



## Eksplorasi Pedagogi Digital dalam PLP sebagai Upaya Transformasi Pembelajaran di SDI Kuanino 2 Kupang

Alfonsia R. Sanit, Maria A. F. Manek, Jonson T. Blegur, Zaqinah Ahmad, Angela E. Hampati

<sup>1234</sup> Universitas Muhammadiyah Kupang <sup>5</sup>SD Inpres Kuanino 2 Kupang

E-mail: [zaqinahahmad79@gmail.com](mailto:zaqinahahmad79@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi penerapan pedagogi digital dalam program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) sebagai upaya transformasi pembelajaran di SDI Kuanino 2 Kupang. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan penerapan pedagogi digital oleh mahasiswa PLP mahasiswa PGSD dalam pembelajaran di lingkungan sekolah dasar, khususnya di SDI Kuanino 2 Kupang. Metode kualitatif deskriptif, kajian ini fokus pada integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas instruksional di tingkat sekolah dasar. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan mengubah dinamika kelas menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Meskipun terdapat tantangan infrastruktur, kreativitas mahasiswa dalam mengelola kelas digital terbukti mampu menciptakan ekosistem belajar yang inovatif. Disimpulkan bahwa pedagogi digital dalam PLP efektif mengakselerasi modernisasi pendidikan di sekolah, menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan menyenangkan bagi siswa.

**Kata Kunci:** Pedagogi Digital, PLP, Transformasi Pembelajaran, Sekolah Dasar

### Abstract

*This study explores the application of digital pedagogy in the School Field Experience (PLP) program as an effort to transform learning at SDI Kuanino 2 Kupang. The objective of this study is to analyze and describe the application of digital pedagogy by PLP students in the Elementary School Teacher Education (PGSD) program in learning within an elementary school setting, specifically at SDI Kuanino 2 Kupang. Using a descriptive qualitative method, this study focuses on the integration of technology to improve instructional quality at the elementary school level. The findings indicate that the use of interactive digital media significantly enhances student engagement and shifts classroom dynamics toward a student-centered approach. Despite infrastructure challenges, the students' creativity in managing digital classrooms has proven capable of creating an innovative learning ecosystem. It is concluded that digital pedagogy in PLP effectively accelerates the modernization of education in schools, creating a more adaptive and enjoyable learning experience for students..*

*Keywords:* Digital Pedagogy, PLP, Learning Transformation, Elementary School

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era 4.0 sekarang merupakan aspek kehidupan sekarang yang tak terpisahkan, termasuk dalam relevansinya di dunia pendidikan (Rohim & Ramaswamy, 2025; Hidayat, 2022). Digitalisasi dalam proses pembelajaran

di tandai dengan masuknya teknologi digital dalam proses pembelajaran (Rosyidah & Supriyanto, 2025). Pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi dalam proses belajar konvensional merupakan suatu keterampilan pedagogi digital yang harus dikuasai oleh guru guna sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna (Fitria, 2025; Surahman, 2025). Namun implementasi pembelajaran digital di sekolah dasar sering menemui hambatan berupa integrasi dari teknologi dalam pembelajaran berdampak nyata dengan kompetensi pedagogi digital guru dalam pendidikan (Hariyasasti, 2025).

Pendidikan di era digital merupakan proses mengajar yang dalam pememanfaatannya melibatkan teknologi digital di dalamnya (Putra dkk, 2023; Lathifah, 2024). Sehingga dalam memanfaatkan teknologi digital guru membutuhkan suatu kemampuan literasi digital (Oktiningrum, 2025). Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) merupakan momentum krusial bagi mahasiswa calon guru untuk menguji serta mengaplikasikan kompetensi pedagogik mereka secara riil (Arsad dkk, 2025; Della Mei, 2023). Kegiatan ini di rancang oleh FKIP guna dalam pengalaman nyata mahasiswa PGSD dalam mengembangkan kemampuan pedagogi yang di butuhkan untuk menjadi guru yang profesional. Selama masa PLP mahasiswa tidak hanya dituntut untuk mengajar, tetapi juga menjadi agen transformasi yang mampu mengintegrasikan perangkat digital ke dalam kurikulum guna meningkatkan keterlibatan siswa (Marlina, 2025).

SDI Kuanino 2 Kupang, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar di Kota Kupang, memiliki karakteristik unik dengan tantangan geografis dan aksesibilitas digital tertentu. Upaya transformasi pembelajaran di sekolah ini memerlukan pendekatan yang adaptif terhadap kearifan lokal (etnopedagogi) sekaligus responsif terhadap perkembangan teknologi. Melalui eksplorasi pedagogi digital dalam program PLP, diharapkan terjadi proses transfer pengetahuan yang progresif antara mahasiswa praktikan, guru pamong, dan siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu pembelajaran di SDI Kuanino 2 Kupang.

Hidayatullah & Rosmilawati (2025) menyatakan, dengan Program Latihan Profesi (PLP) dapat memberikan mafaat peninggatan kemampuan pedagogi bagi calon guru, selain melalui pengalam praktek lapangan PLP juga membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis yang penting dalam dunia pendidikan. Sarah & Umami (2025) menjelaskan, dengan melakukan PLP terbukti mampu memberikan solusi dalam mengasah keterampilan mahasiswa calon guru dalam menyusun perangkat ajar, penguasaan media pembelajan, , mengelola kelas, serta melaksanakan pembelajaran secara terbimbing maupun mandiri serta mampu memperkuat kompetensi pedagogik, sosial, dan profesional sebagai identitas guru masa depan.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan penerapan pedagogi digital oleh mahasiswa PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) mahasiswa PGSD sebagai instrumen transformasi pembelajaran di lingkungan sekolah dasar, khususnya di SDI Kuanino 2 Kupang.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengalaman dan persepsi mahasiswa calon guru tentang manfaat Program Latihan Profesi (PLP) dalam meningkatkan kemampuan pedagogi mereka. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya Sugiyono (2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2017) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket terbuka, karena responden boleh memberikan jawaban sesuai dengan pengalaman masing-masing. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi (Gunawan, 2022). Peneliti membandingkan data hasil observasi praktik mengajar mahasiswa PLP dengan hasil wawancara bersama guru pamong dan mahasiswa PGSD. Selain itu, dilakukan member check untuk memastikan temuan penelitian sesuai dengan pengalaman informan di lapangan.

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Matriks Hasil Temuan Eksplorasi Pedagogi Digital

Aspek pedagogi Digital	Temuan Observasi	Temuan Wawancara	Transformasi Pembelajaran yang Terjadi
<b>Pemanfaatan Perangkat/Media</b>	Dalam proses pembelajaran di temukan Mahasiswa banyak qmenggunakan laptop, papan pintar (smart Board), dan platform <i>Quizizzi</i> sebagai media pembelajaran	Mahasiswa merasa terbantu dengan visualisasi; Guru Pamong menilai siswa lebih antusias.	Perubahan dari media cetak (buku paket) dan papan tulis satu arah (whiteboard) menjadi papa tulis digital (smart Board) ke media visual interaktif yang dinamis.

<b>Metode Pembelajaran</b>	penggunaan metode pembelajaran teramati menggunakan metode <i>Game-Based Learning</i> dan diskusi kelas berupa kelompok berbasis digital.	Siswa cenderung lebih aktif dalam kelas dan siswa juga mengakui lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan karena terdapat unsur permainan dan visual yang menarik	Terdapat transformasi pembelajaran dari pembelajaran ceramah dan diskusi kelompok menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa
<b>Interaksi Digital</b>	Terdapat interaksi yang meneyangkan selama proses pembelajaran berupa interaksi dua arah saat proses kuis berlangsung di kelas	Mahasiswa menjalaskan kadang adanya kendala jaringan yang mengganggu stabilnya proses pembelajaran tapi masi bisa belangsing pembelajaran karena kenadala jaringan biasanya berlangsung tidak lama	Munculnya budaya belajar baru di mana siswa aktif berkompetisi secara sehat melalui teknologi.
<b>Manajemen Kelas</b>	Mahasiswa terbantu pengelolaan waktu kelas dengan bantuan aplikasi kuis yang mana dalam pelaksanaanya terdapat pembatasan waktu dalam menjawab kuis	Guru pamong menerangkan dengan pemberian waktu dan skor di kuis secara otomatis mampu mengefesienkan proses pembelajaran dan pemberian nilai	Digitalisasi proses pembelajaran serta evaluasi yang baik dapat mempercepat umpan balik ( <i>feedback</i> ) kepada siswa

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa terjadi suatu transformasi pengetahuan dari mahasiswa peserta PLP serta peningkatan proses pembelajaran yang terjadi di SDI Kuanino 2 Kupang. Aspek yang dilihat dalam proses pembelajaran menunjukkan penggunaan paradigma dari media pembelajaran. Perubahan tersebut berupa penerapan media ajar digital berupa smart board yang bukan hanya berperan seperti papan tulis saja tapi juga berperan sebagai media yang mampu menyajikan hiburan, evaluasi dan penggunaan quizz merupakan umpan balik instan yang bagus di berikan pada siswa

seta sebuah keterampilan baru pedgogi guru dalam proses pembelajaran. Berikut di sajikan data keabsahan yang dilakuakn dengan trigulasi dan member cek.

**Tabel 2. Hasil Uji Keabsahan Data (Triangulasi & Member Check)**

No	Data Temuan	Observasi	Wawancara	Validitas
1	<b>Peningkatan Motivasi Siswa Melalui Kuis Digital</b>	Siswa terlihat ceri dan mampu berparti sipasi aktif dalam menjawab soal yang ada pada smart board	Siswa lebih semnagat karena mendapat reword menarik dari jawaban yang benar	<b>Valid (Disetujui informan)</b>
2	<b>Kendala Infrastruktur</b>	Jaringan sempat tidak stabil saat proses pembelajaran berlangsung	Sinyal kadang naik atau turun tergantung cuaca dan keadaan listrik	<b>Valid (Sesuai realita lapangan)</b>
3	<b>Kesiapan Kopetensi Digoital Mahasiswa PLP</b>	Mahasiswa cukup lancar dalam mengoperasikan smart board dan berbagai aplikasi di dalamnya	Kami sudah cukup familiar dengan aplikasi smart boar karena pengoperasiannya hampir sama dengan smart phone	<b>Valid (Dikonfirmasi mahasiswa)</b>

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, hasil uji keabsahan data menunjukkan bahwa seluruh informasi yang dikumpulkan telah melewati proses verifikasi yang ketat melalui teknik triangulasi sumber dan *member check*. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pelaksanaan verifikasi tersebut di lapang dapat di lihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pembelajaran di Kelas

## Pembahasan

Integrasi teknologi dalam praktik pembelajaran di kelas telah memicu transformasi fundamental yang mengubah wajah pedagogi tradisional menjadi lebih dinamis dan interaktif. Berdasarkan temuan penelitian, peralihan dari penggunaan media statis seperti buku paket dan papan tulis konvensional menuju pemanfaatan *Smart Board* serta platform *Quizizz* bukan sekadar pergantian alat, melainkan sebuah lompatan kualitas visualisasi materi. Penggunaan perangkat digital ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan karena materi disajikan melalui media visual interaktif yang lebih mudah dicerna. Hal ini mempertegas bahwa kehadiran teknologi di tangan mahasiswa praktikan telah berhasil memfasilitasi kebutuhan kognitif siswa melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Pergeseran ini juga berdampak langsung pada metode instruksional yang digunakan, di mana terdapat transisi kuat dari model ceramah satu arah menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Implementasi *Game-Based Learning* dan diskusi kelompok berbasis digital menciptakan ekosistem kelas yang lebih aktif, di mana siswa merasa lebih mudah memahami materi karena adanya unsur permainan. Transformasi ini melahirkan budaya belajar baru yang kompetitif secara sehat, di mana interaksi dua arah terjalin lebih intens selama proses kuis berlangsung. Meskipun tantangan teknis seperti stabilitas jaringan terkadang muncul, hal tersebut tidak menghambat jalannya pembelajaran secara keseluruhan, melainkan menjadi bagian dari proses adaptasi teknologi di lingkungan sekolah.

Selain itu, digitalisasi ini memberikan dampak transformatif pada aspek manajemen kelas dan sistem evaluasi. Pemanfaatan aplikasi kuis memungkinkan pengelolaan waktu yang lebih presisi melalui fitur pembatasan waktu menjawab dan otomatisasi penilaian. Guru pamong memberikan afirmasi bahwa efisiensi ini sangat membantu dalam memantau perkembangan siswa secara instan. Hasilnya, proses pemberian umpan balik (*feedback*) kepada siswa menjadi jauh lebih cepat dibandingkan metode konvensional. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa sinergi antara perangkat digital, metode pembelajaran yang inovatif, dan manajemen kelas yang terotomatisasi telah berhasil menciptakan transformasi pembelajaran yang komprehensif, efektif, dan menyenangkan bagi seluruh subjek pendidikan.

## D. SIMPULAN

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran telah terjadi melalui empat pilar utama: digitalisasi media, inovasi metode (GBL), interaksi kolaboratif, dan efisiensi manajemen evaluasi. Penggunaan teknologi di kelas ini bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan katalisator utama dalam

menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif, menyenangkan, dan berorientasi pada hasil.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Della Mei, F. E. R. A. Y. A. N. T. I. (2023). Tingkat Kompetensi Profesional Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Pada Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (Plp) Di Masa Pandemi Covid-19.
- Fitria, I. (2025). Guru Sebagai Fasilitator Digital: Membangun Kompetensi Pedagogik. *Manajemen Pendidikan Mi/Sd: Berbasis Teknologi Dan Neurosains Dalam Kurikulum Merdeka*, 233.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285.
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi teknologi dan pemanfaatan alat digital di sekolah dasar. *IJOSPOL-International Journal of Social, Policy and Law*, 6(3), 13-29.
- Hidayatullah, T., & Rosmilawati, I. (2025). Program Latihan Profesi (PLP) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pedagogi Mahasiswa. *Transformasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 11(1), 34-39.
- Hidayat, M. Y. (2022). *Konsep Trilogi Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Di Era Teknologi Informasi* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Kurniawan, A., & Puspitaningsih, F. (2023). Strategi Penguatan Pedagogi Digital Bagi Mahasiswa Calon Guru dalam Program PLP. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(2), 415-425.
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69-76.
- Marlina, Y. (2025). TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: STUDI IMPLEMENTASI EDMODO PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN KURIKULUM SD. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi (JUPEK)*, 6(2), 233-239.
- Oktiningrum, W. (2025). Peran literasi digital dalam pengembangan kompetensi calon guru sekolah dasar. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 331-341.
- Pangesti, F., & Syam, N. (2024). Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar Pascapandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 12-24.
- Putra, A. E., Rohman, M. T., Linawati, L., & Hidayat, N. (2023). Pengaruh literasi digital terhadap kompetensi pedagogik guru. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 201-211.
- Rohim, A., Hammet, R., & Ramaswamy, D. (2025). Menghadapi Era Industri 4.0 dalam Pendidikan Islam dengan Transformasi Digital: Facing the Industrial Era 4.0 in

- Islamic Education with Digital Transformation. *Alfabet Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiah, Teknologi dan Sosial*, 2(1), 78-87.
- Rosyidah, S., & Supriyanto, A. (2025). Pengaruh Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogi Digital Guru SMP. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 105-120.
- Sarah, E. A., & Umami, Z. (2025). School Field Introduction Program as a Strategy to Enhance Biology Education Students' Teaching Competence: Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Sebagai Solusi dalam Mengasah Kemampuan mahasiswa Calon Guru di SMA NW Mataram. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tropis Indonesia*, 1(2), 32-41.
- Sari, I. P., & Setiawan, B. (2025). Implementasi Literasi Digital dan Adaptasi Teknologi dalam Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 88-102.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Surahman, H. S., Pd, M., Nugroho, M. T., Pd, M., Nanda, R. P., Rahmayanti, W., ... & Pd, M. (2025). *Kompetensi Guru di Era Digital: Menjadi Pendidik Cakap Teknologi dan Inovatif*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Wulandari, T., dkk. (2021). Tantangan dan Peluang Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran di Wilayah Timur Indonesia: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 310-322.