



9 772088 235001

DIGITALISASI PEMBELAJARAN UNTUK MEWUJUDKAN KELAS INTERAKTIF

Fieka Nurul Arifa*

Abstrak

Digitalisasi pembelajaran menjadi salah satu langkah strategis pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional sekaligus menjawab tantangan era digital. Program terbaru diluncurkan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai bagian dari kebijakan strategis Asta Cita guna menegaskan Instruksi Presiden No. 7 Tahun 2025 yang diterbitkan pada 21 April 2025. Inpres tersebut salah satunya menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk menciptakan kelas interaktif. Tulisan ini mengkaji digitalisasi pembelajaran guna mewujudkan kelas yang interaktif. Kehadiran media interaktif terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan literasi digital siswa, sekaligus memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Meski demikian, implementasi digitalisasi pembelajaran masih menghadapi hambatan berupa keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, pemeliharaan perangkat, dan ketersediaan konten yang sesuai kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan strategi distribusi yang inklusif, pelatihan berkelanjutan, serta monitoring program secara berkala. Komisi X DPR RI turut berperan melalui fungsi legislatif, anggaran, dan pengawasan untuk memastikan transformasi digital pendidikan berjalan efektif, merata, dan berkelanjutan di seluruh Indonesia.

Pendahuluan

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus dilakukan melalui berbagai kebijakan, salah satunya digitalisasi pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk bertransformasi dari pola konvensional menuju pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Namun demikian, program digitalisasi pembelajaran bukan hanya sekadar adaptasi tren teknologi, melainkan sebagai respons terhadap berbagai tantangan pendidikan termasuk rendahnya capaian literasi dan numerasi, *learning loss* akibat pandemi, serta kebutuhan akselerasi.

Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Dirjen PAUD Dikdasmen), Gogot Suharwoto, dalam siniar yang dipublikasikan pada 15 September 2025 menjelaskan bahwa digitalisasi pembelajaran merupakan upaya percepatan agar anak-anak Indonesia bisa mengejar ketertinggalan sekaligus terbiasa dengan keterampilan abad ke-21 (Kemendikdasmen, 2025). Digitalisasi pendidikan juga mendorong terjadinya kelas interaktif yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Tulisan ini mengkaji tentang digitalisasi pembelajaran guna mewujudkan kelas yang interaktif.

*) Analis Legislatif Ahli Muda Bidang Kesejahteraan Rakyat pada Pusat Analisis Keparlemenan, Badan Keahlian DPR RI.
Email: fieka.arifa@dpr.go.id

Digitalisasi Pembelajaran

Digitalisasi pembelajaran merupakan salah satu program dalam kebijakan strategis bidang pendidikan dan merupakan bagian dari pelaksanaan Asta Cita, khususnya pada cita keempat, "Meningkatkan kualitas manusia Indonesia melalui reformasi sistem pendidikan dan pelatihan dengan memajukan ilmu pengetahuan, teknologi, pendidikan, dan kesehatan." Program ini juga telah ditetapkan sebagai bagian dari program strategis nasional 2025–2029. Implementasi digitalisasi pembelajaran merupakan perwujudan Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 7 Tahun 2025 tentang Percepatan Pelaksanaan Program Pembangunan dan Revitalisasi Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, serta Digitalisasi Pembelajaran. Regulasi ini menegaskan komitmen pemerintah untuk menghadirkan sarana pembelajaran digital yang merata, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Program Digitalisasi Pembelajaran secara resmi telah diluncurkan pada Hari Pendidikan Nasional 2 Mei 2025 di Sekolah Dasar (SD) Negeri Cimahpar 5, Bogor, Jawa Barat (Noval, 2025). Harapannya pada saat itu, pembelajaran dapat segera ditopang oleh perangkat smart classroom dan platform berbasis teknologi. Dalam realisasi program, pemerintah menetapkan target semua sekolah memperoleh perangkat papan interaktif pintar (*smartboard*) yang disebut *interactive flat panel* (IFP), sebagai sarana inti dalam pembelajaran. Pembelajaran akan dilengkapi konten interaktif serta bimbingan teknis bagi guru agar mampu merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Kemendikdasmen, 2025).

Guna mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah melatih sejumlah guru agar mampu memanfaatkan *smart classroom* secara optimal dengan konten interaktif hingga gim edukatif yang sesuai gaya belajar generasi Z. Terkait kesiapan teknis, Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen), Abdul Mu'ti, menjelaskan bahwa Kemendikdasmen telah menyiapkan paket materi pembelajaran yang akan digunakan di sekolah-sekolah penerima perangkat pembelajaran digital (Presiden Republik Indonesia, 2025). Program ini didukung platform Rumah Pendidikan melalui Ruang Murid dan Ruang GTK untuk ide kreatif dan belajar mandiri. Penetapan sekolah penerima dilakukan bertahap melalui verifikasi data pokok pendidikan, validasi dinas, hingga pernyataan kesediaan sekolah.

Pemerintah merealisasikan tahap awal Program Digitalisasi Pembelajaran pada pertengahan September 2025. Target distribusi IFP tahun 2025 mencakup 288 ribu sekolah (Noval, 2025). Sementara bagi sekolah di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) dan marginal yang belum sepenuhnya siap dalam hal listrik dan koneksi internet, pemerintah akan berkolaborasi dengan pihak terkait lainnya, seperti PLN untuk membantu secara bertahap terkait kesiapan listrik di sekolah dan melakukan pengadaan internet satelit bagi sekolah yang tidak punya jaringan internet (Noval, 2025).

Tantangan dan Kebutuhan Reformasi Pendidikan

Kelas interaktif pada dasarnya merupakan ruang belajar yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media interaktif untuk menciptakan interaksi dinamis antara guru dan siswa. Sejalan dengan itu, Munawir *et al.* (2024) menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dianggap sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran. Media interaktif berperan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pengalaman yang menarik, seperti melalui gim edukasi dan video interaktif. Media ini juga memberi umpan balik cepat sehingga siswa dapat melihat kemajuan dan mengetahui aspek yang perlu ditingkatkan, yang menumbuhkan rasa percaya diri. Selain itu, media interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar (Munawir *et al.*, 2024). Oleh karena itu, mewujudkan kelas interaktif melalui pembelajaran digital bukan sekadar modernisasi alat, melainkan transformasi paradigma belajar menuju pengalaman yang lebih bermakna dan merata bagi seluruh siswa.

Dalam pengelolaan kelas interaktif, peran guru sangat penting. Meskipun media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, guru tetap memegang peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran dalam membimbing siswa menggunakan media pembelajaran interaktif dengan bijak (Faturrokhman, 2024). Melalui penggunaan perangkat seperti IFP, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran secara lebih visual, kontekstual, dan partisipatif. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar, seperti mengerjakan kuis berbasis gamifikasi, memanipulasi objek pada layar sentuh, hingga melakukan simulasi virtual.

Selain itu, penggunaan IFP memberikan sejumlah manfaat (SVI Indonesia, 2025). *Pertama*, sejalan dengan semangat kurikulum nasional yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan fleksibilitas metode pengajaran, karena guru dapat menyajikan berbagai media ajar sesuai kebutuhan siswa. *Kedua*, IFP memudahkan guru dalam mengelola materi pembelajaran secara digital sehingga lebih efisien dan mudah diakses kapan pun. *Ketiga*, penggunaannya juga membantu menyediakan akses pembelajaran yang lebih merata, termasuk di sekolah-sekolah pelosok, sehingga memperkecil kesenjangan kualitas pendidikan. *Keempat*, IFP turut mendorong literasi serta kecakapan digital sejak dini, membiasakan siswa menggunakan teknologi secara produktif dan positif sebagai bekal menghadapi era digital. Guru SMP Negeri 86 Jakarta, Haryanto, menjadi salah satu yang merasakan manfaatnya. Menurutnya, IFP telah mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, di mana siswa jadi lebih antusias karena format belajarnya variatif (Waspada, 2025).

Tantangan Implementasi Digitalisasi Pembelajaran

Meski potensial, digitalisasi pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan dalam implementasinya, antara lain: *pertama*, keterbatasan infrastruktur. Banyak sekolah di daerah terpencil belum memiliki listrik stabil dan akses internet memadai (Waspada, 2025). *Kedua*, kesiapan guru. Tidak semua guru terbiasa menggunakan perangkat digital sehingga diperlukan pelatihan intensif. *Ketiga*, pemeliharaan perangkat canggih memerlukan biaya perawatan yang berkelanjutan. *Keempat*, kualitas konten digital harus sesuai dengan kurikulum nasional dan relevan dengan konteks lokal.

Untuk menjawab berbagai tantangan pendidikan, digitalisasi pembelajaran membutuhkan strategi implementasi yang terarah dan berkelanjutan. Salah satu langkah penting adalah distribusi perangkat secara bertahap dengan prioritas pada daerah 3T sehingga kesenjangan akses dapat dikurangi. Perangkat yang diberikan perlu diintegrasikan dengan konten dan program pelatihan, agar sekolah tidak hanya menerima alat, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara optimal. Guru sebagai ujung tombak pembelajaran perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan, baik melalui jalur daring maupun luring, serta difasilitasi untuk membentuk komunitas belajar sebagai wadah berbagi praktik baik. Untuk sekolah yang belum memiliki akses internet stabil, penyediaan konten dan perangkat dengan fitur *offline* menjadi sangat krusial. Selain itu, pemerintah juga perlu bekerja sama dengan lintas kementerian/lembaga, termasuk PLN dan penyedia layanan satelit, untuk memperluas pembangunan infrastruktur digital dan menjamin akses internet yang berkualitas di seluruh wilayah. Strategi ini harus diikuti dengan monitoring dan evaluasi secara berkala, sebagaimana diamanatkan dalam Inpres No. 7 Tahun 2025.

Penutup

Digitalisasi pembelajaran merupakan langkah strategis pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan sekaligus menjawab tantangan era digital. Penyediaan perangkat seperti IFP, konten interaktif, dan pelatihan guru telah mewujudkan kelas interaktif yang lebih partisipatif, kontekstual, serta relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21. Namun, keberhasilan program ini tidak hanya bergantung pada distribusi perangkat, tetapi juga kesiapan infrastruktur, kualitas konten, dan kompetensi guru. Karena itu, digitalisasi harus dipandang sebagai transformasi paradigma pembelajaran, bukan sekadar modernisasi alat. Implementasi yang terarah, berkelanjutan, dan inklusif diharapkan mampu menghadirkan pendidikan merata dan berkualitas.

Komisi X DPR RI berperan strategis dalam mendukung implementasi digitalisasi pembelajaran. Melalui fungsi legislasi, Komisi X dapat mendorong hadirnya regulasi yang memberikan landasan hukum kuat bagi transformasi digital pendidikan. Pada fungsi anggaran, Komisi X perlu memastikan alokasi dana pendidikan mencakup pengadaan perangkat, peningkatan kapasitas guru, serta pembangunan infrastruktur di daerah 3T. Melalui fungsi pengawasan, Komisi X berperan mengawal agar implementasi program berjalan efektif, merata, dan sesuai kebutuhan sekolah.



Referensi

- Faturrokhman, R. (2024). Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(4), 713–721.
- Noval, F. (2025, September 16). Digitalisasi pendidikan resmi dimulai, 288 ribu sekolah jadi target. *KabarBaik.co*. <https://kabarbaik.co/digitalisasi-pendidikan-resmi-dimulai-288-ribu-sekolah-jadi-target/>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025, September 14). *Kemendikdasmen dorong digitalisasi pembelajaran untuk wujudkan kelas interaktif* [Siaran pers]. <https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/13635-kemendikdasmen-dorong-digitalisasi-pembelajaran-untuk-wujudk>
- Kemdikdasmen. (2025, September 15). *SINIAR eps 12: Digitalisasi pembelajaran* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CFbutovl3ks>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–72. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Presiden Republik Indonesia. (2025, Agustus 27). *Panggil Mendikdasmen Abdul Mu'ti, Presiden Prabowo terima laporan progres digitalisasi pendidikan* [Siaran pers]. Presiden RI. <https://www.presidenri.go.id/siaran-pers/panggil-mendikdasmen-abdul-muti-presiden-prabowo-terima-laporan-progres-digitalisasi-pendidikan/>
- SVI Indonesia. (2025, Juni 13). *Kenapa sekolah di Indonesia butuh interactive flat panel? Ini jawabannya*. <https://svi-indonesia.com/news/kenapa-sekolah-di-indonesia-butuh-interactive-flat-panel-ini-jawabannya/>
- Waspada. (2025, Maret 28). *Digitalisasi pembelajaran pastikan pemerataan akses hingga daerah 3T*. Waspada.id. <https://www.waspada.id/pendidikan/digitalisasi-pembelajaran-pastikan-pemerataan-akses-hingga-daerah-3t>

