



## **Transformasi Digital Manajemen Pendidikan**

**Soedjono<sup>(\*)</sup>**

Manajemen Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Jl. Sidodadi Timur No 24, Dr Cipto-Semarang

---

### **Abstract**

Received : 26 Mei 2022

Revised : 18 Juni 2022

Accepted : 26 Juni 2022

Digital transformation in education can improve instructional learning, particularly in higher education, by combining traditional classroom-based approaches with current technology. In this study paper, we will look at how the digital transformation of school management will affect the education system, how it will benefit others, and how we might use digital studies to aid future generations.

**Keywords:** digital transformation; century needs; education management; technology; digital strategy

(\*) Corresponding Author: [soedjono@upgris.ac.id](mailto:soedjono@upgris.ac.id)

**How to Cite:** Soedjono, S. (2022). Transformasi Digital Manajemen Pendidikan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16 (1): 103-107.

---

### **PENDAHULUAN**

Transformasi digital sangat penting untuk semua bidang, terlepas dari ukuran dan sektor aktivitasnya. Di luar dematerialisasi proses kerja, pendekatan ini memungkinkan system manajemen untuk mengoptimalkan operasi, dan untuk mendapatkan kinerja, efisiensi, dan daya saing melalui adopsi mode manajemen, alat baru, metode kerja baru, tetapi juga refleksi dan organisasi baru. Transformasi digital memiliki menjadi topik perhatian yang signifikan dan isu strategis untuk semua sistem manajemen. Ini menawarkan yang baru kesempatan bagi siswa, di luar kegiatan tradisional mereka, dengan mempercepat pertumbuhan dan penciptaan mereka keunggulan kompetitif yang berkelanjutan dan keamanan operasi. DT meningkatkan profitabilitas sistem pendidikan dengan menyederhanakan proses dan interaksi dalam manajemen dan siswa.

Transformasi digital berarti mengubah bisnis inti organisasi untuk memenuhi pelanggan dengan lebih baik kebutuhan dengan memanfaatkan teknologi dan data. Dalam dunia pendidikan, pelanggan sasaran itu seringkali adalah pelajar, meskipun bisa saja juga dosen, staf, alumni, dan lain-lain. Ketika sektor pendidikan menjadi lebih kompetitif, digital transformasi sekarang menjadi sarana yang diperlukan untuk bertahan hidup karena dunia digital baru ini mengharuskan pendidik untuk beradaptasi dan mengadopsi teknologi digital, metodologi dan pola pikir. Untuk memahami bagaimana penuh dan berkelanjutan transformasi digital dapat terjadi, penting untuk mengkaji potensi tantangan atau hambatan dan institusi mungkin menghadapi. Tujuan dari makalah ini adalah untuk memberikan gambaran tentang literatur tentang digital transformasi ke dalam pendidikan manajemen dan untuk menganalisis bagaimana hal itu digunakan dalam praktek sehubungan dengan: waktu komponen; negara asal kasus; industri kasus dan; fokus transformasi digital.

Transformasi digital dalam pendidikan adalah yang ke-21 kebutuhan abad. Mulai dari sekolah hingga perguruan tinggi pendidikan, setiap tingkat sistem pembelajaran kita dipengaruhi oleh teknologi. Teknologi yang berkembang pesat adalah mengubah cara pengetahuan disampaikan dan diserap hari ini. Meningkatkan digitalisasi membuka jalan bagi yang baru instrument komunikasi memungkinkan berbagi pengetahuan lebih cepat di sekolah dan perguruan tinggi. Ini mendefinisikan ulang pembelajaran model dalam pendidikan dan pengembangan keterampilan.

Proses transformasi digital terdiri dari proyek implementasi teknologi informasi, serta faktor organisasi seperti dukungan manajemen puncak, strategi transformasi digital, dan organisasi perubahan. Namun, sejauh pengetahuan kami, hanya ada sedikit bukti tentang upaya transformasi digital dalam organisasi dan bagaimana mereka melihatnya, apakah ini hanya tentang adopsi teknologi digital atau organisasi yang sebenarnya pergeseran diperlukan? Untuk mengatasi masalah ini dan sebagai



langkah pertama dalam proyek penelitian kami, tinjauan literatur adalah diadakan. Analisis termasuk makalah studi kasus dari Scopus dan database Web of Science.

Empat tujuan transformasi digital: (1) peningkatan daya saing, (2) profitabilitas yang lebih tinggi, (3) pengalaman pelanggan yang lebih baik, dan (4) kelincahan yang lebih besar di seluruh perusahaan.

Strategi transformasi digital merupakan cetak biru yang mendukung perusahaan dalam mengatur transformasi yang muncul karena integrasi teknologi digital, serta dalam operasinya setelah transformasi. Matt et al.(2015) transformasi digital berkaitan dengan perubahan yang dapat ditimbulkan oleh teknologi digital dalam model bisnis perusahaan, yang menghasilkan perubahan produk atau struktur organisasi atau otomatisasi proses. Perubahan ini dapat diamati dari meningkatnya permintaan akan media berbasis Internet, yang telah menyebabkan perubahan di seluruh model bisnis (misalnya, di industri musik). Hess dkk. (2016) Penggunaan teknologi digital (media sosial, seluler, analitik, atau perangkat yang disematkan) untuk memungkinkan bisnis yang signifikan perbaikan (seperti meningkatkan pengalaman pelanggan, merampingkan operasi, atau menciptakan bisnis baru model). Liere-Netheler dkk. (2018) transformasi digital meliputi digitalisasi penjualan dan saluran komunikasi dan digitalisasi penawaran perusahaan (produk dan layanan), yang menggantikan atau menambah persembahan fisik. Selanjutnya, transformasi digital memerlukan langkah bisnis taktis dan strategis yang dipicu oleh wawasan berbasis data dan peluncuran model bisnis digital yang memungkinkan cara baru untuk menangkap nilai. Horlach dkk. (2017) penggunaan teknologi untuk secara radikal meningkatkan kinerja atau jangkauan perusahaan.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui bagaimana status intervensi digital di Indonesia saat ini, (2) peluang untuk mengadopsi teknologi digital di Indonesia, (3) peta jalan untuk perubahan, (4) munculnya tren pendidikan digital, dan (5) model faktor pemfasilitasi pembelajaran digital.

## **METODE**

### **Status intervensi digital saat ini di Indonesia**

Saat ini, menghasilkan pengetahuan memiliki kepentingan yang besar seperti halnya memperoleh pengetahuan. Tampaknya keberhasilan individu, lembaga atau masyarakat tergantung pada kegiatan memproduksi dan menggunakan informasi. Peningkatan penggunaan dan produksi pengetahuan menempatkan masyarakat ke dalam kebutuhan transformasi. Salah satu peristiwa terpenting dalam sejarah adalah revolusi industri (industri) yang potensi untuk mengubah masyarakat.

Perkembangan dan inovasi teknologi selama 20 tahun terakhir memberi kita kesempatan untuk mengakses ruang dan waktu tanpa kesulitan. Mempertimbangkan kemungkinan yang ditawarkan oleh teknologi untuk sosial dan ekonomi perkembangannya, strata globalisasi dianggap tepat untuk masuk ke dalam dimensi yang disebut "zaman digital", "zaman informasi", "masyarakat informasi".

Kecepatan: teknologi baru yang terhubung satu sama lain dan sangat serbaguna bergerak cepat secara eksponensial kecepatan, memicu satu sama lain. Lebar dan Kedalaman: digitalisasi mempercepat industri 4.0. Namun, peningkatan keragaman teknologi di industri telah membawa perubahan. Dampak sistem: Industri 4.0 diperkirakan akan mengalami perubahan total seperti industry digital, perusahaan, dan bahkan negara. Tren teknologi: meningkatnya penggunaan internet dan perkembangan teknologi internet.

Pergeseran ke pembelajaran digital merepotkan karena tidak ada yang siap sampai COVID-19 melanda. Faktor nyata abad ke-21 telah mengubah cara kita menyampaikan/mengakses informasi, berbagi pengetahuan, dan kemudahan belajar. Pandemi COVID-19 dan dampaknya terhadap kehidupan kita telah meningkatkan kebutuhan untuk mengadopsi cara-cara inovatif untuk mendapatkan layanan pendidikan di semua tingkatan.

Baru-baru ini karena sistem pendidikan pandemi Covid-19 yang baru mulai menyadari pentingnya dan menerapkan digitalisasi ke dalam sistem mereka dengan



mengadaptasinya. Hari ini semua kelas berjalan online platform seperti zoom, google meet dll. yang membuat platform digital memainkan peran penting dalam sistem pendidikan.

Dalam beberapa tahun terakhir di mana mata pelajaran praktis tampaknya sulit untuk dipelajari secara online di mana dalam kondisi saat ini setiap aspek untuk menimba ilmu di bidang apapun dimungkinkan dengan menghadirkan digitalisasi dalam sistem pendidikan. Teknologi canggih memiliki kemampuan untuk merencanakan, mengelola, dan mendukung kebutuhan transformasi digital untuk industri pendidikan. Ini dapat membantu institusi mengalihkan focus mereka dari model pembelajaran tradisional untuk diadopsi digital. Ini memotivasi pengalaman belajar yang mendalam, staf yang siap untuk masa depan, dan hasil strategis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Peluang untuk mengadopsi teknologi digital di Indonesia.**

Saat ini, banyak sekolah bisnis mulai mengembangkan strategi digitalisasi untuk memperluas jangkauan serta memberikan program yang lebih disesuaikan. Namun, ini seharusnya hanya merupakan fase pertama dari digitalisasi proses. Pada akhirnya, institusi perlu merangkul paradigma perencanaan sumber daya perusahaan, yang telah menemukan keberhasilan yang cukup besar di seluruh komunitas bisnis praktik. Digitalisasi manajemen pendidikan tidak perlu dibatasi hanya pada webinar dan podcast tetapi harus mencakup jangkauan yang lebih luas dari program dan layanan, seperti perekrutan siswa. Ironisnya, kasus keberhasilan dan kegagalan bisnis dalam merespon transformasi digital menjadi tema utama dalam banyak kursus strategi pendidikan manajemen.

### **Peta jalan untuk perubahan**

Elemen-elemen dasar ini didasarkan pada pekerjaan yang telah dilakukan oleh Solusi Konsultasi Sprint dan Insight dengan sekolah. Elemen-elemen tersebut bekerja sama untuk menciptakan fondasi bagi keberhasilan implementasi program pembelajaran digital dan untuk strategi dan program perubahan lainnya:

1. Kepemimpinan: kemampuan untuk memiliki visi, membagikan visi itu, dan menginspirasi orang lain untuk mendukung visi anda
2. Visi dan Tujuan: mengartikulasikan seperti apa sekolah anda dengan pembelajaran digital dan tujuan menyeluruh untuk sampai ke sana
3. Tata kelola: penciptaan struktur dan proses untuk mengelola pekerjaan untuk mencapai tujuan
4. Buy-in: menentukan bagaimana melibatkan pemangku kepentingan dan mendapatkan dukungan di balik tindakan yang diperlukan
5. Budaya: nilai, perilaku, dan cara melakukan sesuatu
6. Desain dan Perencanaan: menentukan cara terbaik untuk menguji, mengatur, dan mengimplementasikan program anda
7. Penganggaran dan Pendanaan: sumber daya keuangan yang dibutuhkan dan sumber-sumber ini
8. Komunikasi dan Komunitas: berbagi dan menjelaskan apa yang kami lakukan dan mengapa kepada staf, siswa, orang tua dan organisasi masyarakat
9. Pengukuran dan Evaluasi: menilai dampak, belajar dari ini dan menggunakan pembelajaran ini untuk meningkatkan program

7 elemen inti di tengah peta jalan pembelajaran digital adalah komponen yang saling terkait untuk digital sedang belajar. Ini adalah: (1) konektivitas rumah, (2) perangkat komputasi, (3) keamanan internet, (4) infrastruktur internet, (5) dukungan teknis, (6) pengembangan profesional, dan (7) kurikulum digital.

### **Tren yang muncul dari pendidikan digital**

#### *Ruang Kelas Digital/Ruang Kelas Terbalik*

Tren yang sedang berkembang merupakan sebuah revolusi lengkap dalam cara kita belajar hari ini telah dibawa oleh Teknologi. Guru mengajar di ruang kelas dapat



menangkap siswa dan kekuatan penuh di kelas dengan layer digital, sehingga memfasilitasi masing-masing anak mendapatkan materi dasar yang sama dan masukan dari guru. Fitur era digital ini telah meningkatkan keterlibatan siswa karena menggabungkan berbagai gaya instruksional.

#### *Pembelajaran Berbasis Video*

Pembelajaran berbasis video sebagai bagian dari pemasaran digital telah disiapkan di sector pendidikan Indonesia dan telah membuat pendidikan menarik, menghibur dan mengeksplorasi. Ini memungkinkan belajar dengan silsilah belajar di luar waktu luang dengan kreativitas, kesenangan, dan hiburan di kartu melalui Aplikasi, podcast, video, perangkat lunak interaktif yang luar biasa, buku dan papan elektronik interaktif online. Anak-anak bersemangat dan bekerja dengan minat untuk mengelola melalui kecerdasan mereka, jelajahi keterampilan tekno guru yang lemah dan bantu mereka di depan umum dengan bangga dan kehormatan dan pengakuan.

#### *Kursus online Terbuka Besar-Besaran dan Program Pembelajaran Jarak Jauh Lainnya*

Kursus online terbuka besar-besaran adalah kursus online yang ditujukan untuk partisipasi tanpa batas dan akses terbuka melalui Web. Indonesia dianggap sebagai pasar mooc terbesar di dunia setelah Amerika Serikat. Sejak populasi Indonesia sangat besar, kursus online terbuka besar-besaran dikatakan sebagai pintu gerbang bagi banyak orang Indonesia di syarat membawa revolusi pendidikan. Program pembelajaran jarak jauh online memberikan peluang besar untuk memanfaatkan pembelajaran berkualitas tinggi dengan bantuan konektivitas internet.

#### *Pembelajaran Berbasis Game Sektor K-12*

K-12 sekolah adalah istilah yang digunakan sebagai TK sampai kelas XII. Berbagai perusahaan rintisan telah kontributor untuk sektor ini. Hari ini dunia adalah orang-orang generasi Y yang mengenal perkembangan teknologi mengelilingi mereka, dan mereka juga dikelilingi dengan keterampilan yang dibutuhkan dan kemampuan. K-12 menciptakan lingkungan belajar berbasis permainan, yang memungkinkan pelajar untuk dengan mudah mendapatkan kata-kata pendidikan di Indonesia dan memberi kami generasi Y yang lebih terlatih secara mandiri.

Tantangannya meliputi: (1) ketahanan terhadap perubahan, (2) motivasi pembelajar, (3) keterampilan teknologi peserta didik, (4) mengevaluasi efektivitas, dan (5) kemampuan beradaptasi. sedangkan peluangnya adalah (1) tidak ada batas fisik, (2) lebih banyak keterlibatan, (3) hemat biaya, (4) pembelajaran keterlibatan tinggi, dan (5) produk pembelajaran yang berkualitas.

## **PENUTUP**

Dengan begitu banyak cara yang berbeda untuk mendefinisikan e-learning dan pendekatan pendidikan yang dapat diambil dalam lingkungan belajar ini, itu adalah kesimpulan dari penulis ini bahwa e-learning adalah pendekatan inovatif untuk sedang belajar. Ini adalah cara pengajaran dan pembelajaran holistik yang memenuhi kebutuhan penduduk asli digital saat ini. Ini adalah lingkungan yang terdiri dari kolaborasi, pilihan, dan serangkaian sumber daya teknologi yang mendukung kesuksesan pengalaman belajar daring. Namun, agar peserta didik berhasil dalam lingkungan belajar ini, tantangan terhadap e-learning harus diatasi dengan dukungan dan solusi praktik terbaik. Instruktur dan peserta didik harus merangkul pergeseran dari praktik kelas tradisional ke pendekatan e-learning untuk pendidikan. Terlepas dari kenyataan bahwa pelajar saat ini adalah penduduk asli digital, penggunaan teknologi untuk e-learning dapat luar biasa dan memberikan tantangan motivasi siswa, dengan dukungan yang tepat dari instruktur, peserta didik dapat berhasil dalam lingkungan e-learning ini. Akhirnya, dan mungkin yang paling penting tantangan bagi instruktur adalah untuk fokus pada elemen keseluruhan dari kursus yang dikembangkan dengan baik. Mengembangkan sebuah kursus online yang bertujuan dan terdefinisi dengan baik, yang mendukung instruktur dan pelajar, berarti mengabdikan waktu yang tepat dan menanamkan elemen kursus yang berlaku ke dalam lingkungan e-learning.



Keterbatasannya meliputi: (1) ini mungkin tindakan solo, (2) ini mungkin impersonal, (3) terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar komputer dapat berbahaya, (4) hal ini membutuhkan disiplin diri, (5) kemungkinan kurangnya kontrol.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andersson, A. (2007). Beyond Student and Technology: Seven Pieces to Complete The E-Learning Jigsaw Puzzle in Developing Countries. *30th Information Systems Research Seminar in Scandinavia, IRIS30, Tampere, Finland*, 731-751.
- Bollag, B., & Overland M.A. (2001). Developing Countries Turn to Distance Education. *Chronicle of Higher Education*, 47(40), 29-31.
- Broadbent, B. (2000). Anyone, Anywhere, Anytime. *OH & S Canada*, 16(8), 50-52.
- Bruckman, A. (2002). The Future of E-Learning Communities. *Communications of the ACM*, 45 (4), 60 63.
- Burn, J. & Thongprasert, N. (2005). A Culture-Based Model for Strategic Implementation of Virtual Education Delivery. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 1(1), 32-52.
- Jiang, M. & Ting, E. (2000). A Study of Factors Influencing Students' Perceived Learning in a Web-Based Course Environment. *International Journal of Educational Telecommunications* 6(4), 317-338.
- Mason, R. & Weller, M. (2000). Factors affecting students' satisfaction on a web course. *Australian Journal of Educational Technology*, 16(2), 173-200.