

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Objektif Kepemimpinan Digital Berbasis Nilai dan Sekolah Unggul di Kabupaten Garut:
 - a. Kompetensi kepala sekolah dalam kepemimpinan digital di Kabupaten Garut sudah memadai, tetapi masih perlu penguatan pada nilai-nilai kepemimpinan, terutama dalam mengintegrasikan teknologi untuk mendukung nilai-nilai budaya lokal.
 - b. Pada jenjang SMP, implementasi kepemimpinan digital berbasis nilai lebih baik dibandingkan jenjang SD. Selain itu, Sekolah SMP juga cenderung lebih baik dalam mengintegrasikan kepemimpinan digital ke dalam aspek teknis *high tech* dan *high touch*. Sedangkan pada sekolah SD, penguatan lebih kepada *high touch* yang sejalan dengan nilai kearifan lokal seperti: “*cageur, bageur, benèr, singèr, pintèr*”.
 - c. Kepala sekolah dan guru memberikan penilaian yang lebih positif terhadap penerapan kepemimpinan digital berbasis nilai. Mereka mengapresiasi penggunaan teknologi digital seperti aplikasi *Google Classroom*, *Dapodik*, dan *Platform Merdeka Mengajar* sebagai alat komunikasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan berbasis data di sekolah. Adapun pengawas, cenderung memberikan penilaian lebih kritis terhadap kepemimpinan digital kepala sekolah, terutama dalam mengintegrasikan nilai kepemimpinan.
 - d. Sekolah non penggerak menunjukkan implementasi kepemimpinan digital berbasis nilai yang lebih baik dibandingkan sekolah penggerak, terutama pada aspek integrasi nilai budaya lokal dengan teknologi digital. Sekolah penggerak lebih fokus pada pengembangan kompetensi digital kepala

sekolah, tetapi masih perlu penguatan dalam penerapan nilai-nilai kearifan lokal di sekolah.

- e. Kepala sekolah berhasil memanfaatkan teknologi digital untuk mendorong transformasi *mindset* guru, memperkuat budaya lokal, dan mendukung pembelajaran inklusif melalui program berbasis nilai seperti: Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Salam Pagi, Embun Pagi, Selasa Maca, Gema Sehat, *Ngalongok Kebon*, dan program ekstra kurikuler lainnya.
2. Pemodelan SEM Kepemimpinan Digital Berbasis Nilai untuk Sekolah Unggul:
 - a. Kepemimpinan digital berbasis nilai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sekolah unggul, baik pada aspek *high tech* maupun *high touch*.
 - b. Kompetensi digital kepala sekolah di jenjang SMP menunjukkan pengaruh lebih kuat dalam pencapaian sekolah unggul dibandingkan pada sekolah SD.
 - c. Kepala sekolah dan guru menilai nilai kepemimpinan digital sebagai faktor yang dominan dalam mendorong pencapaian sekolah unggul, terutama melalui penguatan *high touch* yang selaras dengan nilai budaya lokal. Adapun pengawas memandang bahwa kompetensi digital menjadi pendorong transformasi *high tech* di sekolah.
 - d. Pada sekolah non penggerak, nilai kepemimpinan digital memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan kompetensi digital, terutama dalam menciptakan keseimbangan antara *high tech* dan *high touch*. Adapun Pada sekolah penggerak, kompetensi digital memiliki kontribusi lebih signifikan terhadap transformasi *high tech*.
 - e. Komunikasi digital menjadi faktor kunci dalam memperkuat *branding* sekolah, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menjaga nilai-nilai lokal dalam era digital.
 3. Model kepemimpinan digital berbasis nilai untuk sekolah unggul mengintegrasikan *high tech* dan *high touch* untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan berbasis nilai budaya lokal. Model ini bertujuan memandu pemimpin sekolah dalam memanfaatkan teknologi secara efektif demi kinerja sekolah dan hasil belajar siswa. Faktor keberhasilan meliputi

komitmen pemimpin, dukungan infrastruktur, penguatan komunikasi digital, kearifan lokal, serta kolaborasi masyarakat dan *stakeholder*, guna mewujudkan sekolah yang holistik dan bermakna.

5.2. Implikasi

Penelitian ini mengungkapkan beberapa temuan penting mengenai pengaruh Nilai Kepemimpinan Digital, Kompetensi Kepemimpinan Digital, dan Keterampilan Kepemimpinan Digital terhadap *High Touch* dan *High Tech* pada berbagai jenjang pendidikan dan peran di sekolah. Berikut adalah beberapa implikasi dari hasil penelitian ini:

1. Jika nilai-nilai kepemimpinan digital diterapkan secara konsisten, maka akan meningkatkan interaksi bermakna (*High Touch*) antara pemimpin dan anggota sekolah. Sebaliknya, jika nilai-nilai tersebut diabaikan, maka interaksi dapat menjadi lebih transaksional dan kurang bermakna, yang dapat menurunkan kualitas hubungan antar pemangku kepentingan.
2. Jika kepala sekolah di tingkat SMP mampu mengoptimalkan pengaruh nilai kepemimpinan digital, maka interaksi mendalam antara siswa, guru, dan komunitas sekolah dapat meningkat, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif. Sebaliknya, kurangnya optimalisasi ini dapat menyebabkan stagnasi dalam penerapan teknologi berbasis nilai.
3. Jika kompetensi digital kepala sekolah di SD lebih ditingkatkan, maka pengadopsian teknologi pada tingkat ini dapat berjalan lebih efektif. Namun, jika tidak ada peningkatan, maka teknologi yang ada mungkin tidak dimanfaatkan secara maksimal, sehingga kinerja sekolah menjadi tidak optimal.
4. Jika sekolah non-penggerak tetap mendominasi dalam penerapan *High Tech* dan *High Touch* tanpa pendampingan tambahan, maka ada potensi ketimpangan antara sekolah penggerak dan non-penggerak. Sebaliknya, jika upaya pembenahan dilakukan pada sekolah penggerak, maka kesenjangan tersebut dapat diperkecil.

5. Jika guru terus memainkan peran kunci dalam mendorong High Touch, maka lingkungan pendidikan yang bermakna dapat lebih efektif tercipta. Namun, jika peran guru ini tidak didukung oleh kebijakan yang sesuai, maka potensi kontribusi mereka mungkin tidak sepenuhnya terealisasi.
6. Model ini secara langsung menunjukkan bahwa pengoptimalan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, manajemen sekolah, dan komunikasi antara semua pemangku kepentingan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efisien. Dengan infrastruktur digital yang memadai dan pengembangan kapasitas sumber daya manusia, sekolah-sekolah yang menerapkan model ini mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif tanpa mengesampingkan nilai-nilai lokal. Sebaliknya, jika infrastruktur digital kurang mendukung atau pengembangan kapasitas sumber daya manusia tidak optimal, maka penerapan teknologi cenderung menjadi parsial dan kurang berdampak signifikan terhadap kualitas pendidikan serta dapat mengikis nilai-nilai lokal yang seharusnya dipertahankan.

5.3.Rekomendasi

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang peneliti ajukan kepada sejumlah pihak atas hasil temuan penelitian:

1. Kepala Sekolah di Kabupaten Garut
 - a. Meningkatkan kompetensi kepemimpinan digital, terutama dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dengan teknologi digital, melalui pelatihan dan pendampingan intensif.
 - b. Memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendorong inklusivitas, penguatan karakter, dan pembelajaran berbasis nilai, seperti Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).
 - c. Mengadopsi pendekatan *high tech* dan *high touch* secara seimbang untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, bermakna, dan berbasis nilai dan kearifan budaya lokal.
2. Guru dan Pengawas Sekolah

- a. Guru diharapkan lebih aktif mendukung kepala sekolah dalam penerapan kepemimpinan digital berbasis nilai, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan keterlibatan siswa.
 - b. Pengawas sekolah disarankan untuk memberikan bimbingan dan evaluasi yang lebih spesifik terkait penguatan nilai-nilai dalam kepemimpinan digital dan kolaborasi dengan kepala sekolah.
3. Dinas Pendidikan Kabupaten Garut
- a. Menyusun pedoman atau modul pelatihan kepemimpinan digital berbasis nilai yang mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan.
 - b. Melaksanakan program pelatihan teknologi digital yang berfokus pada kepemimpinan berbasis nilai bagi kepala sekolah, guru, dan pengawas.
4. Pemerintah Daerah
- a. Mengalokasikan anggaran untuk peningkatan infrastruktur digital di sekolah, seperti akses internet, perangkat teknologi, dan aplikasi pendukung pembelajaran.
 - b. Mendorong kolaborasi lintas sektor untuk memperkuat peran teknologi dalam mempromosikan nilai-nilai lokal, seperti program literasi digital berbasis budaya di Kabupaten Garut.