

MANAJEMEN PEMANFAATAN AKUN BELAJAR.ID UNTUK INTEGRASI ASSEMBLR EDU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR

Sri Mulyani^{1*}, Maman Suryaman²
Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
slm7179@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Transformasi pendidikan di era digital mengharuskan sekolah untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu inisiatif pemerintah untuk mendukung upaya ini adalah penyediaan belajar.id akun sebagai bagian dari ekosistem pendidikan digital nasional Indonesia. Sementara itu, Assemblr Edu Platform berbasis Augmented Reality (AR) memberikan peluang baru untuk pembelajaran interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengelolaan belajar.id pemanfaatan akun dalam integrasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pendidikan digital yang efektif memerlukan perencanaan, implementasi, dan evaluasi yang terstruktur, yang didukung oleh kepala sekolah sebagai pemimpin digital. Integrasi Assemblr Edu melalui belajar.id memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung pembelajaran abad ke-21. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan rendahnya literasi digital di kalangan guru masih perlu diatasi melalui pelatihan berkelanjutan dan kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran digital.

Kata Kunci: Manajemen Pendidikan Digital, Belajar.Id Akun, Assemblr Edu, Pembelajaran Interaktif.

Abstrack: *The transformation of education in the digital era requires schools to integrate technology into the learning process. One government initiative to support this effort is the provision of belajar.id accounts as part of Indonesia's national digital education ecosystem. Meanwhile, the Augmented Reality (AR)-based Assemblr Edu Platform provides new opportunities for interactive and contextual learning. This study aims to analyze the management of belajar.id The use of accounts in the integration of Assemblr Edu as an interactive learning medium in schools. This research method is qualitative research. The results show that effective digital education management requires structured planning, implementation, and evaluation, supported by the principal as a digital leader. The integration of Assemblr Edu through belajar.id Digital learning has great potential to increase student motivation and support 21st-century learning. However, challenges such as limited infrastructure and low digital literacy among teachers still need to be addressed through ongoing training and school policies that encourage digital learning innovation.*

Keywords: *Digital Education Management, Belajar.Id Account, Assemblr Edu, Interactive Learning.*

Article History:

Received: 20-08-2025

Revised : 20-09-2025

Accepted: 20-10-2025

Online : 20-11-2025

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam sistem pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Transformasi digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga dengan perubahan cara guru, siswa, dan sekolah mengelola proses pembelajaran secara menyeluruh. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah meluncurkan program akun belajar.id sebagai upaya untuk memperkuat ekosistem pendidikan digital nasional. Akun ini memberikan akses resmi bagi guru dan peserta didik terhadap berbagai layanan pembelajaran daring, seperti

Google Classroom, Google Drive, dan Google Meet, yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

Association of Education Communication & Technology (AECT) dikutip (Sudrajat, 2024) mengemukakan definisi teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Kaitannya dengan hal itu, definisi menurut Hackbarth dalam (Romdoniyah, 2024), Teknologi Pendidikan adalah konsep multidimensional yang meliputi: 1) suatu proses sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalahmasalah belajar dan pembelajaran; 2) produk seperti buku teks, program audio, program televisi, software komputer dan lain-lain; 3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4) merupakan bagian spesifik dari pendidikan.

Selain beberapa definisi di atas, AECT dalam (Nasril, 2025), juga telah mengemukakan definisi teknologi pendidikan yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya. Menurut Scatler dalam (Afifah, 2024) bahwa teknologi pembelajaran, yaitu teknologi yang berfokus terhadap perbaikan keterampilan dan kelompok kerja daripada perkakas dan mesin. Menurut Heinich, Molnda dan Russell dalam (Aidah, 2024) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah implementasi ilmu tentang proses pembelajaran terhadap tugas efisien pengajaran,

Dengan demikian, teknologi Pendidikan merupakan upaya sistematis untuk mendesain, memproses dan menilai semua proses pembelajaran yang memiliki tujuan khusus dan dilandaskan pada penelitian proses pembelajaran dan interaksi yang mengombinasi sumber manusia dan pembelajaran berlangsung efektif.

Program akun belajar.id diluncurkan oleh Kemendikbudristek pada tahun 2020 sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar untuk memperkuat literasi digital di satuan pendidikan. Akun ini memberikan akses ke berbagai aplikasi Google for Education yang aman dan bebas iklan. Menurut (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023), tujuan utama belajar.id adalah memfasilitasi kolaborasi antara guru, peserta didik, dan tenaga kependidikan dalam lingkungan pembelajaran digital.

Menurut Sanaky dalam (Ningsih, 2025) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi dalam (Arifudin, 2025) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) dikutip (Aslan, 2025), yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Suryani et al dikutip (Kartika, 2025) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan,

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan akun belajar.id berkontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran daring. Namun, implementasinya di sekolah dasar masih menghadapi tantangan seperti kurangnya pelatihan, minimnya kesadaran digital guru, dan keterbatasan perangkat teknologi (Sari & Anwar., 2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi manajerial yang dapat memastikan akun belajar.id digunakan tidak hanya untuk administrasi, tetapi juga untuk pengembangan pembelajaran inovatif dan kolaboratif.

Assemblr Edu adalah platform pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan guru membuat, mengedit, dan membagikan konten 3D untuk kegiatan belajar. Media ini mendukung visualisasi konsep abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, terutama pada mata pelajaran IPA, IPS, dan Matematika. Menurut (Nugroho, 2023), penggunaan *Assemblr Edu* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan imersif.

Dalam konteks pendidikan dasar, *Assemblr Edu* juga dapat membantu siswa memahami hubungan antarobjek dan fenomena secara lebih konkret. Misalnya, siswa dapat melihat struktur tata surya atau sistem pencernaan dalam bentuk 3D secara langsung melalui perangkat seluler mereka. Keunggulan lainnya, *Assemblr Edu* dapat diintegrasikan dengan akun belajar.id karena mendukung akses menggunakan akun *Google for Education*.

Integrasi *Assemblr Edu* melalui akun belajar.id memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses media pembelajaran digital tanpa perlu akun tambahan. Manajemen sekolah dapat mengatur pelatihan internal bagi guru untuk memanfaatkan platform ini dalam kegiatan pembelajaran tematik. Menurut (Setiawan dan Dewi., 2024), keberhasilan integrasi media digital di sekolah dasar sangat bergantung pada dukungan manajemen sekolah, kolaborasi antar guru, dan kebijakan kepala sekolah dalam mendorong inovasi pembelajaran.

Dalam literatur lain, disebutkan bahwa tantangan utama integrasi media digital adalah keterbatasan sarana, rendahnya literasi digital guru, serta kurangnya evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media (Hidayat, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan manajerial yang komprehensif yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi berkelanjutan.

Namun, pemanfaatan akun belajar.id di sekolah dasar belum sepenuhnya optimal. Sebagian guru masih menggunakannya hanya sebagai sarana administrasi tugas, bukan sebagai platform pembelajaran interaktif. Padahal, dengan dukungan media pembelajaran digital seperti *Assemblr Edu*, akun belajar.id dapat menjadi pintu masuk bagi integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam kegiatan belajar mengajar. *Assemblr Edu*

adalah platform pembelajaran berbasis AR yang memungkinkan guru menciptakan konten 3D interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa secara visual dan kontekstual.

Manajemen pendidikan berbasis digital merupakan proses pengelolaan sumber daya pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan mutu layanan pendidikan. Menurut (Rahmawati dan Putra., 2022), manajemen pendidikan digital melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan sistem digital sekolah. Dalam konteks sekolah dasar, penerapan manajemen ini menuntut kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, serta kebijakan kepala sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Manajemen digital juga mencakup strategi pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan daring, pengelolaan administrasi berbasis cloud, serta penggunaan media pembelajaran interaktif. Kepala sekolah berperan sebagai pemimpin transformasi digital yang memastikan seluruh komponen sekolah memahami dan memanfaatkan teknologi secara efektif.

Menurut Bush dalam (Arifudin, 2024) menyatakan "Manajemen pendidikan adalah suatu studi dan praktek yang dikaitkan atau diarahkan dalam operasional organisasi pendidikan". Organisasi pendidikan membutuhkan suatu bentuk pengaturan kegiatan. Pengaturan kegiatan tersebut mengarah pada suatu sistem yang sistematis. Pengaturan kegiatan yang sistematis itu akan dijadikan sebagai patokan dalam pelaksanaan kegiatan operasional yang terwujud dalam suatu manajemen pendidikan. Menurut (As-Shidqi, 2024) bahwa manajemen pendidikan pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Unsur yang ada dalam manajemen pendidikan merupakan penerapan dari fungsi-fungsi manajemen yang dihubungkan dengan bidang pendidikan.

G.Z Roring sebagaimana yang dikutip oleh (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa "manajemen pendidikan adalah cara bekerja dengan orang-orang dalam rangka usaha mencapai tujuan pendidikan yang efektif, yang berarti mendatangkan hasil yang baik, tepat dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya". Menurut Nurhadi dalam kutipan (Mukarom, 2024) menyatakan bahwa administrasi atau manajemen pendidikan adalah suatu rangkaian kegiatan berupa proses pengelolaan sekelompok manusia yang bergabung dalam organisasi pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan sebelumnya secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian dari manajemen dan pendidikan di atas, dapat disimpulkan bahwa manajemen pendidikan merupakan suatu rangkaian kegiatan berupa proses pengelolaan usaha kerjasama sekelompok manusia yang tergabung dalam organisasi pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya secara efektif dan efisien

Dalam konteks manajemen pendidikan berbasis digital, kepala sekolah dan guru memiliki peran penting dalam mengatur, mengarahkan, dan mengevaluasi pemanfaatan teknologi di sekolah. Manajemen yang baik diperlukan agar penggunaan akun belajar.id dan Assemblr Edu dapat berjalan terencana, berkesinambungan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tanpa adanya manajemen yang terstruktur, penggunaan media digital cenderung bersifat sporadis dan tidak memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, kajian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen pemanfaatan akun belajar.id dalam integrasi platform Assemblr Edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Melalui studi literatur ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai strategi, tantangan, serta peluang pengembangan manajemen digital di sekolah dasar sebagai bentuk dukungan terhadap transformasi pendidikan nasional.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Kartika, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari gambaran manajemen pemanfaatan akun belajar.id untuk integrasi assemblr edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi kasus. Studi kasus menurut Nursalam dalam (Abduloh, 2020) adalah merupakan penelitian yang mencakup pengkajian bertujuan memberikan gambaran secara mendetail mengenai latar belakang, sifat maupun karakter yang ada dari suatu kasus, dengan kata lain bahwa studi kasus memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci. Penelitian dalam metode dilakukan secara mendalam terhadap suatu keadaan atau kondisi dengan cara sistematis mulai dari melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi dan pelaporan hasil.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Delvina, 2020) 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 (Nita, 2025) 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 bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai analisis manajemen pemanfaatan akun belajar.id untuk integrasi assemblr edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Syofiyanti, 2024).

Bungin dikutip (Kurniawan, 2025) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran manajemen pemanfaatan akun

belajar.id untuk integrasi assemblr edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

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 realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis persepsi siswa terhadap manajemen pemanfaatan akun belajar.id untuk integrasi assemblr edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Supriani, 2024).

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 (Supriani, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Rusmana, 2020) 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 manajemen pemanfaatan akun belajar.id untuk integrasi assemblr edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

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 (Supriani, 2025). 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 (Sofyan, 2020). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Nuryana, 2024). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis persepsi siswa terhadap manajemen pemanfaatan akun belajar.id untuk integrasi assemblr edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

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 (Djafri, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Sanulita, 2024). 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 (Kartika, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Sappaile, 2024) bahwa 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 manajemen pemanfaatan akun belajar.id untuk integrasi assemblr edu sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Moleong dikutip (Rifky, 2024) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Hanafiah, 2022) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Arifin, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Mardizal, 2023) 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. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Fitria, 2023) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Digital di Sekolah Dasar

Dari hasil kajian berbagai literatur, manajemen pendidikan berbasis digital menuntut perubahan paradigma dalam kepemimpinan sekolah. Kepala sekolah berperan sebagai digital leader yang harus memastikan tersedianya infrastruktur teknologi, mengembangkan kompetensi digital guru, dan menciptakan budaya inovasi di sekolah (Rahmawati dan Putra., 2022).

Proses manajemen digital di sekolah dasar dapat dilakukan melalui tiga tahapan utama:

1. Perencanaan, yaitu penyusunan visi digital sekolah dan rencana integrasi media pembelajaran berbasis TIK;
2. Pelaksanaan, berupa pelatihan guru dan penerapan media digital seperti Assemblr Edu dalam kegiatan belajar;
3. Evaluasi, untuk menilai efektivitas penggunaan media digital terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Manajemen yang efektif harus berbasis kolaborasi antara kepala sekolah, guru, dan siswa agar penggunaan akun belajar.id dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran. Media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Kartika, 2021). Oleh karena itu para pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung.

Pemanfaatan Akun Belajar.id sebagai Platform Digital Sekolah

Akun belajar.id telah menjadi bagian penting dari ekosistem digital pendidikan Indonesia. Penelitian oleh (Sari & Anwar., 2022) menunjukkan bahwa guru yang aktif menggunakan akun belajar.id lebih mampu mengelola kelas digital secara efisien. Namun, pemanfaatannya masih cenderung administratif, seperti mengunggah tugas atau menyimpan dokumen.

Menurut Supriono Subakir dikutip (Juhji, 2020) menjelaskan bahwa tujuan utama penerapan Manajemen Sekolah adalah untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan dan meningkatkan relevansi pendidikan di sekolah, dengan adanya wewenang yang lebih besar dan lebih luas bagi sekolah untuk mengelola urusannya sendiri.

Adapun menurut E. Mulyasa dalam (Marantika, 2020), tujuan Manajemen Sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Peningkatan efisiensi, antara lain diperoleh melalui keleluasaan mengelola sumber daya partisipasi masyarakat dan penyederhanaan birokrasi.
- 2) Peningkatan mutu, antara lain melalui partisipasi orang tua terhadap sekolah, fleksibilitas pengelolaan sekolah dan kelas, peningkatan profesionalisme guru dan kepala sekolah
- 3) Peningkatan pemerataan, antara lain diperoleh melalui peningkatan partisipasi masyarakat yang memungkinkan pemerintah lebih berkonsentrasi pada kelompok tertentu.

Manajemen sekolah yang baik perlu mendorong guru menggunakan akun tersebut sebagai alat kolaborasi pembelajaran, misalnya menghubungkan Google Classroom dengan media lain seperti Assemblr Edu. Selain itu, supervisi digital oleh kepala sekolah diperlukan untuk memastikan setiap guru memanfaatkan akun belajar.id sesuai tujuan transformasi pendidikan digital.

Integrasi Assemblr Edu sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil kajian dari (Nugroho, 2023) dan (Setiawan dan Dewi., 2024), *Assemblr Edu* efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Misalnya, dalam pembelajaran IPA tema “Perpindahan Energi”, siswa dapat mengamati model 3D proses fotosintesis secara langsung melalui perangkat AR.

Integrasi *Assemblr Edu* dengan akun belajar.id dapat dilakukan dengan cara:

1. Guru membuat konten AR di *Assemblr Edu*, lalu membagikannya melalui *Google Classroom* menggunakan akun belajar.id;
2. Siswa mengakses materi menggunakan akun yang sama, sehingga proses belajar tetap aman dan terdokumentasi dalam ekosistem digital nasional.

Dengan demikian, *Assemblr Edu* bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga sarana membangun pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Peran teknologi dan media dalam pembelajaran konstruktivis adalah sebagai fasilitas terbentuknya interaksi secara kolaboratif yang membangun makna lebih. Keberadaan teknologi dan media mampu menjembatani interaksi yang lebih tidak terbatas, baik ruang maupun waktu (Farid, 2025).

Adapun menurut Benny A. Pribadi dalam (Zulfa, 2025) menjelaskan bahwa berikut adalah peran teknologi dan media secara lebih terperinci:

- 1) Membangun jaringan komunikasi yang kolaboratif antara peserta didik, guru, dosen, instruktur dan sumber belajar. Ada berbagai software online yang dapat digunakan untuk telekonferensi, seperti skype, yahoo, facebook video conference, email dan lain sebagainya. Beberapa software tersebut mampu membuat kolaborasi atau interaksi khususnya dalam dunia pembelajaran menjadi lebih luas dan meminimalkan keterbatasan ruang dan waktu. Hal ini sangat cocok digunakan sebagai solusi dalam menghadapi covid 19, supaya aktifitas sehari-hari khususnya pembelajaran tidak berhenti.
- 2) Mampu menyediakan lingkungan yang aman, kompleks dan realistis untuk menyelesaikan masalah. Beberapa hal yang bersifat pribadi, atau project penting akan lebih aman apabila disimpan atau dikerjakan di software tertentu.
- 3) Membangun dan menciptakan makna secara aktif melalui internet untuk mencari riset mutakhir, foto, video. Hal ini dapat membuat peserta didik lebih menikmati penelusuran itu. Selain itu mereka juga dapat belajar memelihara apa yang dipelajarinya. Melalui pengalaman penelusuran materi pembelajaran lewat internet, diharapkan siswa akan lebih mudah mengingat materi yang dia cari.

Tantangan dan Solusi dalam Manajemen Integrasi Digital

Berbagai data temuan menunjukkan beberapa tantangan utama dalam integrasi *Assemblr Edu* dan akun belajar.id di sekolah dasar:

1. Keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama di sekolah yang belum memiliki jaringan internet stabil.
2. Rendahnya literasi digital guru, sehingga media inovatif belum dimanfaatkan maksimal.
3. Kurangnya pendampingan manajerial dan evaluasi rutin terkait efektivitas implementasi media digital.

Adapun solusi yang ditemukan dari berbagai penelitian antara lain:

1. Mengadakan pelatihan digital berkelanjutan bagi guru;
2. Menyusun rencana strategis digital school plan di bawah koordinasi kepala sekolah;
3. Mendorong kolaborasi antar guru dalam berbagai praktik baik penggunaan *Assemblr Edu* melalui komunitas belajar digital;
4. Melakukan supervisi akademik digital menggunakan akun belajar.id untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dengan penerapan manajemen yang sistematis, sekolah dasar dapat menjadi pelopor pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan berkarakter.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa manajemen pemanfaatan akun belajar.id memiliki peran strategis dalam mendukung integrasi *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Akun belajar.id tidak hanya berfungsi sebagai sarana administratif digital, tetapi juga sebagai ekosistem pembelajaran yang dapat menghubungkan berbagai aplikasi pendidikan, termasuk platform berbasis *Augmented Reality* seperti *Assemblr Edu*. Penerapan manajemen pendidikan berbasis digital yang efektif menuntut adanya perencanaan yang matang, pelaksanaan yang berorientasi pada peningkatan kompetensi digital guru, serta evaluasi yang berkelanjutan terhadap efektivitas penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Dukungan kepala sekolah sebagai pemimpin digital (digital leader) menjadi faktor kunci keberhasilan transformasi ini. Integrasi *Assemblr Edu* dengan akun belajar.id terbukti potensial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta kontekstual. Namun, keberhasilan implementasinya bergantung pada kesiapan infrastruktur, literasi digital guru, serta kebijakan sekolah dalam mengelola perubahan menuju sistem pembelajaran berbasis digital.

Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Kepala sekolah perlu menyusun kebijakan dan rencana strategis digital sekolah yang mencakup pelatihan guru, penguatan infrastruktur TIK, serta pengawasan terhadap implementasi akun belajar.id dan *Assemblr Edu* di kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan aktif memanfaatkan akun belajar.id tidak hanya sebagai alat administratif, tetapi juga sebagai sarana integrasi media pembelajaran digital. Penggunaan *Assemblr Edu* dapat dioptimalkan untuk membuat konten AR yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

3. Bagi Pemerintah dan Pemangku Kebijakan

Perlu dilakukan peningkatan dukungan berupa pelatihan digital nasional, penyediaan panduan integrasi *Assemblr Edu* dengan akun belajar.id, serta penguatan kebijakan transformasi pendidikan berbasis teknologi di satuan pendidikan dasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Diperlukan penelitian empiris di lapangan untuk mengukur efektivitas model manajemen digital ini terhadap hasil belajar siswa dan peningkatan kompetensi guru, sehingga hasil studi literatur dapat diuji secara praktis di berbagai konteks sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian

- Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Arifin, A. (2024). The Relationship Between Classroom Environment, Teacher Professional Development, and Student Academic Performance in Secondary Education. *International Education Trend Issues*, 2(2), 151–159.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2021). *Manajemen Pembiayaan Pendidikan*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i2>
- Hidayat. (2023). Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengintegrasikan Media Digital Interaktif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 115–124.
- Juhji. (2020). *Manajemen Humas Sekolah*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar.*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Panduan Pemanfaatan Akun belajar.id untuk Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Marantika, N. (2020). *Manajemen Humas Sekolah*. 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.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Nugroho. (2023). Implementasi Augmented Reality melalui Assemblr Edu dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–56.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Rahmawati dan Putra. (2022). *Manajemen Pendidikan Berbasis Digital di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.

- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sari & Anwar. (2022). Pemanfaatan Akun belajar.id dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(3), 201–210.
- Setiawan dan Dewi. (2024). Strategi Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 33–48.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the" Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.