

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah menjadi pendorong utama perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital menuntut pergeseran paradigma dari sistem pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. Laporan *We Are Social* (2024) menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5% dari total populasi, dengan lebih dari 213 juta pengguna aktif. Angka ini menunjukkan betapa luasnya akses masyarakat terhadap teknologi dan besarnya potensi pemanfaatan digitalisasi dalam pendidikan, terutama di sekolah dasar sebagai fondasi utama pembentukan karakter dan kompetensi generasi muda.

Transformasi digital membawa dampak besar terhadap cara sekolah beroperasi dan merancang proses belajar. Kepala sekolah kini berperan tidak hanya sebagai manajer administratif, tetapi juga sebagai pemimpin pembelajaran (*leader of learning*) dan inovator digital yang bertanggung jawab mengarahkan seluruh warga sekolah agar adaptif terhadap perkembangan teknologi. Sejalan dengan Hidayah dan Pratama (2022), efektivitas kinerja pembelajaran di era digital sangat bergantung pada strategi kepemimpinan kepala sekolah dalam mengelola sumber daya manusia dan teknologi secara sinergis untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam konteks kepemimpinan, kepala sekolah di era digital dituntut memiliki visi strategis untuk membangun budaya sekolah yang inovatif dan kolaboratif. Mereka harus mampu mengembangkan kompetensi digital guru, memastikan kesiapan infrastruktur teknologi, serta memelihara kualitas pembelajaran di tengah perubahan media dan metode pengajaran. Fauziah dan Rahayu (2023) menegaskan bahwa keberhasilan kepala sekolah dalam mengoptimalkan kinerja pembelajaran digital bergantung pada kemampuannya mengintegrasikan dimensi transformasional, instruksional, dan digital dalam praktik kepemimpinannya. Melalui gaya kepemimpinan ini, kepala sekolah dapat memotivasi guru untuk berinovasi sekaligus memastikan proses belajar tetap bermutu.

Secara nasional, kebijakan Merdeka Belajar dan program Sekolah Penggerak menjadi momentum penting bagi kepala sekolah untuk mengimplementasikan strategi digital secara terarah. Namun, laporan Kemendikbudristek (2024) mengungkapkan bahwa baru sekitar 58% sekolah dasar di Indonesia yang memiliki infrastruktur digital memadai. Kesenjangan ini juga tampak di Kabupaten Pasuruan, khususnya di wilayah Kecamatan Bangil, yang masih menghadapi keterbatasan jaringan, perangkat teknologi, dan kompetensi digital guru. Situasi ini memperlihatkan bahwa digitalisasi pendidikan di tingkat sekolah dasar belum merata dan masih memerlukan strategi kepemimpinan yang adaptif sesuai konteks lokal.

Kecamatan Bangil sebagai daerah semi-perkotaan memiliki dinamika sosial ekonomi yang berkembang, tetapi juga menunjukkan kesenjangan digital antar sekolah. Data Dinas Pendidikan Kabupaten Pasuruan (2024) mencatat bahwa

hanya sekitar 45% guru SD di wilayah ini yang aktif mengikuti pelatihan digitalisasi pembelajaran. SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil menjadi contoh menarik untuk dikaji karena memiliki kondisi yang kontras: SDN Kalirejo relatif lebih siap secara teknologi, sementara SDN Kolursari I memiliki keterbatasan sarana namun budaya kolaboratif yang kuat di antara guru. Perbedaan ini menjadikan studi multisitus relevan untuk mengeksplorasi strategi kepemimpinan kepala sekolah dalam konteks yang berbeda.

Dalam dimensi manajerial, strategi kepala sekolah berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan inovatif. Mustari dan Yusnan (2025) menekankan bahwa kepemimpinan strategis harus berfokus pada perencanaan berbasis data, efisiensi pengelolaan sumber daya, serta pembinaan berkelanjutan terhadap guru. Kepala sekolah yang memiliki kompetensi digital mampu mengarahkan penggunaan teknologi seperti *Learning Management System* (LMS) dan media interaktif tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan dalam pendidikan. Dengan demikian, strategi kepemimpinan di era digital harus menyeimbangkan antara kemajuan teknologi dan esensi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Temuan penelitian sebelumnya juga memperkuat pentingnya peran kepala sekolah dalam mendukung digitalisasi pendidikan. Egok (2024) menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital guru disebabkan oleh minimnya dukungan dan supervisi dari kepala sekolah. Sementara itu, penelitian Alfisyah (2024) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada gaya kepemimpinan kepala sekolah dan kolaborasinya dengan guru. Hasil-hasil ini menegaskan bahwa strategi kepemimpinan merupakan faktor

penentu keberhasilan penerapan pembelajaran digital di sekolah dasar.

Namun demikian, aspek sosial dan budaya sekolah juga memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas strategi kepemimpinan digital. Rahayu dan Wahyuni (2021) melalui teori ekologi pendidikan menjelaskan bahwa keberhasilan strategi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, budaya, dan infrastruktur sekolah. Dalam konteks Bangil yang memiliki masyarakat religius dan berorientasi kekeluargaan, kepala sekolah perlu mengadaptasi strategi kepemimpinannya agar sesuai dengan nilai-nilai komunitas. Dengan demikian, strategi kepala sekolah di era digital tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga sosial dan kultural.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memahami secara mendalam strategi kepala sekolah dalam mengoptimalkan kinerja pembelajaran di dua sekolah dasar negeri dengan karakteristik yang berbeda. Melalui pendekatan kualitatif multisitus, penelitian ini berupaya menggali pengalaman kepala sekolah dalam merancang kebijakan, memotivasi guru, serta mengelola sumber daya digital sesuai konteks sekolah. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan memperkaya literatur tentang kepemimpinan digital di sekolah dasar, sedangkan secara praktis dapat menjadi rujukan bagi kepala sekolah dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi manajemen pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan berkelanjutan di era digital.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi kepala sekolah dalam mengoptimalkan kinerja pembelajaran pada era digital di SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil?
2. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat strategi kepala sekolah dalam mengoptimalkan kinerja pembelajaran pada era digital di SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil?
3. Bagaimana kinerja pembelajaran pada era digital di SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan strategi kepala sekolah dalam mengoptimalkan kinerja pembelajaran pada era digital di SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil.
2. menjelaskan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat strategi kepala sekolah dalam mengoptimalkan kinerja pembelajaran pada era digital di SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil.
3. Menemukan strategi efektif yang dilakukan di SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil dalam mengoptimalkan kinerja pembelajaran di era digital.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan dasar di era digital. Selain memperkaya kajian akademik tentang strategi guru dan optimalisasi kinerja pembelajaran, penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi acuan praktis dalam pengembangan kebijakan,

program pelatihan, dan praktik pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

1. Bagi SDN Kolursari I dan SDN Kalirejo Bangil

Manfaat penelitian ini bagi kedua sekolah adalah memberikan gambaran empiris dan reflektif mengenai kondisi nyata kinerja pembelajaran di era digital. Melalui hasil penelitian, guru dapat memperoleh umpan balik konstruktif terhadap strategi yang telah diterapkan, baik dalam aspek perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga dapat membantu sekolah dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan internal, serta merancang program tindak lanjut seperti pelatihan guru, penguatan literasi digital, dan optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan evaluasi manajerial untuk meningkatkan efektivitas kepemimpinan dan budaya pembelajaran inovatif di sekolah.

2. Bagi SDN dan SDS di Kabupaten Pasuruan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat replikatif dan inspiratif bagi sekolah dasar negeri dan swasta lainnya di Kabupaten Pasuruan. Temuan penelitian dapat menjadi contoh praktik baik (best practice) dalam penerapan strategi pembelajaran digital yang efektif dan adaptif terhadap kondisi lokal. Sekolah lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai panduan praktis dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kemampuan sumber daya dan karakteristik peserta didik masing-masing. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong

terwujudnya kolaborasi antarsekolah dalam pengembangan literasi digital, inovasi pedagogik, dan pelatihan bersama antar guru.

3. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Pasuruan

Hasil penelitian ini memberikan masukan berbasis data empiris bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Pasuruan dalam menyusun kebijakan dan program strategis terkait transformasi digital pendidikan dasar. Temuan lapangan dapat dijadikan bahan evaluasi dan perumusan kebijakan mengenai penguatan kompetensi digital guru, pengembangan kurikulum kontekstual berbasis teknologi, serta pemerataan infrastruktur pembelajaran digital di wilayah Pasuruan. Selain itu, hasil penelitian dapat membantu dinas pendidikan dalam menyusun indikator kinerja pembelajaran digital sebagai bagian dari sistem monitoring dan evaluasi mutu pendidikan dasar yang lebih komprehensif.

4. Bagi Balai Besar Guru Penggerak (BBGP)

Penelitian ini bermanfaat bagi BBGP sebagai referensi empiris dan konseptual dalam pengembangan kurikulum pelatihan guru penggerak yang berorientasi pada penguatan kompetensi pedagogik digital. Data penelitian yang menggambarkan praktik pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar dapat menjadi dasar pengembangan modul pelatihan berbasis konteks nyata (contextual-based training module). Selain itu, penelitian ini dapat mendukung BBGP dalam menyempurnakan kebijakan mentoring dan coaching bagi guru, dengan menyesuaikan strategi pelatihan terhadap kebutuhan lokal dan karakteristik satuan pendidikan di daerah semi-perkotaan seperti Kabupaten Pasuruan. Dengan demikian, hasil penelitian

ini dapat memperkuat efektivitas implementasi program *Guru Penggerak* dan *Sekolah Penggerak* secara nasional.

5. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam kajian strategi guru, pembelajaran digital, dan manajemen kinerja pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya teori *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* dan *Konstruktivisme Digital* melalui bukti empiris dari konteks lokal Indonesia. Penelitian ini juga mengisi kesenjangan penelitian (research gap) yang masih jarang mengeksplorasi strategi guru dalam konteks pendidikan dasar negeri dengan pendekatan multisitus. Dengan demikian, hasilnya dapat digunakan untuk memperkuat kerangka konseptual tentang strategi guru adaptif digital yang relevan bagi pengembangan teori dan praktik pendidikan abad ke-21.

6. Bagi Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi akademik dan metodologis dalam mengembangkan penelitian lanjutan yang berfokus pada pembelajaran digital dan strategi pedagogik adaptif. Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan replikasi atau pengembangan penelitian dengan pendekatan yang berbeda, baik kualitatif, kuantitatif, maupun *mixed-methods*. Selain itu, hasil penelitian ini membuka peluang bagi studi lintas daerah untuk membandingkan pola strategi pembelajaran digital di berbagai konteks sosial dan geografis.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran empiris, tetapi juga membangun fondasi ilmiah bagi pengembangan riset-riset pendidikan yang lebih kontekstual, reflektif, dan berbasis praktik lapangan.

1.5. Definisi Istilah

1.5.1. Strategi

1) Definisi Konseptual:

Strategi merupakan suatu rangkaian keputusan dan tindakan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Dalam konteks pendidikan, strategi dipahami sebagai kerangka kerja yang menjadi pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, mengelola, serta mengevaluasi proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Strategi tidak hanya berkaitan dengan pemilihan metode atau media pembelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan dalam menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dinamika lingkungan pendidikan..

2) Definisi Operasional:

Dalam penelitian ini, strategi dimaknai sebagai serangkaian kebijakan, langkah, dan upaya yang diterapkan oleh kepala sekolah SDN Kolursari I Bangil dan SDN Kalirejo Bangil dalam

mengembangkan serta mengarahkan pelaksanaan pembelajaran di era digital. Strategi tersebut diwujudkan melalui perencanaan program, pengambilan keputusan, pemberian dukungan terhadap pemanfaatan teknologi digital, penguatan kompetensi guru, serta evaluasi berkelanjutan terhadap pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

1.5.2. Kinerja Pembelajaran

1) Definisi Konseptual:

Kinerja pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan penyelenggaraan proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui kemampuan pendidik dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan kegiatan belajar secara efektif. Kinerja pembelajaran mencerminkan kualitas proses pendidikan yang ditandai oleh terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, terarah, serta mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kinerja pembelajaran juga menggambarkan profesionalitas pendidik dalam mengelola seluruh komponen pembelajaran secara terpadu dan berkelanjutan..

2) Definisi Operasional:

Dalam penelitian ini, kinerja pembelajaran dimaknai sebagai tingkat efektivitas pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di SDN Kolursari I Bangil dan SDN Kalirejo Bangil dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses

pembelajaran. Kinerja tersebut tercermin dari kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran berbasis digital, mengimplementasikan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik, memanfaatkan media serta platform digital secara optimal, melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, dan melakukan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

1.5.3. Era Digital

1) Definisi Konseptual:

Era digital merupakan suatu periode perkembangan masyarakat yang ditandai oleh meningkatnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pada era ini, proses pembelajaran mengalami perubahan menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, terbuka, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Pemanfaatan perangkat digital, internet, serta berbagai sumber belajar elektronik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari penyelenggaraan pendidikan sehingga menuntut kemampuan adaptasi, inovasi, dan literasi digital dari seluruh warga sekolah.

2) Definisi Operasional:

Dalam penelitian ini, era digital dimaknai sebagai kondisi lingkungan pendidikan di SDN Kolursari I Bangil dan SDN Kalirejo Bangil yang ditandai dengan penggunaan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengelolaan

sekolah. Kondisi tersebut meliputi pemanfaatan perangkat teknologi, jaringan internet, aplikasi pembelajaran, media digital, serta sistem informasi pendidikan untuk mendukung perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pengembangan pembelajaran. Era digital juga dipahami sebagai konteks yang mendorong kepala sekolah dan guru untuk terus beradaptasi, meningkatkan kompetensi digital, serta mengembangkan inovasi pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.