

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi di era digital telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Transformasi digital tidak hanya dipahami sebagai penyediaan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup perubahan dalam cara pandang, pola kerja, serta strategi pembelajaran yang menuntut guru untuk mampu mengelola proses pembelajaran secara sistematis, terencana, dan adaptif. Dengan demikian, transformasi digital dalam pendidikan dapat dimaknai sebagai perubahan dalam cara mendidik siswa (Reimers dalam Akbar et al., 2023: 2). Dalam konteks ini, manajemen pembelajaran berbasis transformasi digital menjadi suatu kebutuhan penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta kompetensi siswa secara menyeluruh.

Manajemen pembelajaran berbasis transformasi digital merupakan suatu proses pengelolaan pembelajaran yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber belajar sekaligus media interaktif. Hal ini sejalan dengan teori manajemen pendidikan yang dikemukakan oleh Terry (2006: 52) mengenai empat fungsi utama dalam pengelolaan, yaitu *planning*, *organizing*, *actuating*, dan *controlling* (POAC). Melalui transformasi digital, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, serta mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa. *Smartboard*, proyektor interaktif, video pembelajaran, simulasi, serta aplikasi edukatif memberikan peluang bagi pembelajaran visual, auditif, dan kinestetik yang lebih kaya. Pengelolaan yang tepat atas perangkat dan media digital tersebut menjadi kunci keberhasilan transformasi digital di sekolah.

Dalam perspektif mutu pendidikan, keberhasilan pembelajaran berbasis digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dan sekolah dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif. Konsep manajemen yang

dikemukakan oleh Terry, yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi, menjadi kerangka yang relevan untuk menganalisis pengelolaan pembelajaran digital. Perencanaan mencakup pemilihan media digital yang sesuai dengan kompetensi siswa ; pengorganisasian mencakup pengaturan perangkat, pembagian tugas, serta kesiapan sarana; pelaksanaan mencerminkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi secara efektif; sedangkan evaluasi dilakukan melalui asesmen digital, observasi, dan refleksi pembelajaran. Penerapan manajemen yang baik akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, kompetensi siswa tidak hanya dibatasi pada kemampuan akademik seperti literasi dan numerasi, tetapi juga mencakup karakter, kreativitas, kolaborasi, literasi digital, serta capaian pembelajaran lintas mata pelajaran. Transformasi digital sangat relevan untuk meningkatkan kompetensi-kompetensi tersebut karena teknologi memberikan pengalaman belajar yang interaktif, memotivasi, dan lebih dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Visualisasi konsep melalui smartboard dan media digital membantu siswa memahami materi abstrak, sedangkan pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan proyek berbasis media digital efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (Wijaya : 2020).

Penerapan pembelajaran digital di sekolah dasar juga dikuatkan oleh kebijakan resmi pemerintah. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pembelajaran menegaskan bahwa pembelajaran harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memfasilitasi kreativitas siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Lebih lanjut, Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 mengatur secara eksplisit penyelenggaraan pembelajaran digital, termasuk penyediaan sarana TIK, perangkat pembelajaran digital, literasi digital guru dan siswa, serta tata kelola layanan pembelajaran berbasis teknologi. Di samping itu, integrasi pendidikan teknologi informatika dan *coding* di sekolah dasar juga memiliki dasar hukum

melalui penguatan Capaian Pembelajaran mata pelajaran Informatika yang mendorong kemampuan computational thinking, algoritma dasar, serta keterampilan digital sejak dini. Kebijakan Merdeka Belajar mengenai pembelajaran mendalam (*deep learning*) juga memperkuat perlunya transformasi digital untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan memfasilitasi penguasaan kompetensi esensial.

Namun, berdasarkan kesenjangan empiris terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran berbasis transformasi digital ini. Pada penelitian sebelumnya menunjukkan adanya *research gap* yang cukup besar. Sebagian besar penelitian dalam lima tahun terakhir berfokus pada kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, bukan pada bagaimana manajemen pembelajaran digital berdampak pada kompetensi siswa secara holistik. Penelitian yang ada juga masih terbatas pada penggunaan aplikasi tertentu seperti *Google Classroom* atau PMM, sementara pemanfaatan perangkat *smartboard* sebagai alat utama transformasi digital belum banyak dikaji. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Nurul Anggraeni (2024), yang menyatakan bahwa terdapat beberapa hambatan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital di antaranya meliputi kompetensi (*skill*), keterbatasan sarana dan prasarana, metode dan bentuk evaluasi pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian multi lokasi yang membandingkan implementasi pembelajaran digital antara dua sekolah masih relatif jarang dilakukan. Celah empiris ini menunjukkan perlunya penelitian yang lebih komprehensif pada level sekolah dasar.

Berdasarkan empirikal gap, sama hal nya dengan pembelajaran berbasis digital, dalam peningkatan kompetensi siswanya pun terdapat berbagai hambatan yang disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya sarana prasarana yang kurang memadai, kurangnya kerjasama keterlibatan seluruh stakeholder pendidikan, serta kurangnya sumber daya finansial.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti pada beberapa sekolah dasar mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis transformasi digital mengalami berbagai hambatan umumnya dari segi manajemen

pembelajaran digital yang kurang berfokus pada hasil evaluasi sehingga menimbulkan kompetensi siswa yang tidak sesuai dengan harapan. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut agar ditemukan alternatif pemecahan.

Penelitian ini menawarkan inovasi berupa analisis mendalam mengenai bagaimana guru mengelola pembelajaran berbasis transformasi digital dan bagaimana pengelolaan tersebut berdampak pada peningkatan kompetensi siswa. Dengan menjadikan *smartboard* sebagai media pembelajaran digital yang dikaji, penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi pengembangan teori maupun praktik manajemen pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.' Pemilihan lokasi penelitian di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua sekolah telah memiliki fasilitas *smartboard* namun belum terpetakan secara jelas efektivitas dan variasi pemanfaatannya dalam meningkatkan kompetensi siswa. Perbedaan kondisi guru, sarana, serta strategi pembelajaran digital di kedua sekolah akan memberikan gambaran lebih kaya mengenai praktik, tantangan, dan solusi dalam implementasi transformasi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis manajemen pembelajaran berbasis transformasi digital serta dampaknya terhadap kompetensi siswa sekolah dasar, sehingga dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

## **B. Perumusan dan Pembatasan Masalah**

### **1. Perumusan Masalah**

Akar permasalahan dalam penelitian ini terletak pada pengelolaan pembelajaran berbasis transformasi digital yang belum memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi siswa di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03. Meskipun secara teori pembelajaran digital mempermudah proses pembelajaran dan menjadikannya lebih menarik sehingga kompetensi siswa diharapkan

meningkat, kenyataannya di lapangan menunjukkan adanya kesulitan. Ketidakselarasan antara peraturan-peraturan dan kebijakan pendidikan yang terus mengalami pembaruan dengan kondisi sarana dan prasarana yang ada di lapangan, menyebabkan kebingungan bagi guru dalam mengaplikasikan pembelajaran digital itu sendiri. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran ini masih memerlukan penyesuaian, pendampingan, dan penguatan kapasitas agar dapat diimplementasikan secara optimal. Adapun penyebab utama dari permasalahan ini dapat diidentifikasi lebih lanjut dalam penelitian ini:

a. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital

Pada tahap perencanaan, belum semua guru memahami secara menyeluruh prosedur pembelajaran berbasis transformasi digital. Kurangnya pelatihan dan sosialisasi yang menyeluruh menyebabkan guru kesulitan dalam mengidentifikasi indikator kompetensi, merumuskan tujuan pembelajaran yang tepat, serta merancang strategi peningkatan pembelajaran yang dapat berdampak pada peningkatan kompetensi siswa.

b. Pengorganisasian Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital

Dalam tahap pengorganisasian, terdapat permasalahan dalam pengaturan peran dan tugas guru serta penataan dan pemanfaatan sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di kelas dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana yang ada. Pengelolaan Sumber Belajar Digital dan Alur Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran juga masih menjadi kendala karena tidak semua guru menguasai media.

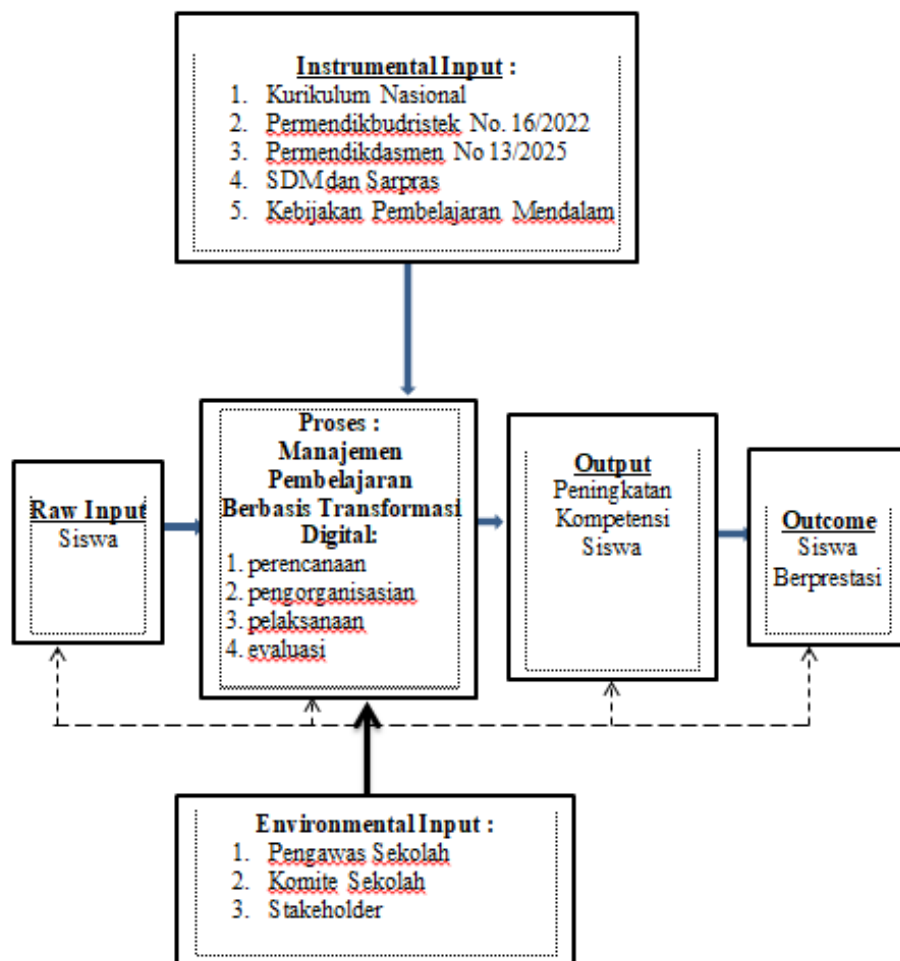
c. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital

Dalam tahap pelaksanaan, banyak guru menghadapi kendala teknis, seperti keterbatasan dalam mengoperasikan fitur-fitur aplikasi, ketidakstabilan jaringan internet, serta kurangnya pendampingan langsung dari pihak yang berwenang. Tidak hanya itu, keterlibatan siswa juga masih perlu dievaluasi karena terkadang siswa cenderung dalam menggunakan media digital ini diluar tujuan pembelajaran.

d. Evaluasi Manajemen Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital

Tahap evaluasi juga menghadapi berbagai hambatan, terutama dalam hal interpretasi hasil pembelajaran. Penggunaan media digital dalam evaluasi kadang dinilai kurang objektif dalam memberikan penilaian hasil akhir. Tidak hanya itu, minimnya tindak lanjut yang bersifat konstruktif dari guru membuat proses evaluasi menjadi kurang bermakna dan tidak mendorong peningkatan kompetensi siswa secara signifikan.

Evaluasi akhir yang digunakan dalam aplikasi masih cenderung terlalu memudahkan atau membebaskan siswa dalam mengerjakan soal bahkan siswa kadang menganggap itu hanya permainan semata.



Bagan 1.1. Perumusan Masalah

a. *Raw Input*

*Raw input* dalam konteks manajemen pembelajaran berbasis transformasi digital mencakup unsur dasar yang menjadi modal awal dalam proses pembelajaran. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik perkembangan pada tahap *operasional konkret*, sehingga pembelajaran yang menggunakan media visual dan interaktif sangat dibutuhkan (Piaget, 2001). Kesiapan belajar siswa juga dipengaruhi oleh dukungan sosial, interaksi dengan guru, serta zona perkembangan terdekat (*Zone of Proximal Development*) yang menegaskan pentingnya fasilitasi teknologi untuk memaksimalkan potensi belajar (Vygotsky, 1978).

Di sisi lain, guru sebagai manajer pembelajaran memegang peran strategis dalam mengelola perangkat digital, merancang pembelajaran, dan memfasilitasi siswa selama proses belajar berlangsung. Kompetensi profesional dan pedagogik guru sangat menentukan efektivitas pembelajaran digital (Uno, 2019). Dengan demikian, raw input memberikan fondasi awal yang menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis transformasi digital.

b. *Proses*

Berdasarkan teori manajemen klasik yang dikemukakan oleh Terry (2010), proses manajemen mencakup empat fungsi utama, yaitu *planning*, *organizing*, *actuating*, dan *controlling*. Keempat fungsi tersebut menjadi landasan dalam pengelolaan pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.

Pada tahap perencanaan, guru merancang tujuan pembelajaran, memilih perangkat digital, merancang aktivitas belajar, serta menyiapkan asesmen elektronik. Perencanaan ini harus memperhatikan kesiapan guru, siswa, serta ketersediaan sarana teknologi (Munir, 2019).

Tahap pengorganisasian meliputi pengaturan perangkat pembelajaran digital, pengaturan peran guru dan siswa, serta pemanfaatan sarana TIK secara optimal. Mulyasa (2017) menegaskan

bahwa pengorganisasian yang baik menentukan efektivitas implementasi program pendidikan berbasis teknologi.

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari proses pembelajaran digital, di mana guru memanfaatkan smartboard, media digital interaktif, video pembelajaran, atau aplikasi seperti Quizziz dan Google Form untuk mendukung aktivitas belajar. Arsyad (2019) menyatakan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan retensi belajar.

Pada tahap evaluasi, guru menggunakan asesmen digital, refleksi pembelajaran, dan umpan balik berbasis teknologi untuk mengukur kemajuan siswa. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan guna memastikan bahwa penggunaan perangkat digital berkontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi siswa (Gagné, 1985).

Selanjutnya, berbagai kendala seperti keterbatasan kompetensi digital guru, jaringan internet yang kurang stabil, dan kesiapan perangkat merupakan hambatan umum dalam transformasi digital (Mulyasa, 2017). Oleh karena itu, solusi berupa pelatihan guru, peningkatan infrastruktur, dan pengembangan budaya digital sekolah sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran digital.

#### c. *Output*

*Output* pembelajaran digital mencakup hasil langsung dari implementasi teknologi dalam proses belajar. Penggunaan smartboard, aplikasi interaktif, serta media digital lainnya menghasilkan pembelajaran yang lebih komunikatif, aktif, dan menarik bagi siswa (Arsyad, 2019). Hasil belajar yang muncul merupakan respon langsung terhadap rangsangan belajar yang diberikan melalui teknologi dan interaksi guru-siswa (Gagné, 1985). Dengan demikian, output menggambarkan kualitas pembelajaran digital dalam jangka pendek yang menyebabkan meningkatnya kompetensi siswa.

#### d. *Outcome*



*Outcome* adalah hasil jangka panjang dari transformasi digital, yaitu meningkatnya kompetensi siswa di berbagai aspek. Pembelajaran digital mendukung penguatan literasi, numerasi, kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan digital siswa (Trilling & Fadel, 2009). Kurikulum Merdeka juga menekankan pencapaian Profil Lulusan sebagai outcome utama pembelajaran modern (Kemendikbudristek, 2025).

Berdasarkan teori *meaningful learning*, proses pembelajaran yang mengaitkan pengalaman nyata dengan konsep baru akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam serta berkelanjutan. (Ausubel, 1968). Dengan demikian, *outcome* pembelajaran digital tidak hanya berupa capaian akademik, tetapi juga perkembangan karakter dan kompetensi abad 21.

e. *Instrumental Input*

*Instrumental input* adalah dasar kebijakan dan pedoman formal yang mendukung pelaksanaan pembelajaran digital. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 menegaskan bahwa proses pembelajaran harus bersifat interaktif dan memanfaatkan teknologi. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 secara eksplisit mengatur penyelenggaraan pembelajaran digital di satuan pendidikan. *Instrumental input* berikutnya adalah sarana TIK, seperti smartboard, laptop guru, jaringan internet, dan perangkat digital lain yang merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran abad 21 (Munir, 2017).

Sedangkan, Kurikulum Nasional yang menekankan capaian pembelajaran, diferensiasi, dan penguatan Profil Lulusan menjadi landasan kurikuler yang sangat mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran (Kemendikbudristek, 2025).

f. *Environmental Input*

*Environmental input* meliputi faktor lingkungan sekolah dan sosial yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran digital. Teori ekologi yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner (1979) menegaskan bahwa

perkembangan dan proses belajar anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan terdekatnya, seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Budaya sekolah yang mendukung teknologi dapat mendorong implementasi pembelajaran digital secara efektif (Deal & Peterson, 2009). Di samping itu, dukungan kepala sekolah serta kepemimpinan yang visioner menjadi faktor krusial dalam mendorong pengembangan inovasi pembelajaran digital. (Wahjosumidjo, 2013). Oleh karena itu, lingkungan yang kondusif akan memperkuat keberhasilan transformasi digital di sekolah dasar.

## 2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung

Fokus penelitian pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Penyusunan RPP yang memasukkan perangkat digital
- 2) Pemilihan aplikasi digital (PMM, *Google Classroom*, *Quizziz*, *Google Form*, *Smartboard*)
- 3) Perencanaan asesmen digital (formatif & sumatif)
- 4) Perencanaan sumber belajar digital (video, modul interaktif, LMS)
- 5) Alokasi waktu dan kesiapan perangkat TIK
- 6) Perencanaan diferensiasi & kebutuhan siswa dalam pembelajaran digital

- b. Pengorganisasian Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung

Fokus penelitian pada tahap pengorganisasian meliputi:

- 1) Pengaturan Peran dan Tugas Guru dalam pelaksanaan pembelajaran digital

- 2) Penataan dan Pemanfaatan Sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas
  - 3) Pengelolaan Sumber Belajar Digital dan Alur Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran
- c. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung
- Cakupan penelitian di tahap implementasi:
- 1) Pemanfaatan Smartboard dalam proses pembelajaran
  - 2) Penggunaan Google Classroom sebagai manajemen kelas digital
  - 3) Aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui *Quizizz/Google Form*
  - 4) Pemanfaatan PMM sebagai rujukan modul, video, asesmen
  - 5) Keterampilan guru mengoperasikan aplikasi digital
  - 6) Keterlibatan siswa dan kontrol kelas saat penggunaan TIK
  - 7) Integrasi pembelajaran tatap muka dengan platform digital (*blended learning*)
- d. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung
- Meliputi asesmen hasil belajar dengan teknologi:
- 1) Penggunaan *Google Form/Quizizz* sebagai penilaian
  - 2) Analisis otomatis hasil asesmen digital
  - 3) Pemanfaatan data evaluasi untuk melihat pencapaian CP/TP
  - 4) Kesesuaian instrumen evaluasi digital dengan tujuan pembelajaran
  - 5) Penyampaian umpan balik digital kepada siswa/ortu
- e. Kendala Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung.
- Penelitian mencakup hambatan pada:
- 1) Kesiapan SDM (guru & siswa) dalam teknologi
  - 2) Ketersediaan jaringan internet & perangkat

- 3) Literasi digital guru/siswa/ortu
- 4) Dukungan kebijakan dan manajemen sekolah
- 5) Motivasi dan kedisiplinan siswa saat pembelajaran digital
- f. Solusi menghadapi kendala Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung  
Difokuskan pada strategi yang dilakukan sekolah & guru seperti:
  - a. Kesiapan SDM (guru & siswa) dalam teknologi
  - b. Ketersediaan jaringan internet & perangkat
  - c. Literasi digital guru/siswa/ortu
  - d. Dukungan kebijakan dan manajemen sekolah
  - e. Motivasi dan kedisiplinan siswa saat pembelajaran digital

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

##### **a. Tujuan Umum**

Untuk mendapatkan gambaran serta analisis yang menyeluruh mengenai manajemen pembelajaran berbasis transformasi digital dalam meningkatkan kompetensi siswa sekolah dasar, khususnya di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung.

##### **b. Tujuan Khusus**

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan menganalisis tentang:

- 1) Perencanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung.
- 2) Pengorganisasian Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung

- 3) Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung
- 4) Evaluasi Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung.
- 5) Kendala Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung
- 6) Solusi menghadapi kendala Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pengembangan khasanah keilmuan berkaitan dengan manajemen pembelajaran berbasis transformasi digital untuk meningkatkan kompetensi siswa.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi pengawas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pengawas dalam membina guru dalam manajemen pembelajaran berbasis transformasi digital untuk meningkatkan kompetensi siswa sekolah dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03.

#### 2) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi Kepala Sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis transformasi digital untuk meningkatkan kompetensi siswa sekolah dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03.

#### 3) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi guru dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis transformasi digital untuk meningkatkan kompetensi siswa sekolah dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03.

4) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi siswa untuk meningkatkan kompetensi di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03.

5) Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi akademik dan metodologis untuk penelitian lanjutan mengenai implementasi pembelajaran digital, manajemen pembelajaran, atau pengaruh teknologi terhadap kompetensi siswa di jenjang sekolah dasar.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Perencanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana Pengorganisasian Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung?
4. Bagaimana Evaluasi Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung?
5. Bagaimana Kendala Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung?

6. Bagaimana Solusi menghadapi kendala Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar di SDN Rancakendal dan SDN Kencana Indah 03 Kabupaten Bandung

