahan bagi kehidupan terutama dalam dunia pendidikan yang juga akan terus menerus mengalami perkembangan. Untuk itu bidang pendidikan harus selalu melakukan inovasi yang menyeluruh di karenakan bidang pendidikan memiliki peran penting dan menjadi factor yang menunjang keberhasilan system dalam proses belajar dan mengajar (Sulaeman, 2022). Terdapat tiga prinsip yang dijadikan sebagai sumber acuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pendidikan, yaitu, dengan melakukan pengenalan system atau media yang akan digunakan, berorientasi kepada mahasiswa, dan memanfaatkan berbagai sumber yang digunakan kegiatan pembelajaran (Aisyah dkk, 2021).

Pada saat ini, sering kita menjumpai proses belajar dan mengajar yang mengkombinasikan teknologi pendidikan dengan alat atau media sebagai fasilitas teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini media pembelajaran dari produk teknologi sudah semakin berkembang dan bervariasi mulai dari yang sederhana hingga pada media pembelajaran yang canggih. Menurut (Apiyani, 2022) bahwa teknologi dan media pembelajaran yang digunakan harus memiliki potensi yang dapat menunjang kegiatan belajar dan mengajar serta yang paling penting adalah terjalinnya interaksi antara pendidik dan peserta didiknya. Menurut (Supriani, 2022) bahwa teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai pegangan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis menurut system tertentu. Contoh penerapan teknologi dalam bidang pendidikan seperti Zoom, Google Meet, Classroom, E-learning tersebut sudah menjadi fasilitas yang di dalam kegiatan pembelajaran dapat disampaikan melalui media elektronik seperti: audio, video, internet dan lain sebagainya sebagai instrument yang mempermudah kegiatan pembelajaran kapan pun dan di manapun. Kemajuan teknologi nampaknya juga berpengaruh ke dalam dunia pendidikan saat ini. Dalam kondisi saat ini banyak pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya dapat kita lihat dari penggunaan media pendidikan atau biasa kita kenal dengan media pembelajaran sudah berbasis IT.

Media pembelajaran berbasis digital dimasa ini merupakan media yang populer digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagai salah satu contoh yaitu, media digital berbasis audio visual. Media audio visual dapat menayangkan gambar beserta suara dalam bentuk animasi dan sebagainya untuk membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media audio visual tentunya dapat mengkonkritkan materi ajar yang masih bersifat abstrak sehingga peserta didik secara cepat dapat mengerti maksud dan tujuan dalam sebuah pembelajaran (Saputra & Gunawan., 2021). Serta masih banyak lagi media pendidikan berbasis digital yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Maka dari itu, menurut (Nadeak, 2020) bahwa pemanfaatan media pendidikan berbasis digitalisasi, sekiranya dapat membantu proses belajar mengajar peserta didik. Begitu juga dengan pendidik, dengan adanya media digital ini, dapat meningkatkan kreatifitas serta inovasi-inovasi dibidang media pendidikan untuk mempermudah proses belajar-mengajar. Dengan demikian setiap tujuan dari pembelajaran sekiranya dapat tercapai dengan maksimal serta tujuan pendidikan secara nasional dapat terwujud.

Hidayat & Khotimah dikutip (Darmawan, 2021) bahwa media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk teknologi yang digunakan untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Herman dalam (Tanjung, 2022) menjelaskan beberapa jenis media pembelajaran digital :

- 1) Aplikasi Edukasi: Aplikasi pendidikan dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini dapat mencakup berbagai mata pelajaran dan keterampilan, serta sering kali dirancang untuk memotivasi siswa melalui elemen permainan atau tantangan.
- 2) Video Pembelajaran: Video pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui media audiovisual. Ini dapat mencakup video animasi, presentasi slide, atau rekaman kuliah. Video dapat diakses oleh siswa secara fleksibel, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan ritme masing-masing
- 3) E-Book dan Materi Digital: Buku elektronik (e-book) dan materi digital menyediakan alternatif digital untuk buku cetak tradisional. Materi ini sering kali dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu, dan beberapa e-book dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti quiz atau tautan ke sumber daya tambahan.
- 4) Simulasi dan Permainan Pendidikan: Simulasi dan permainan pendidikan dirancang untuk memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman interaktif. Mereka dapat mencakup simulasi ilmiah, permainan matematika, atau permainan keterampilan kritis lainnya yang mendukung pembelajaran konsep tertentu.
- 5) Platform Pembelajaran Daring: Platform daring menyediakan ruang pembelajaran virtual di mana guru dan siswa dapat berinteraksi, mengakses materi pembelajaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif. Beberapa platform bahkan menyediakan alat untuk mengukur kemajuan dan memfasilitasi diskusi daring.
- 6) Podcast Pendidikan: Podcast pendidikan menyediakan sumber belajar audio yang dapat diakses siswa di mana saja. Mereka dapat mencakup wawancara, ceramah, atau diskusi yang mendalam tentang topik tertentu. Pemilihan jenis media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan bagi siswa.

Pengintegrasian teknologi dalam dunia pendidikan memiliki dampak signifikan pada berbagai aspek pembelajaran sebagaimana dijelaskan Rukmana et al dalam (Nasser, 2021). Berikut adalah beberapa peran utama teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 1) Akses dan Fleksibilitas: Teknologi memungkinkan akses lebih luas terhadap sumber daya pendidikan. Dengan adanya perangkat digital dan koneksi internet, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, mengatasi hambatan geografis dan temporal.
- 2) Personalisasi Pembelajaran: Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu. Dengan aplikasi pembelajaran adaptif dan platform daring yang menyediakan konten yang disesuaikan, setiap siswa dapat mengikuti kurikulum yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuannya.
- 3) Interaktivitas dan Keterlibatan: Alat-alat interaktif seperti perangkat lunak edukasi, simulasi, dan permainan pendidikan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan teknologi yang interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih baik.
- 4) Kemajuan Evaluasi: Teknologi mempermudah proses evaluasi dan pemantauan kemajuan siswa. Sistem manajemen pembelajaran daring dapat memberikan informasi real-time tentang perkembangan siswa, memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat.
- 5) Pengembangan Keterampilan Teknologi: Pendidikan yang mengintegrasikan teknologi membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk sukses di era digital. Mereka belajar tidak hanya sebagai konsumen teknologi, tetapi juga sebagai pembuat dan inovator.
- 6) Kolaborasi Daring: Teknologi memfasilitasi kolaborasi antar siswa dan guru tanpa terbatas oleh batasan fisik. Melalui platform daring, siswa dapat berpartisipasi dalam proyek bersama, diskusi, dan kegiatan kolaboratif lainnya yang memperkaya pengalaman pembelajaran.
- 7) Peningkatan Kualitas Pengajaran: Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Dengan akses ke sumber daya pendidikan digital, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang pengenalan perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi juga tentang perubahan paradigma pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inklusif, responsif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Model pembelajaran digital mencakup kerangka kerja dan strategi yang digunakan untuk mendesain dan menyampaikan pembelajaran menggunakan teknologi digital (Ulfah, 2019). Berikut adalah beberapa model pembelajaran digital yang efektif :

- 1) Blended Learning (Pembelajaran Gabungan): Model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Guru menyusun pengalaman pembelajaran yang mencakup baik interaksi langsung di kelas maupun penggunaan platform daring untuk memberikan materi tambahan, tugas, atau diskusi daring. Blended learning membantu memadukan keunggulan kedua pendekatan tersebut.

- 2) Flipped Classroom (Kelas Terbalik): Dalam model ini, siswa memperoleh akses terlebih dahulu kepada materi pembelajaran melalui sumber daring sebelum pertemuan kelas. Waktu kelas kemudian digunakan untuk mendiskusikan konsep, menjawab pertanyaan, dan berkolaborasi dalam proyek. Model ini memungkinkan siswa belajar sesuai dengan ritme masing-masing.
- 3) Problem-Based Learning (PBL) Digital: Model PBL memungkinkan siswa memecahkan masalah nyata dengan menggunakan sumber daya digital. Mereka bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah, sambil menggunakan teknologi untuk mencari informasi dan presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 4) Game-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Game): Pemodelan pembelajaran ini memanfaatkan unsur-unsur permainan dalam konteks pendidikan. Siswa terlibat dalam aktivitas yang menantang dan bersifat kompetitif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Game edukasi dapat merangsang minat dan motivasi siswa, sambil mengajarkan konsep-konsep tertentu.
- 5) Project-Based Learning (PBL) Daring: Model ini menekankan pembelajaran melalui proyek atau tugas yang relevan dengan kehidupan nyata. Siswa bekerja dalam proyek kolaboratif yang memerlukan riset, analisis, dan presentasi. Penggunaan teknologi membantu dalam proses penelitian dan penyajian proyek.
- 6) Synchronous Online Learning (Pembelajaran Daring Sinkron): Model ini melibatkan pembelajaran secara real-time, di mana guru dan siswa berinteraksi secara langsung melalui platform daring. Kelas daring sinkron dapat mencakup diskusi daring, presentasi, atau kegiatan kelas lainnya yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa.
- 7) Asynchronous Online Learning (Pembelajaran Daring Asinkron): Pembelajaran daring asinkron memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan fleksibel. Materi pembelajaran disediakan secara daring, dan siswa dapat mengaksesnya kapan saja. Diskusi dan kolaborasi dapat terjadi secara asinkron melalui forum daring atau alat komunikasi lainnya.

Setiap model pembelajaran digital memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu, dan pemilihan model yang sesuai tergantung pada tujuan pembelajaran, konteks, dan karakteristik siswa. Integrasi model-model ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan menyeluruh (Ulfah, 2020).

Mengubah Paradigma Pendidikan

Secara mendasar dan normatif, paradigma adalah sebagai seperangkat kepercayaan atau keyakinan dasar yang menentukan seseorang dalam bertindak pada kehidupan sehari-hari. Selain itu ada definisi lain yang mengatakan bahwa paradigma adalah suatu citra atau gambaran yang sangat esensial dari suatu pokok pembahasan suatu ilmu. Paradigma memberikan suatu pedoman yang digarisbawahi mengenai apa yang harus dipelajari, pernyataan-pernyataan apa yang seharusnya dikemukakan, dan kaidah-kaidah apa yang seharusnya diikuti dalam menafsirkan jawaban yang diperolehnya. Dengan demikian, maka paradigma adalah ibarat sebuah menara tempat orang mengamati dunia sekeliling sehingga memperoleh wawasan yang diharapkan (Rosyad & Maarif., 2020).

Pendapat lain diperkuat oleh Thomas Kuhn dalam (Sinurat, 2022) bahwa paradigma sebagai seperangkat keyakinan-keyakinan mendasar yang dijadikan sebagai

navigasi yang memandu tindakan-tindakan kita, baik tindakan keseharian maupun dalam investigasi ilmiah. Selanjutnya ia mengartikannya sebagai (a) *a set of assumption*, and (b) *the beliefs concerning*: yaitu sebuah asumsi yang dianggap benar secara (*given*). Supaya bisa sampai pada asumsi tersebut maka, diperlukan adanya perlakuan empirik (melalui pengamatan) yang yang dapat menyimpulkan hal tersebut; *accepted assume to be true*. Dengan demikian paradigma dapat dikatakan sebagai mental window tempat yang terdapat-framel yang tidak membutuhkan pembuktian akan kebenarannya karena masyarakat pendukung paradigma telah memiliki kepercayaan demikian.

Pengembangan dan penerapan Digital juga bermanfaat untuk pendidikan, sebagaimana dijelaskan Suripto dkk dalam (Arifudin, 2019) antara lain:

- a. Munculnya Media Massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat Pendidikan. Seperti jaringan Internet, Lab. Komputer Sekolah dan lain-lain. Dampak dari hal ini yaitu guru bukanlah satusatunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga siswa dalam belajar tidak perlu terlalu terpaku terhadap Informasi yang diajarkan oleh guru, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari Internet, olehnya itu guru disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing siswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar siswa tidak salah arah dalam menggunakan Media Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.
- b. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan Teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan Teknologi bisa dibuat abstrak, dan dapat dipahami secara mudah oleh siswa.
- c. System pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini, proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan siswa dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos Internet dan lain-lain.
- d. Adanya system pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan Teknologi. Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian, maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugasnya yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti Komputer, yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah di installkan.
- e. Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Dalam bidang pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, salah satu contoh, yaitu; Penggandaan soal Ujian, dengan adanya mesin foto copy, untuk memenuhi kebutuhan akan jumlah soal yang banyak tentu membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakannya kalau dilakukan secara manual. Tapi dengan perkembangan teknologi semuanya itu dapat dilakukan hanya dalam waktu yang singkat. Khususnya dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yaitu: 1) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. 2) Dapat menjelaskan sesuatu yang sulit / Kompleks. 3) Mempercepat

proses yang lama. 4) Menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi. 5) Menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari telaah mendalam terhadap kemajuan digital dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa perubahan paradigma pendidikan merupakan suatu keniscayaan di era di mana teknologi digital telah mengubah lanskap pembelajaran. Transformasi ini bukan sekedar pergeseran metode pengajaran, melainkan suatu evolusi fundamental dalam bagaimana pengetahuan disampaikan, dipahami, dan diakses oleh peserta didik. Setiap fase perubahan dalam pendidikan harus disikapi dengan cara yang bijak oleh pemerintah, pendidik, masyarakat, orang tua dan siswa yaitu dengan menerima perubahan tersebut dan kemudian dengan segera beradaptasi dengan perubahan tersebut. Jangan anda lawan perubahan tersebut dengan sesuatu yang justru menyebabkan anda tertinggal atau ditinggal oleh perubahan tersebut yang menjadi suatu keniscayaan. Waktu terus berjalan, kehidupan pun terus berubah begitupula pendidikan. Ajarilah anak-anak kita sesuai dengan zamannya agar kelak mereka mampu beradaptasi dalam kehidupannya, sebab mereka akan berada pada zaman yang tidak sama dengan zaman yang pernah kita alami.

Saran dalam penelitian ini bahwa dalam perubahan paradigma ini, inovasi pendidikan menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensi teknologi digital. Adopsi inovatif dalam desain kurikulum, pengembangan konten pembelajaran, dan implementasi platform pembelajaran online menjadi langkah strategis dalam mencapai pendidikan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern. Namun demikian, tantangan seperti aksesibilitas teknologi, ketidaksetaraan dalam penggunaan, dan implikasi terhadap keamanan digital juga perlu diperhatikan. Kesenambungan pendidikan yang merata dan inklusif harus menjadi fokus dalam merangkul transformasi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pimpinan STAI Nida El Adabi, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Ketua LPPM STAI Nida El Adabi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah dkk. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education.*, 3(1), 104–112.
- Anggraini & Winarti. (2023). Problematika Penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) Pada Daerah Tanpa Jaringan Listrik (Studi di SMPN Satu Atap 2 Mentaya Hulu). *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 103–112.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 161–169.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Arifudin, O. (2022). Implementation Of Internal Quality Assurance System In Order To Improve The Quality Of Polytechnical Research. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*, 1(3), 297–306.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Fangestu & Syahrizal. (2023). Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan. *AlZayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum.*, 1(2), 26–38.
- Febrianty, F. (2020). *Kepemimpinan & Prilaku Organisasi Konsep Dan Perkembangan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative:*

- Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Nadeak, B. (2020). *Manajemen Humas Pada Lembaga Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rosyad & Maarif. (2020). Paradigma Pendidikan Demokrasi Dan Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Di Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam.*, 3(1), 75–99.
- Saputra & Gunawan. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL IAIN Tampung Penyang Palang Karaya.*, 3(1), 86–95.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam

- Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.