

Vol. 3 No. 1, Januari - Juni 2019

ISSN: 2579-9703 (P) | ISSN: 2579-9711 (E)

# **Academica**

Journal of Multidisciplinary Studies

# **Academica**

Journal of Multidisciplinary Studies

## **Editorial Team**

### **Editor in Chief**

Ahmad Saifuddin, IAIN Surakarta

### **Editorial Board**

Mudofir, IAIN Surakarta

Syamsul Bakri, IAIN Surakarta

### **Editor**

Ferimeldi, IAIN Surakarta

Abraham Zakky Zulhazmi, IAIN Surakarta

Akhmad Anwar Dani, IAIN Surakarta

Fuad Hasyim, IAIN Surakarta

Lintang Seira Putri, IAIN Surakarta

### **Alamat Redaksi:**

IAIN (State Institute for Islamic Studies) Surakarta

Jln. Pandawa No.1 Pucangan, Kartasura, Sukoharjo, Central Java, 57168

website: [ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/academica](http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/academica)

e-mail: [journal.academica@gmail.com](mailto:journal.academica@gmail.com) | [journal.academica@iain-surakarta.ac.id](mailto:journal.academica@iain-surakarta.ac.id)

# **Academica**

Journal of Multidisciplinary Studies

## **Daftar Isi**

|   |           |
|---|-----------|
| Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa IAIN Surakarta dalam Memilih Perbankan Syariah<br><i>Siti Fatimah, Maya Novitasari &amp; Emy Muslimah</i>   | 1 - 10    |
| Tindak Tutur Ilokusi dalam Lirik Lagu Album Monokrom<br>Karya Muhammad Tulus Rusdy<br><i>Giyanti, Rizki Joko Nurcahyo, &amp; Diah Iskafatmawati Saputri</i>   | 11 - 34   |
| The Illocutinoary Speech Acts Of Hanum (Acha Septriasa)'S Utterances In The Movie 'Bulan Terbelah Di Langit Amerika'<br><i>Tanti Nur Khasanah &amp; Fauziah Fatkhu Rahmawati</i>  | 35 - 62   |
| Pendidikan Seks pada Anak Perspektif Dr. Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid (Telaah Buku Prophetic Parenting)<br><i>Luluk Hidayati &amp; Dzurriyah Mufidah</i>  | 63 - 76   |
| Evaluasi Penerapan Kelas Digital pada SMP Al Azhar 21 Sukoharjo<br><i>Dea Rindiana &amp; Tazkiyah Firdausi</i>  | 77 - 92   |
| Studi Kasus Tentang Dinamika Resiliensi Remaja dengan Keluarga Broken Home<br><i>Nia Nurulita &amp; Rita Kurnia Susilowati</i>  | 93 - 108  |
| Menelusuri Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ovo Pada Pelanggan Grab Mahasiswa lain Surakarta Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam<br><i>Bagus Mutiara Fajar, Lutfiyani, &amp; Titik Mirati</i>                 | 109 - 122 |
| Kesesuaian Pengelolaan Dana Zakat Infaq Sedekah dengan Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) 109 Pada Lembaga Amil Zakat (LAZ) Harapan Umat Boyolali<br><i>Indah Puji Lestari &amp; Yuliana Febriyanti</i>           | 123 - 138 |
| Pengaruh Return On Equity (ROE), Earning Per Share (EPS), dan Debt To Equity Ratio (DER) Terhadap Harga Saham JII Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Tahun 2018<br><i>Annisa Nur Hasanah &amp; Siti Nur Ainni</i> | 139 - 158 |
| Konsep Diri Mahasiswi Berjilbab Syar'i di IAIN Surakarta<br><i>Lintang Ayu Fitriana &amp; Novitasari</i>  | 159 - 174 |





---

## Evaluasi Penerapan Kelas Digital pada SMP Al Azhar 21 Sukoharjo

**Dea Rindiana & Tazkiyah Firdausi**

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Adab dan Bahasa

IAIN Surakarta

### Abstrack

The development of technology, information, and communication create new era that called digital era. This era bring a big transformation for human activities, one of them is in educational sector. Digital class is developed in educational sector, now, some of scholls use digital class for their learning program. This issue encourages the researcher to investigate about learning process, strength, and weakness in digital class. This study was conducted in 7C of SMP Islam Al Azhar 21 Sukoharjo because this school have been developing digital class since two years ago. This study is qualitative research. The data collection use interview and observation. The observation was conducted for two weeks. The result of study shows that the learning process in digital class is to be more interserting because using any softwares and applications. The strength of digital class also making students do not bring many books to the school. In other hand, the weakness of digital class is the interaction between the teacher and the students to be limited therefore, the class situation is not condusive yet.

### Abstrak

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi membentuk era baru yang dinamakan era digital. Era ini juga membawa perubahan besar pada aktivitas manusia, salah satu diantaranya yaitu di bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan pengembangan kelas digital untuk pembelajaran telah dilakukan di beberapa sekolah. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian guna menginvestigasi lebih lanjut mengenai proses pembelajaran, kelebihan dan kelemahan pada kelas digital. Penelitian dilakukan di kelas 7C SMP Islam Al Azhar 21 Sukoharjo karena sekolah ini telah mengembangkan kelas digital sejak dua tahun terakhir. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan selama dua minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

---

### Coressponding author

Email: dearindiana46@gmail.com

proses pembelajaran menjadi sangat menarik karena memanfaatkan berbagai software dan aplikasi untuk pembelajaran siswa. Kelebihan dari kelas digital juga membuat siswa tidak perlu membawa banyak buku ke sekolah. Sedangkan untuk kelemahannya yaitu interaksi guru dan siswa menjadi terbatas sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif.

**Keywords:** Technology, Digital Class, Learning, Education.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan secara pesat mempengaruhi kehidupan manusia. Teknologi dan ilmu pengetahuan menghasilkan alat atau mesin yang dapat memudahkan kehidupan manusia (Budiman, 2017). Kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi salah satunya adalah bidang pendidikan.

Tuntutan zaman menuntut bidang pendidikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. penyesuaian ini diharapkan mampu memperbaiki mutu pendidikan sehingga kegiatan pembelajaran siswa dapat sesuai dengan tuntutan zaman saat ini (Baharudin dalam Budiman, 2017).

Contoh pemanfaatan perkembangan teknologi pada bidang pendidikan, seperti adanya sistem online dan pemanfaatan alat-alat teknologi sebagai penunjang dalam kegiatan belajar-mengajar siswa dan guru. Tidak hanya itu, beberapa sekolah juga telah menerapkan *e-learning* atau kelas digital guna mengikuti perkembangan dan kemajuan zaman. Salah satu sekolah yang telah menerapkan kelas digital adalah SMP Islam Al Azhar 21 Sukoharjo. Kelas digital di sekolah ini telah berjalan selama dua tahun terakhir. Tipe kelas digital yang digunakan adalah tipe *synchronous digital classroom* yang dilakukan secara *real time* (tatap muka). *Synchronous digital classroom* yaitu penggunaan komputer untuk setiap siswa yang dilakukan secara online sehingga dapat berpartisipasi di kelas melalui internet, dalam hal ini guru menggunakan komputer untuk belajar dan mengelola proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang canggih (Mashhadi & Kargozari, 2011) and education is not exception,

so its impact on education and training is inevitable. A digitally literate citizen will be able to learn and take responsibility for their learning so this results in a higher demand for education and feel of the needs for more equipment and tools. By spreading the use of World Wide Web, internet and intranet, integrating technology that support the education became a prevalent subject in the 1990s. So today you can achieve information wherever in the world you are. By using information technology, students can decide about their study, its time, its place and their resources. In digital environment students can share their ideas and experiences and using help from other students and teachers. Digital classroom comprises all forms of electronically supported learning and teaching. The Information and communication systems, whether networked or not, serve as specific media to implement the learning process. It is essentially the computer and network-enabled transfer of skills and knowledge. Digital classroom applications and processes include Web-based learning, computer-based learning, virtual classroom opportunities and digital collaboration. Content is delivered via the Internet, intranet/extranet, audio or video tape, satellite TV, and CD-ROM. It can be self-paced or instructor-led and includes media in the form of text, image, animation, streaming video and audio. Acronyms like CBT (Computer-Based Training). Adanya kelas digital juga membuat nuansa atau suasana baru dalam kegiatan belajar siswa.

Dapat dijelaskan bahwa kelas digital adalah suatu kelas yang memanfaatkan internet, multimedia dan alat digital sebagai sarana untuk kegiatan belajar mengajar. Penerapan kelas digital berupa materi pembelajaran, pengolahan ujian dan tugas, sistem koreksi, sistem nilai serta sistem absensi secara online dan berbasis website (Hartanto & Nurharjanti, 2018). Kelas digital juga memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan akademik dan penguasaan teknologi melalui sistem pembelajaran digital.

Pembelajaran digital sendiri merupakan suatu sistem yang memungkinkan siswa belajar lebih luas serta lebih beragam, guru dengan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan internet (Munir, 2017). Berbagai materi pembelajaran dan latihan soal juga dikerjakan secara online berbasis website dan aplikasi. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran

digital perlu dukungan alat teknologi dan jaringan internet yang stabil.

Penggunaan objek pembelajaran secara digital dapat digunakan secara berulang. Objek pembelajaran digital yaitu suatu sumber yang dapat digunakan secara berulang untuk mendukung pembelajaran siswa, objek pembelajaran digital juga menawarkan konsep baru untuk kegiatan pembelajaran, dimana konsep ini menyediakan unit pembelajaran yang lebih kecil, mandiri, dan dapat digunakan kembali (Mashhadi & Kargozari, 2011) and education is not exception, so its impact on education and training is inevitable. A digitally literate citizen will be able to learn and take responsibility for their learning so this results in a higher demand for education and feel of the needs for more equipment and tools. By spreading the use of World Wide Web, internet and intranet, integrating technology that support the education became a prevalent subject in the 1990s. So today you can achieve information wherever in the world you are. By using information technology, students can decide about their study, its time, its place and their resources. In digital environment students can share their ideas and experiences and using help from other students and teachers. Digital classroom comprises all forms of electronically supported learning and teaching. The Information and communication systems, whether networked or not, serve as specific media to implement the learning process. It is essentially the computer and network-enabled transfer of skills and knowledge. Digital classroom applications and processes include Web-based learning, computer-based learning, virtual classroom opportunities and digital collaboration. Content is delivered via the Internet, intranet/extranet, audio or video tape, satellite TV, and CD-ROM. It can be self-paced or instructor-led and includes media in the form of text, image, animation, streaming video and audio. Acronyms like CBT (Computer-Based Training).

Berdasarkan penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Budiman, Haris (2017) dengan judul *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan* menjelaskan bahwa peran teknologi dan informasi yang sudah berkembang dengan pesat saat ini sangat membantu siswa dalam belajar, juga memfasilitasi guru untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi ajar. Umam, Khaiful (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan Media Digital*



dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X Sma Negeri 1 Blega menjelaskan bahwa pembelajaran di kelas dengan menerapkan kelas digital dapat mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Dewi Hastaty Lanusi (2018) dengan judul “Penerapan Kelas Digital Edmodo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa” menjelaskan bahwa minat belajar siswa mencapai 50% dan hasil belajar mencapai 72 pada siklus 1 atau belum memenuhi standar ketuntasan KKM pelajaran IPA sebesar 75, pada siklus 2 terjadi peningkatan minat belajar menjadi 78,5% dan hasil belajar menjadi 88. Menurut Heru Setiawan dkk (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Implementation of Digital Learning Using Interactive Multimedia in Excretory System with Virtual Laboratory” menyebutkan bahwa pembelajaran digital dengan menggunakan multimedia yang interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi siswa. Douglas K. Duncan dkk (2012) iPads, and web-enabled cell phones has generated concern about how technologies affect student performance. Combining observation, survey, and interview data, this research assesses the effects of technology use on student attitudes and learning. Data were gathered in eight introductory science courses at a major university. Results show a significant negative correlation between in-class phone use and final grades, with use of cell phones corresponding to a drop of 0.3660.08 on a 4-point scale where 4.0¼A. These findings are consistent with research (Ophir, Nass, and Wagner 2009, Proceedings of the National Academy of Sciences, 106, 15583 dalam penelitian yang berjudul “Digital Devices, Distraction, and Student Performance: Does In-Class Cell Phone Use Reduce Learning?” yang hasilnya menjelaskan bahwa alat digital memungkinkan dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap siswa. Penelitian lain yang terkait dengan penggunaan teknologi dan aplikasi dalam dunia pendidikan adalah penelitian yang berjudul *Combining subtext application technology and collaborative writing to improve EFL remedial students’ writing competence with different learning style* (Sujito, Muttaqin, Kurniasih, Bakri, Santosa, Hasan, bin Salman, Purwanto, Widjajanti, Istiqomah, 2019).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui proses kegiatan belajar, kelebihan, kekurangan di kelas digital. Sehingga rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti yaitu :

1. Bagaimana proses pembelajaran berbasis teknologi melalui kelas digital?
2. Bagaimana kelebihan kelas digital dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana kelemahan kelas digital dalam proses pembelajaran?

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian ini di SMP Islam Al Azhar 21 Sukoharjo tepatnya di kelas digital 7C. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 minggu yaitu pada tanggal 5-16 Agustus 2019. Sumber data penelitian ini diperoleh dari dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu hasil observasi dan wawancara dengan dua guru dan 26 siswa. Sedangkan sumber data sekunder yaitu jurnal, buku, dan internet.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dan ditulis dalam catatan lapangan. Sedangkan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa direkam dalam perekam suara. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data hasil aktivitas belajar melalui observasi serta analisis dari hasil wawancara.

## Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa latar belakang dibentuknya kelas digital di SMP Al Azhar 21 Sukoharjo adalah adanya kelas digital yang telah diterapkan di yayasan Al Azhar Jakarta, sehingga memberikan motivasi SMP Al Azhar 21 Sukoharjo untuk mengembangkan kelas digital sesuai dengan tuntutan kemajuan teknologi dan informasi. Kelas digital dibentuk dengan alasan mengikuti perkembangan teknologi, mengingat siswa pada era ini sangat dekat dengan dunia teknologi, sebagai contoh yaitu penggunaan internet dan media sosial oleh siswa. Kelas digital sendiri merupakan inovasi baru yang terus dikembangkan SMP Al Azhar 21 Sukoharjo selama dua tahun terakhir. Siswa diberikan beberapa tes terlebih dahulu untuk dapat mengikuti kelas digital. Tes ini dilakukan guna mengetahui kecakapan siswa terhadap

teknologi yang akan digunakan. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah standar yang ditetapkan oleh sekolah maka tidak dapat mengikuti program kelas digital.

Kelas digital memiliki tujuan untuk mengakomodir kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi menggunakan iPad. Dengan adanya kelas digital pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan atau tanpa adanya kehadiran guru di kelas. Hal ini karena materi pembelajaran dapat diberikan secara online.

Beberapa motivasi siswa dalam mengikuti kelas digital yaitu dikarenakan kelas digital dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar. Wawasan siswa mengenai dunia teknologi dan informasi semakin meningkat sehingga mendorong rasa penasaran siswa terhadap ilmu pengetahuan semakin meningkat. Tidak hanya itu siswa juga dapat belajar mengenai teknologi terkini melalui kelas digital.

Pengamatan yang dilakukan di kelas digital 7C SMP Islam Al Azhar 21 Sukoharjo dapat diketahui bahwa setiap siswa wajib membawa iPads ke sekolah. iPads ini dibeli dengan uang pribadi, dalam artian iPads yang digunakan bukan milik sekolah. Setiap guru juga harus membawa iPads ketika mengajar. Sarana dan prasarana di dalam kelas digital sudah memadai, setiap kelas telah memiliki WIFI, LCD, proyektor, speaker, papan tulis, spidol, penghapus, dan AC.

Proses pembelajaran di kelas digital sangat menarik. Guru memulai pelajaran dengan menampilkan video atau gambar yang ada di iPad kemudian dihubungkan dengan proyektor. Kegiatan ini dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa agar fokus dalam pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan *power point presentation*. Jika ada tambahan materi atau catatan, maka guru akan memberi instruksi kepada siswa untuk menulis di iPad *note* mereka masing-masing.

Selain penggunaan PPT, Materi pembelajaran di kelas digital juga didukung dengan video-video menarik. Video pembelajaran didapatkan guru melalui youtube. Guru memberikan video pembelajaran juga menyesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa agar lebih mudah untuk dipahami. Dapat dikatakan bahwa dengan pemberian video, siswa lebih mudah tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Antusiasme siswa sangat tinggi saat guru memeriksa pemahaman siswa

tentang materi yang telah dipelajari dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. *Kahoot* adalah aplikasi permainan yang berisi soal-soal bahasa Inggris serta mengharuskan semua iPad guru dan siswa tersambung dengan sambungan internet atau wifi. Hal pertama yang dilakukan guru adalah mengaktifkan *kahoot* dengan memasukkan *e-mail*, kemudian setiap siswa *login* dengan menggunakan password sesuai dengan yang ditampilkan oleh aplikasi *kahoot*. Soal-soal latihan yang ada di *kahoot* berbentuk pilihan ganda dan berdurasi selama 10 detik, jadi setiap siswa harus memilih jawaban yang benar sebelum waktu habis. Setelah itu akan ditampilkan jawaban yang benar beserta jumlah siswa yang menjawab pada setiap pilihan jawaban. Dalam hal ini, guru tidak bisa mengidentifikasi nama siswa yang menjawab benar atau salah. Akan tetapi sistem pada permainan *kahoot* akan menampilkan 5 nama siswa dengan nilai terbanyak. Jika dalam suatu soal banyak siswa yang menjawab salah, maka guru akan membahas soal tersebut.

Selain menggunakan *kahoot*, guru juga menggunakan aplikasi *google classroom* dan *apple classroom*. Melalui aplikasi tersebut, guru dapat membagi materi pelajaran, soal-soal, bahkan pekerjaan rumah kepada seluruh siswa. Begitupun dengan pengumpulan dan koreksi tugas serta pekerjaan rumah dilakukakan secara online. Namun kelas digital juga tidak lepas dari kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan dari adanya kelas digital yaitu siswa tidak butuh membawa barang terlalu banyak untuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sendiri menjadi lebih menarik sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih cepat. Untuk penugasan siswa seperti latihan soal dan PR dapat diakses dengan mudah secara online. Jangkauan belajar siswa juga semakin luas tanpa terhalang ruang dan waktu.

Di sisi lain kelas digital juga memiliki berbagai kelemahan. Berbagai kesulitan juga dijumpai guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai contoh, siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan menulis langsung pada iPad yang dikarenakan kurang terbiasa menggunakan *keyboard* yang tersedia di iPad. Koneksi internet yang kurang stabil menjadi hambatan dalam kegiatan belajar mengajar, dimana dapat membuat siswa menyerah untuk mengikuti

pembelajaran dikarenakan sangat sulit untuk menghubungkan koneksi internet dengan wifi yang tersedia di sekolah. Selain itu, resiko kehilangan data pada kelas digital juga menjadi hal yang dicemaskan oleh siswa karena iPad yang mereka gunakan juga berisi aplikasi-aplikasi *online game* dan sosial media lainnya dimana dapat memicu timbulnya virus melalui koneksi internet.

Masalah lain yang ditimbulkan dari pelaksanaan kelas digital adalah kurangnya interaksi sosial antara guru dengan siswa sehingga menyebabkan siswa menjadi lebih acuh. Terkadang siswa juga terlalu fokus pada iPad yang mereka miliki untuk hal-hal diluar pembelajaran. Oleh karena itu, kondusifitas kelas untuk belajar menjadi menurun. Permasalahan ini sesuai dengan pernyataan McCoy yang menyatakan bahwa alat-alat digital yang digunakan siswa akan menyebabkan timbulnya permasalahan ketika pembelajaran di dalam kelas (McCoy, 2013).

Dalam mengatasi permasalahan di atas, pihak sekolah membuat regulasi terkait dengan penggunaan iPad di sekolah. Regulasi yang ditetapkan seperti siswa hanya dapat membuka iPad setelah adanya perintah dari guru. Dalam hal ini guru memegang peranan penting untuk selalu mengingatkan siswa bahwa iPad yang mereka miliki hanya sarana untuk belajar.

## **Pembahasan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa kelas digital di SMP Al Azhar 21 Sukoharjo merupakan hasil inovasi yang terinspirasi dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. pengembangan kelas digital di SMP Al Azhar merupakan langkah yang tepat untuk dilakukan mengingat perlunya penyesuaian program belajar dengan situasi dan kondisi zaman. Hal ini sesuai dengan pernyataan Baharudin dalam Budiman bahwa tuntutan zaman menuntut bidang pendidikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Penyesuaian ini diharapkan mampu memperbaiki mutu pendidikan sehingga kegiatan pembelajaran siswa dapat sesuai dengan zaman yang ada (Baharudin dalam Budiman, 2017).

Pembelajaran di Kelas digital SMP Al Azhar 21 diketahui dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan kelas biasa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan iPad dimana materi pembelajaran serta latihan soal-soal dapat diakses secara online. Tidak hanya itu, kelas digital juga memanfaatkan aplikasi untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *kahoot* yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan penerapan *synchronize digital classroom* dimana penggunaan komputer untuk setiap siswa yang dilakukan secara online sehingga dapat berpartisipasi di kelas melalui internet, dalam hal ini guru menggunakan komputer untuk belajar dan mengelola proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang canggih (Mashhadi & Kargozari, 2011) and education is not exception, so its impact on education and training is inevitable. A digitally literate citizen will be able to learn and take responsibility for their learning so this results in a higher demand for education and feel of the needs for more equipment and tools. By spreading the use of World Wide Web, internet and intranet, integrating technology that support the education became a prevalent subject in the 1990s. So today you can achieve information wherever in the world you are. By using information technology, students can decide about their study, its time, its place and their resources. In digital environment students can share their ideas and experiences and using help from other students and teachers. Digital classroom comprises all forms of electronically supported learning and teaching. The Information and communication systems, whether networked or not, serve as specific media to implement the learning process. It is essentially the computer and network-enabled transfer of skills and knowledge. Digital classroom applications and processes include Web-based learning, computer-based learning, virtual classroom opportunities and digital collaboration. Content is delivered via the Internet, intranet/extranet, audio or video tape, satellite TV, and CD-ROM. It can be self-paced or instructor-led and includes media in the form of text, image, animation, streaming video and audio. Acronyms like CBT (Computer-Based Training). Namun ada sedikit perbedaan yaitu dalam penerapannya SMP Al-Azhar 21 memilih untuk menggunakan iPad daripada komputer.

Vahideh Z.M dan Mohammad R.K juga menjelaskan bahwa objek pembelajaran digital yaitu suatu sumber yang dapat digunakan secara berulang untuk mendukung pembelajaran siswa, objek pembelajaran digital juga menawarkan konsep baru untuk kegiatan pembelajaran, dimana konsep ini menyediakan unit pembelajaran yang lebih kecil, mandiri, dan dapat digunakan kembali (Mashhadi & Kargozari, 2011) and education is not exception, so its impact on education and training is inevitable. A digitally literate citizen will be able to learn and take responsibility for their learning so this results in a higher demand for education and feel of the needs for more equipment and tools. By spreading the use of World Wide Web, internet and intranet, integrating technology that support the education became a prevalent subject in the 1990s. So today you can achieve information wherever in the world you are. By using information technology, students can decide about their study, its time, its place and their resources. In digital environment students can share their ideas and experiences and using help from other students and teachers. Digital classroom comprises all forms of electronically supported learning and teaching. The Information and communication systems, whether networked or not, serve as specific media to implement the learning process. It is essentially the computer and network-enabled transfer of skills and knowledge. Digital classroom applications and processes include Web-based learning, computer-based learning, virtual classroom opportunities and digital collaboration. Content is delivered via the Internet, intranet/extranet, audio or video tape, satellite TV, and CD-ROM. It can be self-paced or instructor-led and includes media in the form of text, image, animation, streaming video and audio. Acronyms like CBT (Computer-Based Training. Hal ini juga sesuai dalam pembelajaran di kelas digital SMP Al Azhar 21 Sukoharjo. Pemanfaatan *power point presentation* dan video merupakan contoh unit pembelajaran yang dapat digunakan secara berulang. Unit pembelajaran ini juga dapat dikerjakan secara mandiri oleh guru.

Dalam penerapan kelas digital guru juga menggunakan aplikasi *google classroom* dan *apple classroom*. Melalui aplikasi tersebut, guru dapat membagi materi pelajaran, soal-soal, bahkan pekerjaan rumah kepada seluruh siswa.

Begitupun dengan pengumpulan dan koreksi tugas serta pekerjaan rumah dilaksanakan secara online. Hal ini sesuai dengan pemanfaatan kelas digital yang dijelaskan oleh Anggit D.H dan Marita M (2018) bahwa penerapan kelas digital berupa materi pembelajaran, pengolahan ujian dan tugas, sistem koreksi, sistem nilai serta sistem absensi secara online dan berbasis website.

Kelas digital memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya. Kelebihan dari kelas digital yaitu pemanfaatan software serta aplikasi terbaru sebagai penunjang pembelajaran, kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih menarik karena menggunakan aplikasi yang menyediakan audio-visual yang sangat digemari oleh siswa. selain hal tersebut unit pembelajaran kreatif dan dapat digunakan secara berulang juga menjadi sisi positif dari penggunaan kelas digital.

Selain hal tersebut. Kelebihan kelas digital yang langsung dirasakan oleh guru dan siswa yaitu tidak perlu membawa banyak buku di kelas karena semua data seperti materi pembelajaran dan latihan-latihan soal tersimpan dalam iPad. Jangkauan belajar yang lebih luas tanpa terbatas ruang dan waktu juga menjadi kelebihan kelas digital. Jangkauan belajar yang luas memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses informasi dengan bebas meskipun tidak berada di dalam kelas.

Sedangkan kelemahan kelas digital yaitu koneksi internet yang kurang stabil. Internet yang stabil merupakan hal yang sangat penting untuk menunjang keberlangsungan dan kelancaran kelas digital. Hal ini karena sistem *log in* yang harus dilakukan siswa untuk dapat masuk aplikasi yang digunakan untuk belajar. Selain adanya sistem *log in*, aplikasi yang digunakan untuk belajar juga harus selalu terhubung pada jaringan internet. Sehingga apabila akses internet tidak stabil, kegiatan belajar mengajar di kelas digital akan terganggu.

Kelamahan yang lain dari kelas digital yaitu suasana kelas yang cenderung tidak kondusif. Hal ini dikarenakan siswa bermain alat digital yang siswa miliki diluar keperluan belajar mengajar seperti bermain *game* dan media sosial. Permasalahan terbatasnya interaksi guru dan siswa juga menjadi sorotan dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas digital. Hal ini karena aspek sosial antara guru dan siswa menjadi tidak tercapai.



Kelamahan terakhir dari pengadaan kelas digital yaitu masalah kecakapan siswa dalam menulis langsung pada iPad. Sehingga efisiensi waktu dalam mencatat materi pembelajaran menjadi lebih lama. Risiko kehilangan data pada iPad juga membawa kekhawatiran pada guru dan siswa.

## Kesimpulan

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa kelas digital merupakan inovasi terbaru di bidang pendidikan. Kelas ini memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien. Kegiatan yang menarik dan efisien ini dikarenakan proses pembelajaran tidak selalu menggunakan buku paket saja, melainkan menggunakan aplikasi dan software yang ditunjang dengan audio dan visual yang menarik perhatian siswa. Hal tersebut juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Namun, tetap saja kelas digital memiliki kelebihan dan kekurangan pada guru dan siswa.

Kelebihan dari penerapan kelas digitas yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan memaksimalkan fasilitas yang disediakan, mengurangi banyak kertas (*papperless*) karena semua kegiatan pembelajaran dan evaluasi dilakukan secara online, siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan guru, aplikasi *kahoot* dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam proses pembelajaran dimana aplikasi ini menyediakan kegiatan belajar sambil bermain.

Kelas digital juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya di kelas yaitu koneksi internet yang kurang stabil membuat pembelajaran menjadi sedikit tertunda dikarenakan membutuhkan waktu lama untuk menyambungkan iPad dengan internet, interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa lainnya menjadi terbatas, serta siswa membutuhkan lebih banyak waktu untuk menulis catatan atau tambahan materi di dalam iPad mereka.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran agar dilakukan penelitian lanjutan guna menemukan solusi pada kelemahan kelas digital sehingga proses pembelajaran di kelas digital menjadi lebih efektif dan

efisien. Pendekatan yang berbeda juga dapat dilakukan untuk menemukan solusi yang tepat.

## Referensi

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 32.
- Duncan, D. K., Hoekstra, A. R., & Wilcox, B. R. (2012). Digital Devices, Distraction, and Student Performance: Does In-Class Cell Phone Use Reduce Learning? *Astronomy Education Review*, 11(1). <https://doi.org/10.3847/aer2012011>
- Hartanto, A. D., & Nurharjanti, M. (2018). Implementasi Teknologi Pembelajaran dan Kelas Digital untuk SMP Kota Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Seri 8*, (September), 58–65.
- Lanusi, D. H. (2018). Penerapan Kelas Digital Edmodo untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 94–101.
- Mashhadi, V. Z., & Kargozari, M. R. (2011). Influences of digital classrooms on education. *Procedia Computer Science*, 3(December 2011), 1178–1183. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2010.12.190>
- McCoy, B. R. (2013). Digital Distractions In The Classroom: Student Classroom Use of Digital Devices for Non-Class Related Purposes. *Journal of Media Education*, 4(4), 5–12. Retrieved from <http://en.calameo.com/read/000091789af53ca4e647f>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, H., Isnaeni, W., Budijantoro, F. P. M. H., & Marianti, A. (2015). Implementation of digital learning using interactive multimedia in excretory system with virtual laboratory. *Research and Evaluation in Education*, 1(2), 212. <https://doi.org/10.21831/reid.v1i2.6501>

- Sujito, Muttaqin, W. M., Kurniasih, N., Bakri, S., Santosa, R. B., Hasan, M. A. K., bin Salman, A. M., Purwanto, Widjajanti, R., & Istiqomah. L. (2019). Combining subtext application technology and collaborative writing to improve EFL remedial students' writing competence with different learning style. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1175* (2019). [https://doi.org/ 10.1088/1742-6596/1175/1/012230](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012230)
- Umam, K. (2013). Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas x SMA negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 01*, 100–105.