



Strategi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dan Tata Kelola Kelas

Subhan Adi Santoso

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bojonegoro; Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

teacher strategies;
digital learning media;
classroom management

Article history:

Received 2026-06-23
Revised 2026-08-28
Accepted 2026-09-10

ABSTRACT

The utilization of digital learning media and classroom management has become an important issue in education because technological changes demand that teachers be able to create interactive, orderly, and student-needs-appropriate learning. This research aims to describe teachers' strategies in utilizing digital learning media and managing classrooms to ensure an effective learning process. This research uses a descriptive qualitative approach. Data was collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing stages. The results show that teachers utilize digital media through the use of learning videos, interactive presentations, learning applications, and online communication platforms. These strategies help increase students' attention, participation, and understanding. In classroom management, teachers implement clear learning rules, positive reinforcement, interaction regulation, and monitoring of student activities during learning. These findings contribute to the development of more directed digital learning practices integrated with classroom management. In conclusion, the success of digital media utilization is not only determined by the availability of technology but also by the teacher's ability to design learning and maintain classroom order. Further research is suggested to examine the effectiveness of these strategies at different educational levels and subjects.

Corresponding Author:

Subhan Adi Santoso

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bojonegoro; Indonesia subhan.stitm@gmail.com

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran di kelas. Media pembelajaran digital tidak lagi dipahami sebatas alat bantu presentasi, melainkan telah berkembang menjadi ekosistem pembelajaran yang mencakup video interaktif, learning management system, aplikasi asesmen, simulasi, sumber belajar daring, hingga platform kolaboratif. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator interaksi, pengelola perilaku belajar, sekaligus pengarah penggunaan teknologi agar tetap selaras dengan tujuan pedagogis. Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memerlukan keterpaduan antara penguasaan materi, strategi pedagogis, dan pemilihan teknologi yang tepat, bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat digital (Mishra & Koehler, 2006).

Urgensi topik ini semakin kuat karena kehidupan peserta didik saat ini berada dalam lingkungan sosial yang sangat terdigitalisasi. Data APJII menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dengan tingkat penetrasi 79,5% dari total populasi, serta didominasi oleh Generasi Z sebesar 34,40% dan milenial sebesar 30,62% (APJII, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tumbuh dalam budaya digital yang membentuk cara mereka mencari informasi, berkomunikasi, menyelesaikan tugas, dan membangun perhatian. Kelas sebagai ruang belajar tidak dapat dipisahkan dari realitas ini, sehingga strategi guru perlu beradaptasi dengan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan perangkat dan konten digital.

Pemanfaatan media pembelajaran digital memiliki relevansi langsung dengan peningkatan kualitas pembelajaran karena media digital dapat menghadirkan informasi secara visual, auditori, interaktif, dan kontekstual. Teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa peserta didik belajar melalui saluran verbal dan visual yang memiliki kapasitas terbatas, sehingga desain media harus membantu peserta didik memilih informasi penting, mengorganisasi pengetahuan, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya (Mayer, 2024). Artinya, media digital yang baik bukan media yang paling ramai atau paling canggih, melainkan media yang mampu memperjelas konsep, mengurangi beban kognitif, menumbuhkan keterlibatan, dan mendorong pemahaman bermakna.

Kebijakan dan praktik pendidikan global juga menunjukkan bahwa kompetensi digital guru menjadi perhatian utama. OECD (2023) menjelaskan bahwa pengembangan kompetensi digital guru dapat dilakukan melalui standar profesional, pengembangan profesional berkelanjutan, serta ekosistem pendukung pendidikan digital. Dari 29 negara dan yurisdiksi yang dikaji OECD, 24 telah memiliki aturan atau panduan nasional tentang pengembangan kompetensi digital guru dalam pendidikan prajabatan, pendidikan dalam jabatan, atau keduanya. Tren ini menunjukkan bahwa kompetensi digital guru tidak dapat diposisikan sebagai keterampilan tambahan, tetapi sebagai bagian dari profesionalisme guru pada era pembelajaran modern.

Di Indonesia, dorongan digitalisasi pendidikan terlihat melalui berbagai platform dan layanan pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung guru, siswa, dan satuan pendidikan. Akun belajar.id, misalnya, dijelaskan sebagai akun akses layanan pendidikan resmi yang dapat digunakan oleh pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, dinas pendidikan, dan pihak lain yang berada dalam kewenangan kementerian. Selain itu, platform Merdeka Mengajar atau transformasinya dalam ruang layanan guru menjadi bagian dari upaya menyediakan sumber belajar, pelatihan mandiri, inspirasi praktik baik, serta dukungan bagi guru dalam menjalankan pembelajaran. Fakta ini memperlihatkan bahwa infrastruktur kebijakan sudah bergerak ke arah digital, tetapi keberhasilan implementasinya tetap bergantung pada kesiapan pedagogis dan manajerial guru di kelas.

Media pembelajaran digital juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, literasi digital, dan kemandirian belajar. World Bank menekankan bahwa teknologi pendidikan perlu diarahkan untuk mengatasi kesenjangan digital, memperluas konektivitas, mendukung model pembelajaran hibrida, serta menjaga keberlanjutan pembelajaran dalam kondisi krisis seperti pandemi, bencana iklim, dan konflik. Dengan demikian, penggunaan media digital di kelas tidak hanya berkaitan dengan variasi metode mengajar, tetapi juga dengan ketahanan sistem pembelajaran, pemerataan akses, dan kesiapan sekolah menghadapi perubahan sosial-teknologis.

Meskipun demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak otomatis menghasilkan pembelajaran yang efektif. UNESCO (2023) mengingatkan bahwa bukti independen mengenai dampak teknologi pendidikan masih terbatas, teknologi berkembang lebih cepat daripada kemampuan sistem pendidikan mengevaluasinya, dan produk teknologi pendidikan rata-rata berubah dalam rentang sekitar 36 bulan. Temuan ini penting karena sekolah sering kali terdorong menggunakan teknologi karena tren, tekanan kebijakan, atau kebutuhan administratif, bukan karena analisis pedagogis yang matang. Tanpa strategi guru yang jelas, media digital dapat berubah menjadi distraksi, memperbesar beban kerja, atau menghasilkan pembelajaran yang tampak modern tetapi kurang bermakna.

Permasalahan utama yang sering muncul adalah kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan guru mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Siregar dan Siregar (2024) menemukan adanya disparitas literasi digital guru, kurangnya keterampilan dan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital, pelatihan yang lebih banyak menekankan teori daripada praktik, serta hambatan infrastruktur dan dukungan institusional. Persoalan ini menunjukkan bahwa strategi guru tidak cukup dipahami sebagai teknik menggunakan aplikasi, melainkan harus mencakup kemampuan merencanakan tujuan pembelajaran, memilih media yang sesuai, mengelola interaksi kelas, memberi umpan balik, dan menilai efektivitas penggunaan media.

Tata kelola kelas menjadi aspek penting karena teknologi digital mengubah pola interaksi antara guru, peserta didik, materi, dan lingkungan belajar. Dalam kelas konvensional, guru mengelola perhatian, kedisiplinan, partisipasi, waktu, dan suasana belajar melalui interaksi langsung. Dalam kelas yang memanfaatkan media digital, guru juga harus mengelola penggunaan perangkat, fokus peserta didik, etika digital, keamanan data sederhana, akses internet, variasi kemampuan teknologi, serta risiko multitasking. Penelitian Mardhiah et al. (2025) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan, motivasi, interaksi, dan kolaborasi, tetapi juga menghadirkan tantangan berupa beban kerja, kualitas konten yang tidak konsisten, serta risiko terhadap konsentrasi dan kesehatan peserta didik.

Kesenjangan berikutnya terletak pada kecenderungan memisahkan pembahasan media digital dari tata kelola kelas. Banyak pembahasan menekankan pemilihan media, aplikasi, atau konten digital, sementara aspek pengaturan kelas seperti aturan penggunaan perangkat, alur aktivitas, pembagian peran, interaksi sosial, penguatan motivasi, dan pengawasan perilaku digital sering tidak dibahas secara terpadu. Padahal, keberhasilan media digital sangat bergantung pada desain tata kelola kelas yang mendukung. Media interaktif dapat gagal apabila guru tidak memiliki aturan penggunaan yang jelas, tidak mengantisipasi distraksi, tidak memberi instruksi bertahap, atau tidak menyediakan mekanisme refleksi dan umpan balik.

Aspek sosial-emosional juga menjadi bagian penting dalam tata kelola kelas digital. Karaferye (2023) menegaskan bahwa hubungan antara digitalisasi, manajemen kelas, dan pembelajaran sosial-emosional masih relatif kurang dikaji, padahal guru perlu mengelola suasana kelas digital dengan memperhatikan komunikasi interpersonal, tekanan belajar, dan kesejahteraan peserta didik. Dalam

praktiknya, penggunaan media digital dapat meningkatkan partisipasi peserta didik yang aktif, tetapi juga dapat membuat sebagian peserta didik pasif, cemas, tertinggal, atau kehilangan keterlibatan sosial. Oleh karena itu, strategi guru perlu menggabungkan keterampilan teknologi dengan kepekaan pedagogis dan sosial-emosional.

Penelitian tentang media pembelajaran digital menunjukkan potensi positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik. Lubis (2023) melalui tinjauan sistematis terhadap 11 studi dengan total 1.401 peserta menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran, animasi, dan presentasi multimedia dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran sains. Temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa media digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik, terutama ketika konten disusun sesuai perkembangan kognitif peserta didik. Meski demikian, penelitian yang sama juga menekankan perlunya pelatihan guru, akses teknologi yang memadai, dan dukungan kebijakan agar implementasi media digital tidak berjalan parsial.

Konteks tersebut memperlihatkan bahwa strategi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital dan tata kelola kelas merupakan isu yang multidimensional. Guru perlu mampu melakukan analisis kebutuhan peserta didik, memilih media berdasarkan tujuan pembelajaran, menyusun skenario aktivitas, mengatur transisi antara kegiatan luring dan daring, memastikan keterlibatan peserta didik, serta mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Strategi yang matang juga perlu mempertimbangkan keterbatasan sekolah, karakteristik mata pelajaran, tingkat usia peserta didik, dukungan orang tua, serta budaya belajar di kelas. Dengan kata lain, media digital harus diposisikan sebagai bagian dari desain pembelajaran yang utuh, bukan sebagai pelengkap yang digunakan secara insidental.

Kesenjangan yang ingin diatasi dalam artikel ini adalah kurangnya pembahasan terpadu mengenai bagaimana guru menggunakan media pembelajaran digital sekaligus mengelola kelas agar pembelajaran tetap efektif, kondusif, inklusif, dan bermakna. Kajian terdahulu banyak membahas kompetensi digital guru, manfaat media digital, atau tantangan pengelolaan kelas secara terpisah. Artikel ini memandang bahwa ketiga aspek tersebut perlu disatukan dalam satu kerangka strategi guru, karena penggunaan media digital yang berhasil selalu terkait dengan kemampuan guru mengelola perilaku belajar, interaksi, waktu, perhatian, motivasi, serta evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, pembahasan ini diarahkan untuk menjembatani kesenjangan antara inovasi teknologi dan praktik pedagogis di kelas.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital dan mengelola kelas secara efektif pada konteks pembelajaran modern. Secara khusus, artikel ini diarahkan untuk menjelaskan konteks pentingnya media digital, mengidentifikasi tantangan utama yang dihadapi guru, serta merumuskan strategi pedagogis dan manajerial yang dapat diterapkan dalam kelas. Tujuan tersebut penting karena transformasi digital pendidikan tidak cukup diukur dari tersedianya perangkat atau platform, tetapi dari kemampuan guru mengubah teknologi menjadi pengalaman belajar yang terarah, partisipatif, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Secara teoretis, artikel ini diharapkan memperkaya kajian tentang integrasi teknologi pembelajaran, kompetensi digital guru, dan tata kelola kelas dengan menghubungkan perspektif TPACK, pembelajaran multimedia, serta manajemen kelas digital. Secara praktis, artikel ini diharapkan memberi manfaat bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis media digital, bagi sekolah dalam menyusun kebijakan kelas digital yang kondusif, serta bagi pengambil kebijakan dalam merancang pelatihan guru yang lebih aplikatif. Manfaat akhirnya adalah terciptanya pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara teknologis, tetapi juga efektif secara pedagogis, tertib secara manajerial, dan bermakna bagi perkembangan peserta didik.

METHODS

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan berparadigma Deskriptif-Kualitatif, Bogdan dan Taylor mendefinisikan "Metodologi Kualitatif" sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini, diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotetis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan (Lexy J. Moleong, 2006)

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik, karena sesuai dengan judul yang diteliti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik merupakan salah satu lembaga yang telah berhasil mengimplementasikan strategi guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dan Tata Kelola Kelas dengan baik sehingga dalam waktu singkat Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik bisa berkompetisi dengan sekolah lain dalam hal digitalisasi.

Sumber Data

Jadi dapat dikatakan bahwa sumber data merupakan asal dari pada informasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala dan Waka Kurikulum. Sedangkan data yang diambil sesuai dengan penelitian ini adalah;

1. Sumber Data Primer

Sumber Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2006. 253). Dalam penelitian ini, sumber data primer yang diperoleh oleh peneliti adalah: hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik, Waka Kurikulum Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik, Guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik dan sebagian Murid Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. Sumber data sekunder yang diperoleh peneliti adalah data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan berupa dokumen sekolah.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi sebuah penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan judul yang ditentukan. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiono bahwa dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara) mendalam, kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan dari keempatnya (Sugiyono, 2006. 253).

4. Teknik Analisis Data

Seperti yang diungkapkan oleh Patton Analisis data merupakan suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan urutan dasar (Lexy J. Moleong, 2006. 4). Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa analisis data dilakukan untuk mengetahui mana data yang diperlukan dan mana data yang tidak diperlukan sehingga hasil penelitian benar-benar akurat dan bisa dipertanggungjawabkan.

5. Pengecekan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data didasarkan atas kriteria tertentu. Kriteria itu terdiri atas derajat kepercayaan (kredibilitas), keteralihan, kebergantungan, dan kepastian. Masing-masing kriteria tersebut menggunakan teknik pemeriksaan sendiri-sendiri.

FINDINGS AND DISCUSSION

Strategi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital dimulai dari tahap perencanaan. Guru tidak langsung memilih aplikasi, tetapi menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, karakter materi, kondisi peserta didik, dan ketersediaan perangkat. Media yang sering digunakan meliputi video pembelajaran, presentasi interaktif, kuis digital, gambar visual, serta platform pembelajaran daring. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital berfungsi sebagai alat bantu pedagogis, bukan sekadar pelengkap pembelajaran. Pola ini sejalan dengan kerangka TPACK yang menekankan pentingnya keterpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi ajar dalam praktik mengajar (Mishra & Koehler, 2006). UNESCO juga menegaskan bahwa teknologi pendidikan perlu digunakan berdasarkan bukti, kesiapan guru, akses, dan tata kelola yang jelas agar benar-benar mendukung kualitas pembelajaran.

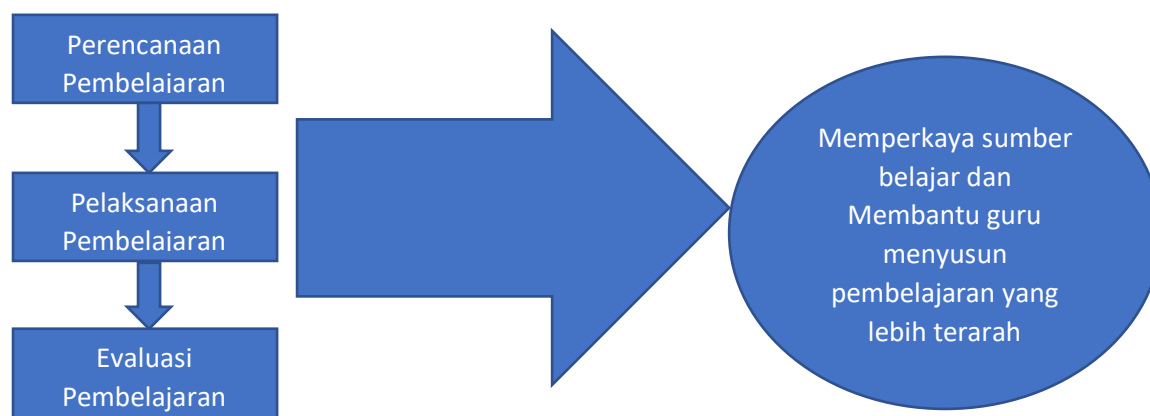
Media digital membantu guru meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Guru memanfaatkan tampilan visual, audio, animasi, serta kuis interaktif untuk membuat siswa lebih aktif merespons materi. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa tampak lebih mudah memahami konsep ketika guru menggunakan contoh visual dan aktivitas digital yang menuntut respons langsung. Hasil ini sejalan dengan penelitian tentang media pembelajaran digital yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Pemanfaatan media digital berpengaruh terhadap tata kelola kelas. Guru menggunakan media digital untuk mengatur alur pembelajaran, membagi waktu kegiatan, memberi instruksi, memantau tugas, dan mengevaluasi pemahaman siswa. Platform seperti Google Classroom, kuis daring, dan aplikasi presentasi membantu guru mengelola aktivitas kelas secara lebih tertib. Namun, efektivitasnya tetap bergantung pada kejelasan aturan kelas, kesiapan perangkat, dan kemampuan guru dalam mengendalikan perhatian siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahma et al. (2025) yang menemukan bahwa teknologi digital dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, pembelajaran kolaboratif, serta efisiensi manajerial dan evaluatif pembelajaran.

Pemanfaatan media digital adalah keterbatasan sarana, jaringan internet, perbedaan kemampuan digital siswa, dan kesiapan guru dalam merancang media yang sesuai. Beberapa guru masih menggunakan media digital secara sederhana karena belum terbiasa membuat bahan ajar interaktif. Selain itu, penggunaan gawai di kelas juga berpotensi menimbulkan gangguan perhatian jika tidak diatur dengan baik. OECD menegaskan bahwa akses teknologi saja tidak menjamin peningkatan hasil belajar. Dampak positif teknologi muncul ketika guru mampu mengintegrasikan perangkat digital secara terarah, relevan, dan terkendali dalam proses pembelajaran.

Findings

Temuan penelitian menunjukkan bahwa 75% guru sudah sering atau sangat sering memanfaatkan media pembelajaran, **sedangkan** 25% guru masih menggunakan media pembelajaran secara berkala/kadang-kadang. Media pembelajaran digital sebagai alat bantu utama dalam tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Memperkaya sumber belajar dan membantu guru menyusun pembelajaran yang lebih terarah.



Discussion

Perencanaan Pembelajaran

Guru tidak memilih media digital hanya karena faktor kebaruan teknologi. Guru cenderung menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kemampuan siswa. Pada materi yang bersifat abstrak, guru lebih sering menggunakan video, gambar, animasi, atau simulasi sederhana. Pada materi yang menuntut latihan, guru menggunakan kuis digital atau lembar kerja daring. Temuan ini sejalan dengan kerangka TPACK yang menekankan keterpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam praktik mengajar (Mishra & Koehler, 2006).

Media digital paling efektif digunakan ketika guru tetap mengontrol alur pembelajaran. Guru yang hanya menampilkan video tanpa arahan cenderung menghadapi siswa yang pasif. Sebaliknya, guru yang memberi pertanyaan pemantik, instruksi pengamatan, dan tugas refleksi mampu membuat siswa lebih fokus. Temuan ini mendukung prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan desain materi berbasis kata dan gambar secara terarah, bukan sekadar menambah tampilan visual (Mayer, 2020).

Pemanfaatan media digital membantu guru meningkatkan variasi pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat contoh visual, menjawab pertanyaan interaktif, berdiskusi, dan mengerjakan tugas berbasis platform. Variasi ini membuat pembelajaran lebih dinamis, terutama pada kelas dengan rentang kemampuan yang berbeda. EEF menegaskan bahwa teknologi digital dapat mendukung peningkatan pembelajaran ketika digunakan untuk memperkuat praktik mengajar dan meningkatkan kualitas latihan siswa (Stringer et al., 2019).

Temuan empiris memperlihatkan bahwa kualitas perencanaan pembelajaran dapat menjadi salah satu indikator penting dalam menjelaskan kualitas proses pembelajaran. Apabila perencanaan telah menunjukkan keselarasan antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, metode, media, aktivitas belajar, dan asesmen, maka guru memiliki kerangka kerja yang lebih sistematis untuk melaksanakan pembelajaran. Sebaliknya, apabila perencanaan masih bersifat administratif, kurang mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, atau tidak menunjukkan keterkaitan antara tujuan, aktivitas, dan asesmen, maka kondisi tersebut berpotensi menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang terarah. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran perlu dipahami sebagai instrumen

pedagogis yang secara empiris berkontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang terstruktur, responsif terhadap kebutuhan peserta didik, dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar.

Pelaksanaan Pembelajaran

Guru menggunakan media digital untuk memperkuat diferensiasi pembelajaran. Siswa yang cepat memahami materi diberi tugas lanjutan melalui platform digital, sedangkan siswa yang memerlukan bantuan diberi video ulang, contoh tambahan, atau latihan bertahap. Strategi ini membuat guru lebih mudah mengelola kebutuhan belajar yang berbeda dalam satu kelas. Temuan ini sesuai dengan UNESCO ICT Competency Framework for Teachers yang menempatkan teknologi sebagai sarana untuk memperluas akses, inklusi, dan pemerataan pembelajaran (UNESCO, 2018).

Tata kelola kelas menjadi lebih kuat ketika guru menetapkan aturan penggunaan perangkat digital sejak awal pembelajaran. Guru menjelaskan kapan siswa boleh membuka perangkat, aplikasi apa yang digunakan, batas waktu pengerjaan, dan konsekuensi jika perangkat digunakan di luar tujuan belajar. Aturan tersebut membantu mencegah gangguan selama pembelajaran berlangsung. EEF juga menekankan pentingnya kebijakan perilaku yang konsisten dan jelas untuk mendukung perilaku positif di kelas (Rhodes et al., 2019).

Penggunaan perangkat digital tanpa pengawasan dapat menimbulkan distraksi. Beberapa siswa mudah beralih ke aplikasi lain, membuka pesan, atau kehilangan fokus saat guru tidak melakukan pemantauan. OECD melaporkan bahwa distraksi digital memiliki hubungan nyata dengan capaian belajar, terutama ketika siswa terganggu oleh penggunaan perangkat digital di kelas (OECD, 2024). Karena itu, guru perlu mengelola penggunaan perangkat secara aktif, bukan hanya mengizinkan siswa membawa teknologi ke kelas.

Temuan empiris dari pelaksanaan pembelajaran memperlihatkan adanya hubungan yang erat antara keterlaksanaan strategi pembelajaran, kualitas interaksi, pemanfaatan media, keterlibatan peserta didik, dan pelaksanaan asesmen dengan kualitas proses belajar yang terjadi di kelas. Pelaksanaan pembelajaran yang konsisten dengan tujuan pembelajaran, memberikan ruang partisipasi aktif, menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik, serta disertai asesmen dan umpan balik yang berkelanjutan cenderung menghasilkan proses belajar yang lebih bermakna. Sebaliknya, ketidaksesuaian antara perencanaan dan praktik, dominasi pembelajaran satu arah, terbatasnya partisipasi peserta didik, serta minimnya umpan balik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih perlu diperkuat. Dengan demikian, kualitas pelaksanaan pembelajaran dapat dipandang sebagai bukti empiris utama untuk menilai sejauh mana perencanaan pembelajaran benar-benar diwujudkan menjadi pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik.

Evaluasi Pembelajaran

Guru menerapkan strategi pengawasan digital melalui beberapa cara. Guru berkeliling kelas, meminta siswa menaruh layar menghadap arah tertentu, membatasi penggunaan ponsel, menggunakan akun belajar resmi, serta memberikan batas waktu pada aktivitas daring. Strategi ini membuat siswa lebih disiplin dan mengurangi peluang penyalahgunaan perangkat. OECD juga menegaskan bahwa aturan digital yang terlalu umum atau longgar sulit mendukung pembelajaran yang efektif, sehingga guru perlu mampu menegakkan aturan tersebut secara konsisten (OECD, 2024).

Media digital membantu guru melakukan evaluasi formatif secara lebih cepat. Guru dapat menggunakan kuis daring, polling, tugas singkat, atau exit ticket digital untuk melihat pemahaman siswa pada akhir pembelajaran. Hasil evaluasi langsung terlihat, sehingga guru dapat menentukan apakah materi perlu diulang, diperjelas, atau dilanjutkan. EEF menyebut bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran, antara lain melalui peningkatan akurasi penilaian guru dan peningkatan kualitas latihan siswa (Stringer et al., 2019).

Guru yang berhasil memanfaatkan media digital tidak selalu menggunakan perangkat yang kompleks. Beberapa guru justru menggunakan media sederhana, seperti slide ringkas, video pendek, gambar kontekstual, dan kuis singkat. Kekuatan pembelajaran terletak pada kejelasan tujuan, instruksi, dan tindak lanjut. Temuan ini selaras dengan Mayer yang menegaskan bahwa multimedia efektif ketika dirancang berdasarkan prinsip kognitif, bukan berdasarkan banyaknya fitur visual yang digunakan (Mayer, 2020).

Temuan empiris dari evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa evaluasi merupakan sumber data utama untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kesulitan peserta didik, menilai efektivitas pelaksanaan pembelajaran, serta menentukan tindak lanjut yang diperlukan. Evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan, menggunakan teknik yang sesuai dengan kompetensi yang diukur, disertai analisis hasil dan tindak lanjut, akan memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai keberhasilan pembelajaran. Sebaliknya, apabila evaluasi hanya berorientasi pada pemberian nilai tanpa analisis dan tindak lanjut, maka fungsi evaluasi sebagai alat perbaikan pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Dengan demikian, kualitas evaluasi pembelajaran dapat dipandang sebagai bukti empiris penting dalam menentukan apakah proses pembelajaran telah menghasilkan capaian belajar yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan sekaligus menjadi dasar bagi perbaikan pembelajaran berikutnya.

Memperkaya Sumber Belajar Dan Membantu Guru Menyusun Pembelajaran Yang Lebih Terarah

Kolaborasi antar guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan pemanfaatan media digital. Guru saling berbagi bahan ajar, contoh kuis, modul, video, dan pengalaman mengelola kelas digital. Komunitas belajar membantu guru menemukan solusi atas kendala teknis dan pedagogis. Dukungan ini sejalan dengan kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka yang menyediakan Platform Merdeka Mengajar, komunitas belajar, webinar, narasumber praktik baik, dan pusat bantuan sebagai ruang pengembangan guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, n.d.).

Tata kelola kelas digital yang efektif tidak hanya berkaitan dengan disiplin, tetapi juga dengan pembentukan budaya belajar. Guru membiasakan siswa untuk bertanya, mengunggah tugas tepat waktu, memberi komentar secara sopan, menjaga etika digital, dan menggunakan sumber informasi yang valid. Temuan ini sesuai dengan kajian manajemen kelas yang menempatkan pengelolaan kelas sebagai bidang pengetahuan yang mencakup tugas manajerial guru, aturan, relasi, iklim kelas, dan perilaku belajar siswa (Evertson & Weinstein, 2006).

Strategi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital akan efektif jika terintegrasi dengan tata kelola kelas yang jelas. Media digital tidak dapat berdiri sendiri. Guru perlu merancang tujuan, memilih media, menetapkan aturan, mengawasi proses, memberi umpan balik, dan melakukan refleksi. Simonsen et al. (2008) menegaskan bahwa praktik manajemen kelas yang berbasis bukti perlu dilatih dan didukung agar dapat diterapkan secara konsisten. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran digital sangat ditentukan oleh kemampuan guru menggabungkan teknologi, pedagogi, dan manajemen kelas secara sistematis.

Temuan empiris memperlihatkan bahwa memperkaya sumber belajar memberikan dampak langsung terhadap kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Keberagaman sumber memungkinkan guru memperluas materi, menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, mengembangkan strategi yang lebih variatif, serta membangun keterkaitan yang lebih jelas antara tujuan, materi, aktivitas, dan evaluasi. Oleh karena itu, memperkaya sumber belajar dapat dipandang sebagai salah satu faktor penting yang membantu guru menyusun pembelajaran secara lebih terarah, sistematis, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik.

CONCLUSION

Strategi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital dan tata kelola kelas berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan terarah. Guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga harus mampu memilih media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi kelas. Pemanfaatan media digital dapat meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa apabila didukung dengan perencanaan yang baik, penguasaan teknologi, serta pengelolaan kelas yang disiplin dan fleksibel. Tata kelola kelas yang baik membantu guru mengatur interaksi, waktu, aturan belajar, dan aktivitas siswa agar penggunaan media digital tidak mengganggu fokus pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran digital sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan manajemen kelas secara seimbang, kreatif, dan bertanggung jawab.

ACKNOWLEDGMENTS:

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bojonegoro yang telah memberikan dorongan motivasi dalam penulisan artikel ini. Tidak lupa juga penulis sampaikan terima kasih kepada Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik yang memberikan fasilitas dalam penelitian ini.

CONFLICTS OF INTEREST

Penulis sampaikan dalam artikel ini tidak ada konflik kepentingan dan penulisan artikel ini sebagai bentuk interpretasi yang dilaporkan ke kampus sebagai bentuk TRIDHARMA Perguruan Tinggi yang wajib dilaksanakan oleh semua dosen yang ada di kampus.

REFERENCES

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). APJII jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang.
- Evertson, C. M., & Weinstein, C. S. (Eds.). (2006). *Handbook of classroom management: Research, practice, and contemporary issues*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Jaya Roza Azzukhruf, Subhan Adi Santoso. Alfian Fikri Hadi, Implementasi Kepemimpinan Transformasional dalam Menanamkan Budaya Organisasi Era Digitalisasi Pendidikan Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, Vol. 32 No. 1 (2026) DOI: <https://doi.org/10.30587/didaktika.v32i1.11029>
- Karaferye, F. (2023). Investigating teachers' experiences with digital classroom management and incorporating social and emotional learning. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 10(1), 179–199.
- Lubis, M. (2023). Digital learning media in elementary science: Stimulating or demotivating? *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(1). <https://doi.org/10.61650/ajme.v1i1.497>
- Mardhiah, R., Rosmana, P. S., Amalia, M., Ariyanti, S., Zulfikar, F., & Fadilah. (2025). The application of digital technology in classroom management in primary schools. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 4(1), 315–325. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v4i1.344>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Marzano, R. J., Marzano, J. S., & Pickering, D. J. (2003). *Classroom management that works: Research-based strategies for every teacher*. ASCD.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for

- teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Moleong, j, Lexy. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- OECD. (2023). *OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing.
- Rahma, P. A. A., et al. (2025). Implementasi teknologi digital dalam pengelolaan kelas. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Rhodes, I., Long, M., Stevens, J., Zaman, M., & Ellis-Thompson, A. (2019). *Improving behaviour in schools: Guidance report*. Education Endowment Foundation.
- Simonsen, B., Fairbanks, S., Briesch, A., Myers, D., & Sugai, G. (2008). Evidence-based practices in classroom management: Considerations for research to practice. *Education and Treatment of Children*, 31(3), 351–380. doi:10.1353/etc.0.0007
- Stringer, E., Lewin, C., & Coleman, R. (2019). *Using digital technology to improve learning: Guidance report*. Education Endowment Foundation.
- Saputra, A. T. P., & Gymnastiar, A. M. (2025). Strategi pengelolaan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 25(1).
- Siregar, L. A., & Siregar, S. (2024). Assessing teacher competency and preparedness for integrating digital media in 21st-century education: An exploratory review. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5619>
- Subhan Adi Santoso. Peran Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di Sekolah Dasar Muhammadiyah. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, Vol. 30 No. 2 (2024) DOI: <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i2.8765>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.
- World Bank Group. (2026). *Digital technologies in education*. World Bank Group.