

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Simpulan yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Manajemen kepala sekolah dalam program literasi digital berbasis *e-learning* pada aspek perencanaan adalah dengan menerapkan delapan langkah yaitu : Analisis SWOT, Konektivitas dengan visi Satuan Pendidikan, Rencana termuat dalam KOSP, Penggaran Dana, Pemenuhan media, sarana dan prasaran, Mempersiapkan SDM, Pelatihan atau IHT dan Dukungan stake holder.
- 2) Manajemen kepala sekolah dalam program literasi digital berbasis *e-learning* pada aspek pengorganisasian adalah dengan menerapkan delapan langkah yaitu : Pembuatan Tim, Penunjukan captain, Pembuatan bidang yang dibutuhkan, Penunjukan leader, Struktur organigram, Pengukuhan SK tim, Kerjasama dengan stake holder terkait dan Komunikasi.
- 3) Manajemen kepala sekolah dalam program literasi digital berbasis *e-learning* pada aspek pelaksanaan adalah dengan menerapkan empat langkah yakni : Menganalisis perubahan, Analisa struktur organisasi, Analisa budaya sekolah dan Analisa kepemimpinan.
- 4) Manajemen kepala sekolah dalam program literasi digital berbasis *e-learning* pada aspek pengawasan adalah dengan menerapkan lima Langkah yaitu : Memastikan SOP dan IK berjalan, Memastikan proses audit internal secara kontinuitas terlaksana, Observasi dan wawancara, Evaluasi berkala dan Penilaian dan umpan balik.

5.2 Implikasi

Implementasi manajemen program literasi digital berbasis *e-learning* memiliki beberapa implikasi penting:

1) Peningkatan Aksesibilitas

Program *e-learning* dapat memperluas aksesibilitas pendidikan literasi digital bagi individu yang terbatas oleh jarak geografis atau keterbatasan fisik. Namun

implikasi ini juga mengharuskan adanya akses yang memadai terhadap perangkat komputer dan internet.

2) Fleksibilitas Waktu dan Tempat

E-learning memungkinkan peserta untuk belajar sesuai dengan jadwal dan tempat yang paling nyaman bagi mereka. Namun, hal ini juga menuntut kedisiplinan pribadi agar peserta tetap terlibat secara konsisten.

3) Perubahan Peran Instruktur

Instruktur dalam program *e-learning* lebih berperan sebagai fasilitator dan pembimbing daripada pengajar langsung. Mereka perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong interaksi dan kolaborasi antara peserta.

4) Keberagaman Pendekatan Pembelajaran

E-learning memungkinkan penggunaan beragam pendekatan pembelajaran seperti video, simulasi, kuis interaktif, dan diskusi online. Ini memerlukan kemampuan untuk merancang dan mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran yang efektif.

5) Pemantauan dan Evaluasi yang Lebih Terfokus

Data yang dihasilkan dari platform *e-learning* dapat memberikan wawasan mendalam tentang kemajuan dan kebutuhan peserta. Ini memungkinkan pemantauan yang lebih terfokus dan penyesuaian program secara real-time.

6) Pengembangan Konten yang Berkualitas

Program *e-learning* memerlukan konten yang menarik, relevan, dan mudah dipahami. Pengembangan konten berkualitas tinggi memerlukan waktu dan sumber daya yang cukup.

7) Kendala Teknologi

Ketergantungan pada teknologi dalam *e-learning* dapat menyebabkan kendala teknis seperti masalah koneksi internet, kerusakan perangkat, atau perubahan platform. Ini dapat mengganggu kontinuitas pembelajaran.

8) Keterlibatan Peserta yang Lebih Aktif

Peserta diharapkan menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran *e-learning*. Ini mengharuskan motivasi internal yang kuat dan kemampuan untuk mengelola waktu dan belajar secara efektif.

9) Pengembangan Keterampilan Teknologi

Program literasi digital berbasis *e-learning* secara tidak langsung membantu peserta mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam dunia digital modern.

10) Dampak Jangka Panjang

Kesuksesan program literasi digital berbasis *e-learning* dapat memiliki dampak jangka panjang dalam meningkatkan literasi digital individu, yang pada gilirannya dapat membantu mengurangi kesenjangan digital dan memberdayakan masyarakat secara keseluruhan.

5.3 Rekomendasi

Berikut adalah beberapa saran dalam manajemen program literasi digital berbasis e-learning:

1) Analisis Kebutuhan

Mulailah dengan analisis mendalam tentang kebutuhan dan profil peserta. Identifikasi tingkat literasi digital mereka, tujuan pembelajaran, dan tantangan yang mungkin dihadapi. Hal ini akan membantu Anda merancang konten yang relevan dan efektif.

2) Desain Konten Interaktif

Merancang konten pembelajaran yang interaktif dan menarik. Gunakan berbagai media seperti video, infografis, simulasi, dan kuis interaktif untuk membantu peserta memahami materi dengan lebih baik.

3) Fleksibilitas Pembelajaran

Memastikan program *e-learning* memiliki fleksibilitas dalam jadwal. Hal ini memungkinkan peserta belajar sesuai dengan waktu yang mereka miliki, sehingga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi.

4) Keterlibatan Peserta

Fasilitasi interaksi antara peserta melalui forum diskusi, grup belajar, atau sesi tanya jawab online. Ini dapat mendorong kolaborasi, pertukaran ide, dan dukungan antar peserta.

5) Konten Adaptif

Gunakan teknologi untuk menyajikan konten adaptif, yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemajuan masing-masing peserta. Ini membantu memastikan bahwa peserta tetap terlibat dan tidak merasa terlalu tertantang atau terlalu mudah.

6) Pemantauan Kemajuan

Implementasikan sistem pemantauan kemajuan peserta. Ini dapat membantu mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih dan memberikan informasi yang berharga untuk perbaikan program.

7) Dukungan Instruktur

Memastikan ada mekanisme dukungan dari instruktur atau fasilitator. Peserta harus dapat mengajukan pertanyaan, mendapatkan bantuan teknis, dan mendiskusikan konsep yang sulit.

8) Pengukuran dan Evaluasi

Tetapkan indikator keberhasilan dan metrik evaluasi yang jelas. Lakukan evaluasi reguler terhadap hasil belajar peserta dan efektivitas program secara keseluruhan.

9) Kemitraan dan Jaringan

Jalinlah kemitraan dengan lembaga pendidikan, organisasi non-profit, atau perusahaan dalam upaya meningkatkan sumber daya, konten, atau aksesibilitas program.

10) Memperdalam literasi digital peserta dan mengikuti perkembangan teknologi

Evaluasi Teknologi memastikan teknologi yang digunakan untuk platform *e-learning* dapat diandalkan dan mudah digunakan oleh peserta. Uji coba platform sebelum peluncuran dan pertimbangkan umpan balik peserta.

11) Promosi dan Kesadaran

Aktifkan strategi promosi untuk meningkatkan kesadaran tentang program literasi digital Anda. Gunakan media sosial, blog, dan acara virtual untuk menjangkau lebih banyak peserta potensial.

12) Kreativitas dan Inovasi

Teruslah eksplorasi kreativitas dan inovasi dalam cara menyampaikan materi pembelajaran. Terbuka terhadap perubahan dan perbaikan berkelanjutan.

13) Evaluasi Dampak Sosial

Pertimbangkan dampak jangka panjang dari program Anda terhadap peserta, masyarakat, dan kesenjangan literasi digital. Selain peningkatan keterampilan individu, berfokuslah pada bagaimana program dapat berkontribusi pada perubahan sosial yang lebih luas.

14) Perlu penelitian lebih lanjut berkaitan dengan 25 langkah atau strategi manajemen kepala sekolah dalam program literasi berbasis e-learning agar menjadi suatu pedoman yang dapat diterima semua pihak.