

Strategi Manajemen Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui inovasi Alat Peraga Digital

Oleh:

Dzakiroh Fikriyyah

Dr. Ida Rindaningsih, M.Pd.

Progam Studi Manajemen Pendidikan Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2025

Pendahuluan

Manajemen Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek administrative, tetapi juga mencakup strategi pengelolaan sumber daya untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan optimal (Putri, Aprida, Warlizasusi, Sahib, & Destriani, 2024). Digitalisasi dalam Pendidikan merupakan bagian dari strategi manajemen Pendidikan dalam mengelola sumber daya dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Musnaeni, 2022).

GAP

Adanya kesenjangan antara pemanfaatan teknologi dengan strategi manajemen pendidikan yang berdampak pada kualitas pembelajaran dan daya saing dalam menghadapi era digital.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian terdahulu sering kali hanya berfokus pada aspek teknis tanpa memperhitungkan peran manajemen dalam keberhasilannya (Firman, 2024).

Peneliti terdahulu

- Banyak penelitian yang menyoroti peran inovasi digital dalam meningkatkan kualitas Pendidikan (Said, 2023; Ulfah & Saeful Anwar, 2024), namun belum ada yang secara spesifik mengkaji penerapan alat peraga digital sebagai bagian dari strategi manajemen pendidikan di sekolah
- (Ngongo, Kua, Suparmi, & Dinatha, 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan alat peraga, baik fisik maupun digital, dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dan membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Aulia, Asbari, & Wulandari, 2024).

Tujuan Penelitian

- mengembangkan strategi manajemen pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi alat peraga digital

Metode Penelitian

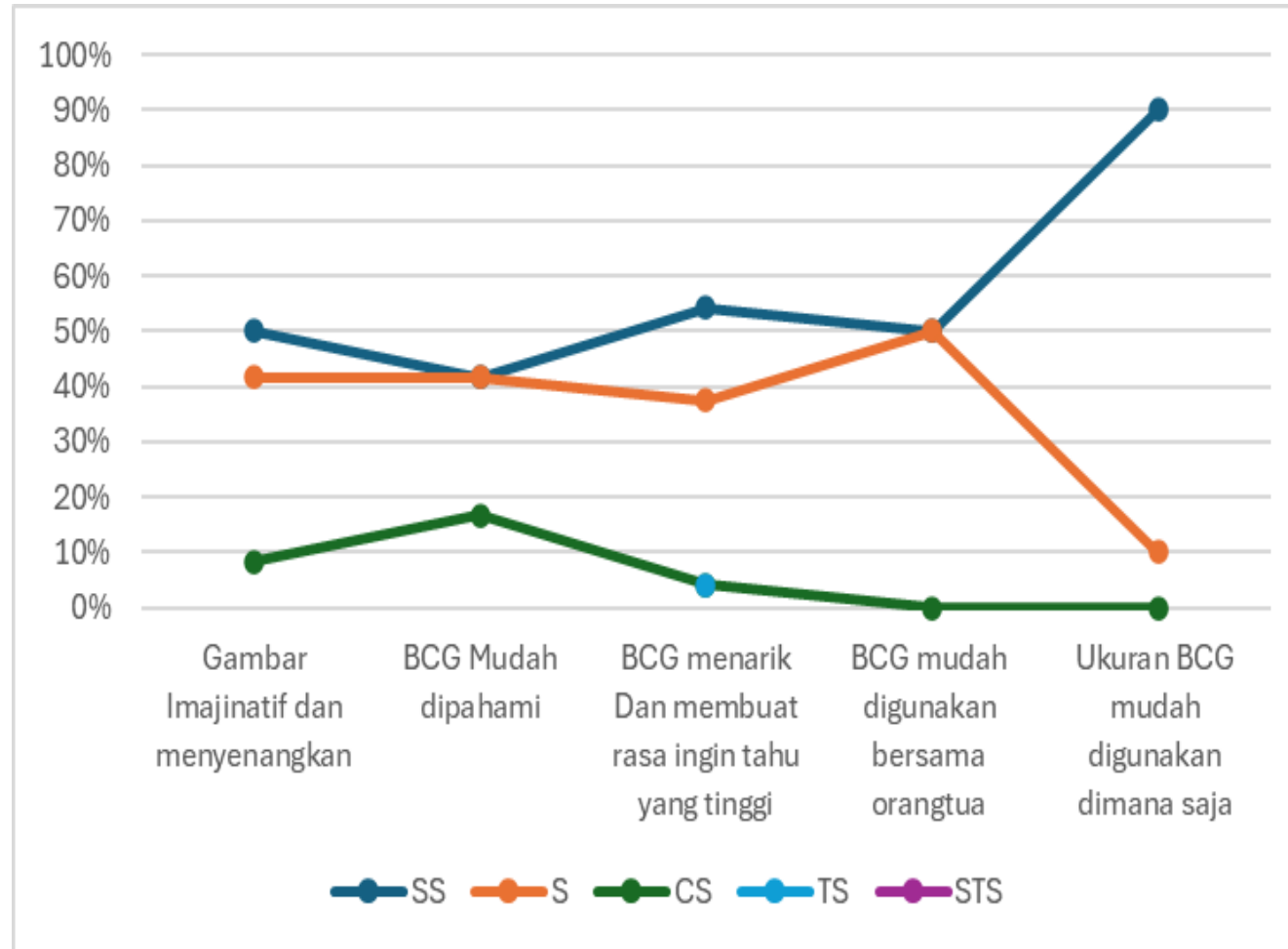
Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Dilakukan di kelas 6 SD SD Muhammadiyah 4 Zamzam Sidoarjo

jumlah siswa yang diteliti sebanyak 24 siswa

Tahapan	Definisi
Analisis	Dalam tahapan ini, strategi manajemen pendidikan utama adalah menganalisis kebutuhan kualitas pembelajaran <ul style="list-style-type: none">- Analisis permasalahan pembelajaran- Analisis Perencanaan pembelajaran- Analisis Materi IPAS di kelas VI- Analisis alat peraga digital yang sudah pernah digunakan- Analisis surah Qur'an sesuai dengan materi
Design (Desain)	Tahapan Desain merupakan strategi manajemen pendidikan yang meliputi desain inovasi alat peraga digital berbasis Flippedclassroom, cara siswa menggunakan BCG, alur pembelajaran flippedclassroom, dan instrument penelitian
Development (pengembangan)	Strategi manajemen pendidikan berikutnya adalah Tahap pengembangan dilakukan validasi Ahli media dan ahli materi. Selanjutnya dilakukan revisi untuk perbaikan alat peraga digital
Implementation (Implementasi)	Pada tahapan implementasi merupakan strategi manajemen pendidikan berupa penerapan alat peraga digital
Evaluasi	Tahap Evaluasi dilakukan strategi manajemen pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi alat peraga digital selanjutnya diberikan rekomendasi.

Hasil Penelitian



Hasil Penelitian

- Hasil ujicoba produk dengan pendekatan flippedclassroom integrasi surah Qur'an sebesar 90% setuju bahwa Barcode Card Game menarik dan mudah digunakan.
- Hasil penelitian menunjukkan tingginya kemanarikan dan kemudahan produk disertai adanya strategi manajemen yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru menyusun rencana pembelajaran dengan pendekatan flippedclassroom, disertai BCG menjadikan aktivitas pembelajaran di rumah dan dikelas terhubung sehingga mendukung peningkatan pemahaman siswa

Kesimpulan

Penerapan BCG dalam pembelajaran menggunakan strategi manajemen Pendidikan yang mencakup perencanaan dan pengajaran guru dan integrasi kurikulum berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Strategi ini dapat mempengaruhi indikator kualitas pembelajaran, seperti hasil belajar siswa, keaktifan siswa dan keterlibatan orang tua dengan memanfaatkan alat peraga digital yang interaktif.

Temuan lain dalam penelitian ini adalah strategi manajemen pendidikan yang dikaitkan dalam penerapan alat peraga digital dengan pendekatan flippedclassroom dapat menjadikan siswa aktif ketika di rumah, di kelas serta meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar materi IPAS dan dapat memudahkan siswa untuk mengetahui ayat Al-Quran yang relevan dengan materi kelas 6.

Referensi

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ajizah, R., & Prastowo, A. (2022). Peran Pembelajaran Blended Learning melalui Whatsapp pada Anak Madrasah Ibtidaiyah Normal Islam Rakha di Masa Pandemi Covid-19. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 190–201. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v9i1.1035>
- Asifa Khoirun Nisa. (2022). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis SETS (Science, Enviromental, Technology, and Society) pada Materi Zat Aditif dan Adiktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP. In *Efektifitas Penyuluhan Gizi pada Kelompok 1000 HPK dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Kesadaran Gizi* (Vol. 3).
- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum Merdeka: Problematik Guru dalam Implementasi Teknologi Informasi pada Proses Pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65–70.
- Chanifudin, C., & Nuriyati, T. (2020). Integrasi Sains dan Islam dalam Pembelajaran. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 212–229. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i2.77>
- Conference, A. T., & Baker, J. W. (2000). *The Classroom Flip : The “ Classroom Flip ” Model Faculty Frustrations*. 1–28.
- Fikriyyah, D., & Rindaningsih, I. (2023). Analysis of the Effectivines of Flipped Classroom Implementation Through WhatsApp , Web , and Google Classroom in Elementary Schools. *Middle European Scientific Bulletin*, 36, 42–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.47494/mesb.v36i.1784>
- Findawati, Y., Rindaningsih, I., & Hastuti, W. D. (2021). Development of Flipped Learning Based on Android for Elementary School. *Proceedings of the 1st Annual International Conference on Natural and Social Science Education (ICNSSE 2020)*, 547(Icnsse 2020), 362–365. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210430.055>
- Firman. (2024). Inovasi Islam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 9035–9044. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.36641>
- Island, F., Islands, G., Fuke, Y., Iwasaki, T., Sasazuka, M., & Yamamoto, Y. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. 71(1), 63–71.
- Kanedi, I., Utami, F. H., & Asmar, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5 . 0. 2(1), 67–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.37676/jdun.v2i1.3489>
- Limniou, M., Schermbrucker, I., & Lyons, M. (2018). Traditional and flipped classroom approaches delivered by two different teachers: the student perspective. *Education and Information Technologies*, 23(2), 797–817. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9636-8>
- Maisura, Ulandary, Y., Murnaka, N. P., Azhari, D. S., Erliana, L., & Ahyani, E. (2023). *Strategi Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Era Digital* (p. 3). p. 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.593>
- Marzal. (2022). Perencanaan Perbaikan Mutuberkelanjutan Madrasahungguldi Kota Palembang. *Jurnal Perspektif*, 15(2), 186–197.

