

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di era 4.0 harus mampu mengakomodir kebutuhan belajar siswa atau yang biasa di kenal dengan istilah pendekatan difrensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan penyesuaian terhadap minat, profil belajar, kesiapan murid dan semua kebutuhan siswa terakomodir sesuai minat atau profil belajar yang mereka miliki sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai sesuai standar kompetensi mata pelajaran (Puspitasari et al., 2020, p.310-319; Stavrou & Koutselini, 2016, p. 2581-2588). Profil pelajar dan kebutuhan siswa saat ini adalah adanya integrasi digital dalam proses pembelajaran dengan siswa. Kebutuhan bertransformasi menuju teknologi digital dalam proses pembelajaran saat ini dapat dikatakan sebagai suatu kebutuhan yang mengiringi kompetensi pedagogi seorang pengajar serta merupakan tuntutan dalam regulasi pemerintah Indonesia saat ini. Seiring perkembangan era digital, sistem pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan kehadiran teknologi digital yang semakin meresap dalam setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan berbagai regulasi yang mendorong terciptanya pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi digital di setiap tingkat pendidikan. Regulasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global, serta mengoptimalkan teknologi sebagai sarana pendukung utama dalam kegiatan belajar-mengajar.

Namun, penerapan kebijakan ini masih menemui berbagai tantangan di lapangan. hasil survey awal menunjukkan bahwa banyak faktor yang menjadi kendala bagi guru menjalankan manajemen pembelajaran dengan berbasis pada tehnologi digital. Salah satu kendala yang utama adalah keberagaman pemerataan pembangunan wilayah Indonesia menjadi salah satu alasan tidak meratanya perubahan pendidikan yang dialami dan di rasai oleh seluruh lapisan masyarakat

terutama bidang pendidikan. Survey awal mengindikasikan bahwa masih terdapat kesenjangan antara harapan regulasi pemerintah dan kondisi faktual di sekolah-sekolah. Kesenjangan ini terutama terlihat pada kompetensi digital guru yang masih rendah dalam menggunakan teknologi, minimnya infrastruktur teknologi di sekolah, serta rendahnya dukungan yang diberikan untuk pelatihan dan peningkatan keterampilan guru dalam penguasaan teknologi digital. Kondisi ini mengisyaratkan bahwa secara beragam kemampuan atau soft skill SDM Pendidikan Indonesia belum mampu menguasai digital yang merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar. Demikian halnya kondisi kemampuan kompetensi guru di kabupaten Bireuen menunjukkan hanya guru-guru muda dengan masa kerja 1 sampai 2 tahun yang memiliki kemampuan menggunakan digital dalam proses pembelajaran, sedangkan selebihnya hanya mampu menggunakan tahnologi berupa whatshap grup atau melakukan zoom dengan sangat terbatas melalui link yang telah disediakan. Surve awal peneliti melalui penyebaran google form terkait kemampuan guru menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran terhadap tiga sekolah dasar dan empat sekolah menengah di kabupaten Bireuen adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persentase Rata-Rata Jawaban Responden Pada Survey Awal

No	Pertanyaan	Jumlah Responden	Ya	Tidak
1	Apakah saudara mengenal teknologi (IT) dalam pembelajaran	100 orang	90%	10%
2	Apakah saudara menyusun RPP dan LKPD dengan Berbasis teknologi seperti TPACK, AR, atau VR	100 orang	74%	26%
3	Apakah saudara pernah menggunakan laptop, infokus, dan jenis tehnologi lainnya saat mengajar,	100 orang	61%	39%
4	Apakah saudara menggunakan power point, media elektronik (Scrapbook) atau media digital lainnya dalam proses belajar Mengajar	100 orang	78%	22%

5	Apakah saudara menggunakan aplikasi canva, kinemaster atau video pembelajaran dalam proses belajar mengajar ?	100 orang	80%	20%
6	Apakah saudara menggunakan internet sebagai sumber belajar di kelas	100 orang	69%	31%
Rata-Rata			75,33%	24,66%

Dari tabel ini, menunjukkan bahwa 75,33 % jawaban hasil kuisioner melalui google form menyatakan tidak, yang berarti bahwa guru belum terbiasa menggunakan tehnologi dalam proses belajar mengajarnya yang disebabkan oleh berbagai keterbatasan baik infrastruktur sekolah yang tidak mendukung pembelajaran berbasis digital maupun keterbatasan kemampuan guru terhadap penguasaan IT dengan baik. Selanjutnya, hasil observasi maupun studi dokumentasi juga menunjukkan bahwa persentase jumlah guru yang menguasai IT secara sederhana namun masih belum terbiasa menggunakan berbagai strategi mengajar dengan berbasis digital masih relatif rendah yaitu hanya dengan rata-rata 1 orang guru dari 3 sekolah yang di survey, dan itupun mereka adalah guru penggerak yang sudah terbiasa dengan digitalisasi.

Selanjutnya hasil dokumentasi beberapa sekolah di kabupaten Bireuen, dapat dilihat belum meratanya infrastruktur internet, soft skill SDM Pendidikan, maupun kemampuan finansial lembaga pendidikan menyediakan internet gratis menjadi warna warni yang menyebabkan revolusi industri 4.0 di sebagaian besar sekolah di daerah-daerah tidak maksimal mengikuti perubahan tersebut. Demikian halnya dengan kondisi kedaerahan di kabupaten Bireuen provinsi Aceh, sehingga tidak meratanya infrastruktur pendukung ini menjadi salah satu alasan kondisi manajemen pembelajaran guru di kabupaten Bireuen secara totalitas masih relatif jauh dari konteks pembelajaran yang berbasis teknologi digital dan relevan dengan kerangka pembelajaran abad-21. Kesenjangan ini menjadi hambatan yang signifikan dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif dan

interaktif sesuai dengan arahan pemerintah. Kesenjangan ini juga berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa dan produk hasil belajarnya.

Selanjutnya kajian empirik menunjukkan bahwa perubahan teknologi yang sangat cepat telah menuntut semua pihak tidak terkecuali bidang Pendidikan dan pengajaran mengikuti revolusi ini. Adaptasi guru maupun sekolah akan sangat mendukung memperbaiki kualitas Pendidikan Indonesia, dan hal ini sangat perlu dicermati oleh semua guru, mengingat siswa yang aktif saat ini mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi adalah generasi Z yang besar dan tumbuh dengan berbagai fasilitas teknologi yang sudah terhubung secara sensor atau software (*Internet of things*), sehingga mereka lebih menyukai proses pembelajaran yang bersifat adaptif dan individual yang berbasis teknologi digital (Ally, 2019, p. 302-318). Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal peneliti yang menunjukkan pola ajar guru secara konvensional atau hanya mengandalkan buku paket atau LKS seadanya berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa yang relative rendah. Ini tentu sangat wajar, mengingat karakteristik generasi Z adalah generasi dengan kemampuan digital terbaik yaitu dengan rata-rata 61,14% tingkat keahamannya dalam digitalisasi, sehingga akan bosan jika guru masih berorientasi pada sistem pembelajaran dengan konvensional (Basantes-Andrade et al., 2020; Esteve-Mon et al., 2020). *Internet of things* bagi siswa generasi Z ini, membutuhkan bimbingan dan arahan guru agar mereka tidak berselancar bebas tanpa batas terutama yang terkait dengan karakter kebangsaan dan moral. Sementara itu, dari segi kompetensi guru, banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan teknologi digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Ketidakmampuan ini tidak hanya berdampak pada kualitas pembelajaran, tetapi juga mengakibatkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Hal ini diperparah dengan terbatasnya infrastruktur teknologi yang tersedia di banyak sekolah, terutama di wilayah yang masih tertinggal. Dalam kondisi ini, ketidakselarasan antara regulasi pemerintah dan realitas di lapangan semakin kentara.

Fenomena ini tentunya menyebabkan guru harus memiliki keahlian dan sikap untuk menggunakan teknologi digital sebagai sarana mengakses, menggunakan, dan bahkan mengevaluasi belajar dikelas melalui sarana digital. Banyak hasil penelitian yang telah menunjukkan kondisi minimnya keahlian guru secara keseluruhan terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, kondisi yang sama juga di hadapi oleh rata-rata guru di kabupaten Bireuen. Guru harus memiliki sikap untuk menjalankan manajemen pembelajaran di kelas dengan konsep transformasi digital dan bukan lagi hanya mengandalkan buku-buku paket dan soal-soal evaluasi yang bersifat Lots. Penggunaan teknologi merupakan salah satu bentuk transformasi digital yang memberi kemudahan bagi guru untuk berselancar mentransfer informasi dengan berbagai suguhan sentuhan digital dalam proses manajemen pembelajaran guru. Manajemen pembelajaran guru dapat didefinisikan sebagai suatu keterampilan merencanakan, memimpin, melaksanakan, dan menilai suatu proses pembelajaran terhadap siswa yang dapat bermakna dan efektif. Dengan demikian, agar pembelajaran di kelas dapat berjalan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad-21 serta mampu mengaktifkan dan menyenangkan siswa, maka seorang guru harus memiliki kompetensi yang relevan yaitu kompetensi pedagogik agar iya dapat berperan sebagai guru professional.

Mencermati hal ini, maka untuk menuju manajemen pembelajaran guru yang berbasis transformasi digital, maka sangat dibutuhkan kompetensi profesionalisme guru berupa kemampuan menggunakan teknologi digital. Dan untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan model atau strategi yang komprehensif dalam mengembangkan kompetensi guru agar mampu beradaptasi dengan teknologi dan inovasi pembelajaran digital. Model ini diharapkan tidak hanya dapat menjembatani kesenjangan antara regulasi dan realita di lapangan, tetapi juga dapat mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan interaktif terutama dalam konteks “manajemen pembelajaran guru” di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada penemuan model atau strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan mendukung infrastruktur

pembelajaran yang memadai, sehingga dapat memenuhi tuntutan regulasi pendidikan berbasis teknologi.

Uraian permasalahan ini, secara spesifik telah menunjukkan adanya *Problem Statement* yang terbangun. Dimana *problem stetment* yang terlihat adalah masih terdapat kesenjangan (*Gap*) antara kompetensi digital guru serta ketersediaan infrastruktur teknologi dengan tuntutan kebutuhan siswa sebagai *digital native* serta regulasi pemerintah dalam menerapkan pembelajaran inovatif berbasis digital. *Gap* ini menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran serta keterbatasan dalam penerapan teknologi yang berdampak pada perkembangan belajar siswa, misalnya pada kemampuan *life skills* siswa yang merupakan salah satu dari kemampuan abad-21. Kesenjangan antara kompetensi digital guru dan ketersediaan infrastruktur teknologi dengan tuntutan regulasi pendidikan yang berbasis teknologi berdampak signifikan pada kualitas pembelajaran. Ketidaksiapan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta keterbatasan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran digital, menyebabkan siswa tidak dapat memperoleh pengalaman belajar yang memadai. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlatih dalam berbagai keterampilan penting yang dibutuhkan untuk bersaing di era modern, terutama dalam pengembangan *life skills* atau keterampilan hidup yang esensial di abad ke-21.

Kemampuan *Life skills* di antaranya adalah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang efektif. Keterampilan-keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari di era digital yang serba cepat. Pembelajaran berbasis teknologi digital sebenarnya memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan ini melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis masalah. Namun, ketidakmampuan guru dalam mengelola teknologi secara inovatif membuat pembelajaran menjadi kurang menarik, minim kolaborasi, serta cenderung satu arah, sehingga siswa hanya menjadi penerima materi tanpa kesempatan untuk berinteraksi secara aktif atau berpikir kritis. Selain itu, minimnya penerapan teknologi dalam pembelajaran juga membatasi peluang siswa untuk beradaptasi

dengan berbagai perangkat dan aplikasi digital yang sebenarnya dapat mengasah keterampilan teknis mereka. Padahal, keterampilan teknis digital ini juga merupakan salah satu aspek penting dalam life skills abad ke-21, di mana siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami informasi yang disampaikan secara digital, tetapi juga mengolah, berinovasi, dan memanfaatkannya dalam berbagai situasi kehidupan nyata.

Dengan kata lain, *gap* yang terjadi ini tidak hanya berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran, tetapi juga memperlambat pengembangan keterampilan-keterampilan yang akan membantu siswa menjadi individu yang kompeten, mandiri, dan siap menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan strategi komprehensif untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan menyediakan infrastruktur yang mendukung, sehingga pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara optimal dan selaras dengan kebutuhan pengembangan keterampilan siswa di era modern. Pemaparan ini menunjukkan bagaimana *gap* tersebut berpotensi menghambat penguasaan siswa dalam keterampilan abad ke-21, yang sebenarnya merupakan tujuan utama dari implementasi pembelajaran berbasis teknologi sesuai regulasi pemerintah dan kebutuhan dunia global.

Selanjutnya *State of the Art* dalam latar belakang masalah ini, yaitu dari beberapa penelitian terdahulu oleh (Chaiyama & Kaewpila, 2022, p.51-68; M. Jannah et al., 2020, p.1-15), menyarankan “kontek pembelajaran berbasis teknologi atau literasi digital membutuhkan perhatian khusus dalam pengembangan empat kompetensi guru. Oleh karena itu, guru dapat mengikuti era dan kecenderungan karakteristik siswa”. Hasil kajian empirik, dalam penelitian oleh (Drugova et al., 2021; Iivari et al., 2020), menyarankan transformasi digital sebagai sesuatu yang sangat membantu untuk memberikan semangat atau motivasi dan umpan balik kepada guru maupun siswa untuk mencapai hasil belajar yang berkualitas. Berikutnya penelitian terdahulu oleh (Machleid et al., 2020) menyiratkan adanya kesenjangan antara keinginan belajar siswa dengan cara berperan aktif melalui

transformasi digital dengan ketersediaan pelayanan proses pembelajaran yang diterima oleh siswa dari gurunya. Beberapa hasil penelitian sebelumnya ini menunjukkan bahwa fenomena kurangnya kompetensi digital seorang pendidik tidak hanya terjadi di Indonesia. Selanjutnya temuan-temuan ini, juga mengindikasikan perlu adanya suatu strategi untuk meningkatkan manajemen pembelajaran guru sesuai dengan karakteristik siswa abad-21 yang rata-rata adalah generasi melinial yang bersifat *Digital Native*.

Demikian halnya dengan hasil survey awal utk sekolah menengah di kabupaten Bireuen-Aceh yang telah memberikan gambaran sekolah menengah di kabupaten Bireuen terkait kondisi ketersediaan insfrastruktur pendukung teknologi digital serta kemampuan pedagogik guru khususnya penguasaan teknologi digital dalam pembelajaran memerlukan adanya strategi yang tepat dan berkelanjutan agar tuntutan kerangka pembelajaran abad-21 dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan regulasi pemerintah khususnya kurikulum nasional saat ini. Tindakan berkelanjutan ini dapat berupa pelatihan yang disediakan maupun mengikuti pelatihan secara mandiri dapat dilakukan oleh sekolah bersama guru-gurunya. Beberapa penelitian terdahulu ini, secara keseluruhan telah mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam penggunaan teknologi di kelas, seperti keterbatasan pelatihan teknologi, kurangnya dukungan infrastruktur, serta minimnya insentif untuk pengembangan kompetensi digital. Namun, penelitian tentang strategi holistik yang menggabungkan pengembangan kompetensi guru dan peningkatan infrastruktur teknologi sekolah masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan akan menemukan suatu model yang tepat untuk menjawab kesenjangan-kesenjangan pada pemaparan di atas dengan menawarkan strategi inovatif berbasis kajian empiris dan rekomendasi beberapa penelitian terdahulu yang mampu mengatasi tantangan-tantangan di atas dan memastikan keberlanjutan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Output penelitian yang merupakan sebuah strategi dan rancang bangun model tersebut akan di kemas dengan melibatkan transformasi digital dan framework

TPACK dalam manajemen pembelajaran guru. Transformasi digital dalam pembelajaran menitikberatkan pada pemanfaatan teknologi sebagai sarana yang terintegrasi dengan metode dan materi pembelajaran, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inovatif. *Framework* TPACK, yang menggabungkan tiga elemen utama yaitu pengetahuan teknologi (*Technological Knowledge*), pedagogi (*Pedagogical Knowledge*), dan konten materi (*Content Knowledge*) akan menjadi acuan utama dalam meningkatkan manajemen pembelajaran guru SMP Negeri di kabupaten Bireuen provinsi Aceh. Dengan memanfaatkan Transformasi Digital dan *Framework* TPACK, guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pengajaran, memahami cara-cara terbaik untuk mengajarkan konten menggunakan teknologi, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Output penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan rujukan sekolah di kabupaten Bireuen untuk membiasakan transformasi digital di sekolah.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berangkat dari latar belakang penelitian diatas, maka peneliti berpendapat bahwa dipandang perlu untuk melakukan identifikasi permasalahan tentang manajemen pembelajaran guru di kelas dengan berbasis pada transformasi digital di sekolah Dasar Negeri di kabupaten Bireuen.

1.2.1. Layanan Belajar Di Sekolah

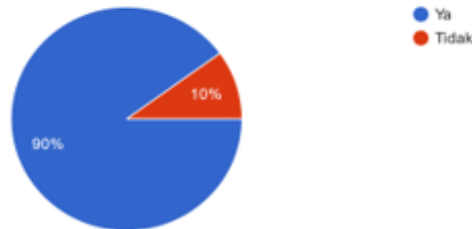
Layanan belajar di sekolah bagi siswa di rata-rata sekolah negeri di kabupaten Bireuen masih bersifat konvensional. Infrastruktur kebutuhan belajar berbasis digital masih relatif sangat minim. Informasi ini diperoleh berdasarkan hasil dokumentasi di tiga sekolah di kabupaten Bireuen yaitu SMP N.01 Bireuen, SMP N.02 Bireuen, SMP N 03 Bireuen dan SMP N 03 Peusangan Kabupaten Bireuen, yang menunjukkan bahwa infrastruktur seperti laboratorium komputer, *School Information System* (SIS), perangkat digital berkapasitas besar, dan lainnya masih relatif kurang memadai. Selanjutnya hasil dokumentasi juga menunjukkan bahwa

di Sebagian sekolah sudah tersedia laboratorium komputer walaupun jumlahnya sangat terbatas, namun yang mampu mengoperasikan komputer tersebut hanyalah operator sekolah. Hal ini menunjukkan adanya identifikasi masalah terkait layanan belajar di sekolah terutama bagi guru dan siswa yang hendak menggunakan internet atau digitalisasi sebagai bagian dari proses pembelajaran ditunjang oleh fasilitas layanan belajar yang memadai.

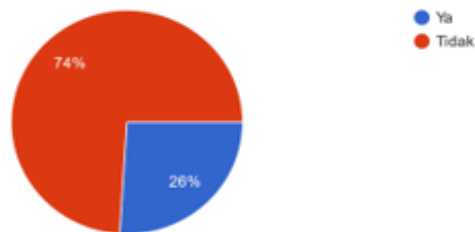
1.2.2. Kompetensi Pedagogik Guru

Peneliti telah melakukan survey awal tentang kemampuan atau kompetensi pedagogik guru menggunakan digital dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru mengikuti perubahan paaradigama Pendidikan saat ini masih relatif sangat rendah. Mendesaian seluruh proses pembelajaran mulai dari merencanakan, melaksanakan, memonitoring, dan mengevaluasi adalah di sebut sebagai manajemen pembelajaran guru. Manajemen pembelajaran guru juga dikatakan sebagai suatu upaya kepemimpinan dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai atau mengevaluasi suatu pembelajaran kepada peserta didik dengan berbagai komponen yang ada untuk menunjang proses belajar siswa secara efektif. Secara keseluruhan manajemen pembelajaran guru masih berbasis pada buku mengikuti tuntunan buku paket sekolah saja, antusiasme siswa untuk belajar juga cendrung rendah karena secara karakter, siswa-siswa tersebut adalah generasi Z yang merupakan generasi melenial (*Digital Native*). Berikut adalah hasil survey awal melalui google form terkait dengan kompetensi pedagogik guru menggunakan fasilitas digital dalam proses manajemen pembelajaran guru.

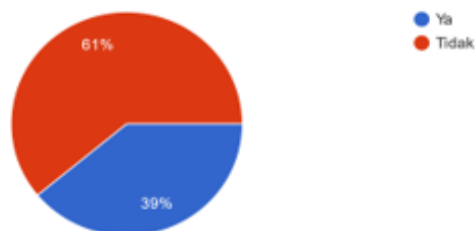
1 Apakah saudara mengenal teknologi (IT) dalam pembelajaran ?
100 jawaban



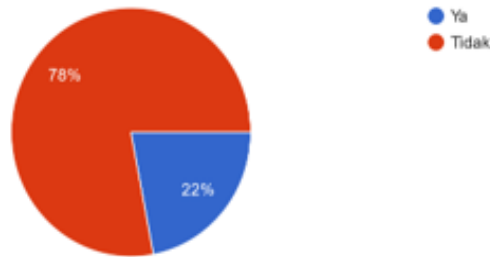
2 Apakah saudara menyusun RPP dan LKPD dengan Berbasis teknologi seperti TPACK, AR, atau VR ?
100 jawaban



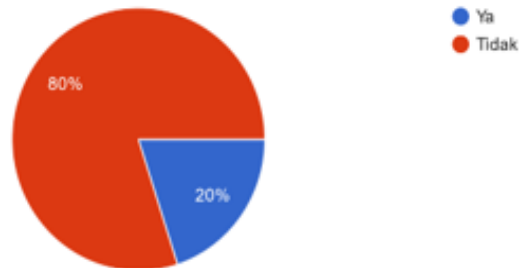
3 Apakah saudara pernah menggunakan laptop, infokus, dan jenis tehnologi lainnya saat mengajar?
100 jawaban



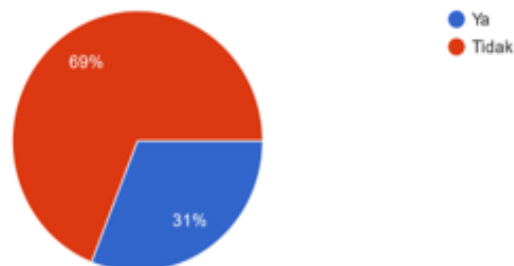
4 Apakah saudara menggunakan power point, media elektronik (Scrapbook) atau media digital lainnya dalam proses belajar mengajar?
100 jawaban



5 Apakah saudara menggunakan aplikasi canva, video pembelajaran dalam proses belajar mengajar ?
100 jawaban



6 Apakah saudara menggunakan internet sebagai sumber belajar di kelas ?
100 jawaban



Dari hasil google form tersebut, dapat diidentifikasi masalah bahwa kompetensi guru terkait penggunaan digital di dalam pembelajaran secara keseluruhan masih rendah. Kebiasaan guru berada pada zona aman yaitu mengajar dengan tanpa meluangkan waktu untuk upgrade diri dan berusaha mendesaian pembelajaran dengan lebih menarik menjadi salah satu faktor terkendalanya pengembangan diri guru terhadap kemampuan menggunakan media digital dalam pembelajaran sebagai wujud perubahan paradikma mengajar di generasi melenial.

1.2.3. Manajemen Pembelajaran Guru

Berdasarkan google form hasil surve awal, dengan rendahnya kompetensi pedagogik guru, juga mengindikasikan rendahnya manajemen pembelajaran guru berbasis transformasi digital dan bahkan dapat dikatakan hampir tidak terjadi perubahan. Identifikasi masalah ini meliputi:

- Perancangan perencanaan pembelajaran guru belum berorientai pada TPACK, AI atau VR dan memenuhi klasifikasi HOTS. Perencanaan pembelajaran mulai dari perancangan RPP, LKPD dan butir soal yang disusun guru masih hanya mengikuti RPP konvensional atau tidak terdapat perencanaan yang inovatif di dalam perangkat tersebut.
- Pelaksanaan Pembelajaran rata-rata hanya mengikuti arahan buku paket bab per bab nya. Guru tidak menggunakan RPP sebagai patokan untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Guru tidak memiliki perencanaan yang tepat untuk mengajar, sehingga proses pembelajaran di kelas mengalir begitu saja tanpa tertata dengan sistematis. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran tidak efektif, ketercapaian tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut tidak terukur dengan baik. Keterampilan yang harusnya dimiliki siswa dalam proses pembelajaran abad-21 yaitu *Communication, Collaboration, Creatif Thinking, dan Critical Thinking*, tidak terbentuk pada diri siswa.

- Evaluasi pembelajaran dengan karakter soal masih LOTS, dimana kondisi pelaksanaan pembelajaran seperti dipaparkan di atas memunculkan permasalahan bahwa guru tidak mampu menyusun butir soal Hots yang kiranya dapat menggiring siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

1.2.4. Motivasi Belajar Siswa

Siswa yang merupakan generasi milenial dan mereka merupakan digital native, memiliki motivasi sangat rendah terhadap pembelajaran dengan hanya berorientasi pada buku paket. Ketertarikan siswa terhadap gadget, HP maupun laptop yang biasa di gunakan siswa di luar jam sekolah, menjadikan mereka sangat tidak termotivasi untuk belajar dengan gaya konvensional. Dengan demikian maka identifikasi masalah yang dapat di munculkan di sini adalah rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga keterampilan belajar abad-21 yang harusnya di miliki oleh siswa tidak terwujud sebagaimana keinginan KD dalam kurikulum sekolah dasar.

1.2.5. Life Skills Siswa

Life Skills siswa atau kecakapan hidup siswa adalah salah satu komponen yang berhubungan kecerdasan emosional dan sosial diri sendiri siswa. sehingga keterampilan life skills di beberapa negara maju digunakan untuk mengembangkan anak-anak dan remaja dalam masyarakat global untuk membantu mereka berpikir kritis dengan bijak, beradaptasi, membuat keputusan, mengomunikasikan emosi, dan mengelola stress. Negara Indonesia khususnya tiga sekolah menengah pertama di kabupaten Bireuen, perkembangan siswa belum mampu menunjukkan adanya keterampilan life skills yang memadai. Hal ini dapat dilihat dari sikap, cara pengambilan keputusan dan pola komunikasi yang terbangun dari siswa saat dilakukan wawancara ketika studi awal berlangsung.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, ditetapkan dengan memperhatikan variabel-variabel dependent dan variable independent yang terdapat dalam penelitian ini. variabel dependen (terikat) dan independen (bebas). Variabel independent (bebas) dan variabel dependen (terikat) merupakan dua variabel kunci di dalam suatu penelitian, perbedaannya adalah jika variabel dapat berubah sedangkan variabel terikat akan ikut berubah atau terpengaruh akibat dari variable bebas. Dengan demikian dapat ditetapkan bahwa variable bebas /independent /X adalah transformasi digital, sedangkan variabel terikat /dependent / Y adalah manajemen pembelajaran guru. Setelah menetapkan variabel bebas dan variable terikat, maka berikutnya berdasar identifikasi masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah praktik penggunaan digital dalam manajemen pembelajaran guru SMP Negeri Bireuen
 - Bagaimana kondisi internal kompetensi pedagogik guru berbasis teknologi digital di tiga SMP di kabupaten Bireuen
 - Bagaimana Kondisi eksternal tuntutan proses PBM berorientasi teknologi digital sebagai bagian dari keterampilan abad-21.
2. Bagaimanakah layanan pembelajaran di SMP Negeri Bireuen
 - Bagaimanakah kondisi internal ketersediaan infrastruktur yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital
 - Bagaimana layanan pengembangan berkelanjutan kompetensi abad-21 bagi guru di SMP kabupaten Bireuen.
3. Bagaimana pengaruh transformasi digital terhadap manajemen pembelajaran guru.
4. Bagaimana pengaruh Framework TPACK terhadap manajemen pembelajaran guru

5. Bagaimana pengaruh transformasi digital terhadap keterampilan life skills siswa
6. Bagaimana pengaruh Framework TPACK terhadap keterampilan life skills siswa.
7. Bagaimana pengaruh Manajemen Pembelajaran Guru terhadap keterampilan life skills siswa.
8. Bagaimana manajemen pembelajaran guru memediasi pengaruh transformasi digital terhadap keterampilan life skills siswa.
9. Bagaimana manajemen pembelajaran guru memediasi pengaruh Framework TPACK terhadap keterampilan life skills siswa
10. Bagaimana rancang bangun model transformasi digital melalui manajemen pembelajaran guru terhadap kemampuan life skills siswa.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini di maksudkan untuk mendesaian sebuah model sebagai strategi manajemen pembelajaran guru, Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Teranalisis praktik penggunaan digital dalam manajemen pembelajaran guru di SMP Negeri Bireuen (SMP N.01 Bireuen, SMP N.02 Bireuen, SMP N 03 Bireuen, dan SMP N.03 Peusangan Kabupaten Bireuen)
 - Teranalisis kondisi internal kompetensi pedagogik guru berbasis teknologi digital di SMPN kabupaten Bireuen
 - Teranalisis kondisi eksternal tuntutan proses PBM berorientasi teknologi digital sebagai bagian dari keterampilan abad-21.
2. Teranalisis layanan pembelajaran di SMPN kabupaten Bireuen
 - Teranalisis kondisi internal ketersediaan infrastruktur yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital
 - Teranalisis layanan pengembangan berkelanjutan bagi guru khususnya kompetensi abad-21.

3. Teranalisis pengaruh transformasi digital terhadap manajemen pembelajaran guru.
4. Teranalisis pengaruh Framework TPACK terhadap manajemen pembelajaran guru.
5. Teranalisis pengaruh transformasi digital terhadap keterampilan life skills siswa
6. Teranalisis pengaruh Framework TPACK terhadap keterampilan life skills siswa.
7. Teranalisis pengaruh Manajemen Pembelajaran Guru terhadap keterampilan life skills siswa
8. Teranalisis manajemen pembelajaran guru memediasi pengaruh transformasi digital terhadap keterampilan life skills siswa.
9. Teranalisis manajemen pembelajaran guru memediasi pengaruh Framework TPACK terhadap keterampilan life skills siswa
10. Terbangun model transformasi digital melalui manajemen pembelajaran guru terhadap kemampuan life skills siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Aspek Teori

Hasil penelitian tentang model transformasi digital ini bermanfaat sebagai salah satu kekayaan intelektual ilmu administrasi Pendidikan terutama berkaitan dengan aplikasi digital dalam manajemen pembelajaran guru selanjutnya hasil penelitian ini juga sebagai kajian mengembangkan penelitian-penelitian lainnya yang relevan.

2. Manfaat Aspek Kebijakan

Sebagaimana amanat dalam PP 57 tahun 2021 tentang standar nasional Pendidikan yang menghendaki kompetensi Pendidikan yang relevan dengan kebutuhan, maka pengelolaan dan pelaksanaan Pendidikan harus memiliki relevansi yang kuat untuk menghadapi tantangan global. berpijak dari ini

maka manfaat hasil penelitian ini, salah satunya adalah dapat menjadi bahan uji publik bagi pemerintah terhadap perlunya kebijakan daerah maupun pusat terkait pembaharuan Pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan melalui perbaikan manajemen pengelolaan sekolah dan pembenahan infrastruktur yang mendukung pembaharuan manajemen pembelajaran guru serta mendukung otonomi manajemen Pendidikan di satuan Pendidikan dasar, Pendidikan menengah, maupun Pendidikan atas.

3. Manfaat Praktis

Manfaat praktis bagi peneliti adalah:

- a) Meningkatkan pemahaman dan Kerjasama peneliti dengan sekolah.
- b) Memberi wawasan baru khususnya mengembangkan konsep berpikir peneliti, mengembangkan kemampuan eksplorasi teori dan konsep yang mendukung menjadi suatu konsep baru berdasarkan hipotesis.
- c) Memeberikan hasil analisis kritis peneliti untuk menghasilkan suatu model baru terkait strategi penerapan transformasi digital dalam seluruh aspek manajemen pembelajaran guru.

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi sekolah untuk mengembangkan manajemen sekolah khususnya manajemen pembelajaran guru sebagai salah satu pencapaian kegiatan sekolah secara efektif dan efisien dalam rangka meningkatkan kinerja sekolah untuk mencapai tujuan Pendidikan secara nasional maupun kelembagaan. Selanjutnya bagi dunia usaha atau dunia industry, manfaat penelitian dapat memberikan gambaran kompetensi calon tenaga kerja di masa depan.

1.6. Keterbatasan Studi

Keterbatasan hanya untuk sekolah menengah (SMP) di kabupaten Bireuen, hal ini karena penelitian ini hanya dilakukan di beberapa sekolah atau wilayah tertentu, hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke seluruh populasi guru di berbagai daerah di Indonesia yang memiliki kondisi yang berbeda, seperti di daerah pedesaan

atau perkotaan. Alasan keterbatasan dalam penelitian ini juga karena penelitian ini, dilakukan dalam waktu singkat mungkin tidak cukup untuk mengamati dampak jangka panjang dari strategi atau model penggunaan transformasi digital dan implementasi framework TPACK pada peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran guru. Adaptasi guru terhadap teknologi bisa memerlukan waktu yang lebih lama dari durasi penelitian. Selanjutnya ketersediaan infrastruktur digital di sekolah yang bervariasi, seperti akses internet, perangkat keras, dan perangkat lunak, dapat menjadi hambatan dalam penerapan strategi berbasis digital. Studi ini mungkin sulit untuk diterapkan secara konsisten di lingkungan sekolah yang minim fasilitas teknologi.

1.7. Ruang Lingkup Disertasi

Berikut merupakan struktur susunan organisasi yang ada dalam disertasi ini:

1. Bab I merupakan pendahuluan, yang memuat beberapa item diantaranya adalah latar belakang penelitian yang merupakan paparan analisis kritis penulis mengambil judul penelitian ini. Penulis mencoba menyajikan kondisi faktual yang terjadi dilapangan, tuntutan perundang-undangan terkait kualitas Pendidikan Indonesia seperti misalnya kemampuan menajerial dan menjadi pemimpin dalam pembelajaran guru. Selanjutnya adalah identifikasi masalah penelitian, yaitu sebagai cara penulis melakukan identifikasi awal permasalahan yang muncul dalam penelitian ini melalui survey awal dengan Teknik wawancara dan menggunakan google form yang disebarakan beberapa sekolah di kabupaten Bireuen, sehingga dapat dijadikan dasar utama dalam melakukan penelitian. Berikutnya adalah rumusan masalah penelitian, yaitu merupakan fokus apa yang menjadi isu utama yang diangkat dalam penelitian ini. Terakhir, yaitu tujuan, manfaat penelitian, dan Batasan masalah dan struktur organisasi disertasi.
2. Bab II merupakan Kajian Pustaka yang di dalamnya disajikan sejumlah teori yang relevan dengan judul penelitian yang bersumber dari para ahli yang

diambil dari buku-buku, jurnal nasional maupun jurnal internasional. Bab ini akan mengemukakan teori dan konsep terkait variabel penelitian yaitu transformasi digital, Framework TPACK, Manajemen Pembelajaran Guru, dan Keterampilan life skills siswa. penyajian teori dan konsep ini, dipaparkan secara runut dari *grand theory*, *middle theory*, dan operasional konsep transformasi digital dan Framework TPACK. Untuk memunculkan novelty atau kebaruan dalam penelitian ini, maka dalam bab ini penulis juga memaparkan penelitian yang relevan atau hasil penelitian sebelumnya serta *state of the art* dari penelitian yang sebidang.

3. Bab III merupakan metodologi penelitian yang akan menggambarkan prosedur ilmiah untuk mengumpulkan data. Penulis secara terperinci menjabarkan pendekatan penelitian yang digunakan, fokus penelitian, sumber data, subjek penelitian, lokasi penelitian, alasan memilih lokasi, Teknik pemilihan partisipan, instrument penelitian, proses pengembangan instrument, Teknik pengumpulan data dan Teknik analisis data.
4. Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan, yang mana hasil penelitian ini di deskripsikan secara keseluruhan secara kualitatif dan kuantitatif. Pada bab IV ini juga di uraikan temuan penelitian dan uraian bentuk novelty yang di dapatkan berdasarkan hasil kajian dalam skripsi ini. Untuk memperoleh keakuratan hasil penelitian, penulis menggunakan statistika untuk pembahasan penelitian kuantitatif dan metode deskriptif sebagai bagian dari metode penelitian kualitatif.
5. Bab V merupakan bentuk kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang telah diperoleh pada bab sebelumnya yaitu bab keempat. selanjutnya implikasi dan rekomendasi yang diberikan peneliti kepada lembaga, institusi, *stakeholder* dan *policy maker* yang berkaitan dengan objek dan subjek penelitian.

1.8. Hipotesis

1. Terdapat pengaruh transformasi digital terhadap manajemen pembelajaran guru
2. Terdapat pengaruh Framework TPACK terhadap manajemen pembelajaran guru.
3. Terdapat pengaruh transformasi digital terhadap keterampilan life skills siswa
4. Terdapat pengaruh Framework TPACK terhadap keterampilan life skills siswa
5. Terdapat pengaruh Manajemen Pembelajaran Guru terhadap keterampilan life skills siswa
6. Manajemen pembelajaran guru dapat memediasi pengaruh transformasi digital terhadap keterampilan life skills siswa
7. Manajemen pembelajaran guru dapat memediasi pengaruh Framework TPACK terhadap keterampilan life skills siswa.