

## Implementasi Digitalisasi Administrasi Pendidikan di SMP Negeri 3 Bangli

I Dewa Putu Suyadnya

SMP Negeri 3 Bangli, Bali, Indonesia  
dewadewangga.12345@gmail.com

### Abstract

*The implementation of technology in educational administration is a crucial step. Educational administration can experience increased efficiency through the application of technology. By using technology, administrative processes can be carried out more effectively and efficiently. Considering the importance of the role of technology or digitization in daily life, it is essential to conduct research related to the implementation of digitalization in educational administration within the educational institution. This research is a qualitative study aimed at understanding the implementation of digitalization in education at SMP Negeri 3 Bangli. Additionally, the research aims to identify the platforms used in the implementation of educational administration at SMP Negeri 3 Bangli. The data collection methods used in this research are literature review, observation, and interviews. The results of this research indicate that the digitalization implementation at SMP Negeri 3 Bangli is evident in (1) school head programs, (2) the learning process, (3) assessment implementation, (4) data management, (5) school innovation programs, and (6) school publications. The platforms used to support school digitization include Google Classroom, Kahoot, Quizziz, and Melajah.id for digitalizing learning, Google Form and CBT for digitalizing assessment implementation, Google Drive for digitalizing management and data, Google Form and QR Code for innovation programs, and social media platforms such as Facebook, Instagram, YouTube, and the school website for school publications. Additionally, PMM is used for digital teacher training. With this digitalization process, educational administration activities at SMP Negeri 3 Bangli can be conducted more effectively and efficiently.*

**Keywords:** *Educational; Educational Administration; Learning Technology*

### Abstrak

Implementasi teknologi dalam administrasi pendidikan adalah langkah yang krusial. Administrasi pendidikan dapat mengalami peningkatan efisiensi melalui penerapan teknologi. Dengan menggunakan teknologi, proses administrasi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Mengingat pentingnya peran teknologi atau digitalisasi dalam aspek kehidupan, maka sangat penting untuk melakukan penelitian terkait terlaksananya digitalisasi administrasi pendidikan di lingkungan satuan pendidikan. Terpilihnya SMP Negeri 3 Bangli sebagai subjek penelitian sangat tepat karena predikatnya sebagai juara 1 lomba digitalisasi sekolah tahun 2023 di Kabupaten Bangli. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui implementasi digitalisasi Pendidikan yang berlangsung di SMP Negeri 3 Bangli. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui platform-platform apa saja yang digunakan dalam implementasi administrasi Pendidikan di SMP Negeri 3 Bangli. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui metode studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi digitalisasi di SMP Negeri 3 Bangli terlihat dalam (1) program-program

kepala sekolah, (2) proses pembelajaran, (3) pelaksanaan asesmen, (4) manajemen data, (5) program inovasi sekolah, dan (6) publikasi sekolah. Adapun platform-platform yang digunakan dalam menunjang digitalisasi sekolah adalah Google Classroom, Kahoot, Quizziz, dan Melajah.id untuk digitalisasi pembelajaran, Google Form dan CBT untuk pelaksanaan digitalisasi asesmen, google drive untuk digitalisasi manajemen dan data, google form dan QR Code dipakai dalam program inovasi, platform Facebook, Instagram, Youtube dan website sekolah untuk publikasi sekolah, dan PMM dipakai dalam pelatihan guru secara digital. Dengan proses digitalisasi ini, kegiatan administrasi pendidikan di SMP Negeri 3 Bangli dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

## **Kata Kunci: Digitalisasi; Administrasi Pendidikan; Teknologi Pembelajaran**

### **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terus berubah dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Dalam era digital seperti sekarang ini, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam mempercepat dan meningkatkan proses suatu pekerjaan. Seiring adanya globalisasi, tuntutan global memaksa setiap aspek kehidupan untuk bersentuhan dengan teknologi informasi, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan (Baharudin, 2020).

Mengenalkan pentingnya teknologi dalam perkembangan pendidikan merupakan langkah yang sangat relevan. Teknologi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dalam menjalankan perannya baik di dunia pendidikan ataupun di masyarakat (Kamsina, 2020). Dalam era digital, pendidikan bukan hanya tentang penyerapan materi, tetapi juga tentang pengembangan keterampilan digital dan pemahaman tentang teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, teknologi juga dapat memfasilitasi akses pendidikan secara lebih luas, mengatasi kendala geografis dan fisik. Dengan teknologi siswa tidak terbatas pada ruang dan waktu. Peran teknologi dan informasi sebagai media Pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media teknologi komunikasi, seperti *handphone*, komputer, internet, email, dan sebagainya (Suparman, 2022).

Dengan menggunakan teknologi tidak hanya mempermudah dalam pembelajaran, tetapi juga dalam administrasi pembelajaran. Ketertiban dan keteraturan administrasi sangat diperlukan karena menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran (Hermawan & Rohman, 2021). Dalam administrasi pendidikan, proses administrasi dapat dilakukan secara efisien dan efektif. Misalnya, penggunaan sistem manajemen pembelajaran elektronik (LMS) dapat membantu mengorganisir jadwal, mengumpulkan tugas, dan memberikan umpan balik kepada siswa dengan lebih mudah dan cepat.

Hal ini menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam administrasi pendidikan adalah langkah yang krusial. Administrasi pendidikan dapat mengalami peningkatan efisiensi melalui penerapan teknologi. Dengan menggunakan teknologi, proses administrasi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien. Hal ini akan membantu mengurangi birokrasi dan waktu yang dibutuhkan dalam mencatat dan memproses informasi. Dengan demikian, administrasi pendidikan dapat lebih fokus pada tugas-tugas inti yang mendukung peningkatan kualitas Pendidikan (Febrianti et al, 2023). Dengan mengadopsi teknologi, pendidikan dapat menjadi lebih inklusif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, penting bagi administrasi pendidikan

untuk memahami dan memanfaatkan teknologi dengan baik guna memperbaiki kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa. Administrasi pendidikan memiliki peran yang tak kalah penting dalam implementasi teknologi dalam pendidikan. Tugas administrasi pendidikan meliputi pengaturan dan pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengawasan guru dan siswa, serta pengelolaan data dan informasi terkait kegiatan pendidikan. Dalam era digital, peran administrasi pendidikan menjadi semakin penting untuk mengadopsi teknologi dalam proses administrasi. Penggunaan teknologi dalam administrasi pendidikan memungkinkan proses administrasi menjadi lebih cepat, efisien, dan akurat. Misalnya, penggunaan sistem manajemen pembelajaran elektronik (LMS) memungkinkan pengaturan jadwal, pengolahan data siswa, dan pelaporan menjadi lebih terintegrasi dan otomatis. Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya komunikasi yang lebih efektif antara pihak-pihak terkait seperti guru, siswa, orang tua, dan staf administrasi. Dengan adanya platform komunikasi *online*, pemberian informasi dan koordinasi kegiatan menjadi lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan teknologi harus memenuhi dua hal seperti dua hal, yaitu berguna dan praktis. Hal serupa juga disampaikan oleh David dan Bagozzi. Menurut David dan Bagozzi (1989) ada dua faktor terhadap penerimaan teknologi. Kedua faktor tersebut, yaitu penerimaan kegunaannya (*perceived usefulness*) dan penerimaan kemudahan dalam menggunakan (*perceived ease of use*). Kedua faktor inilah yang membuat teknologi tersebut diterima di atau tidak. Jika sebuah teknologi berguna, tetapi tidak memberikan kemudahan dalam menggunakan, teknologi tersebut akan dipertimbangkan untuk dipakai. Sebaliknya, jika teknologi tersebut mudah dipakai, tetapi tidak bisa digunakan, maka kecenderungan teknologi tersebut tidak dipakai.

Selain kedua faktor di atas, ada beberapa kendala dalam implementasi teknologi dalam dunia pendidikan. Kendala teknis dalam implementasi teknologi dalam dunia pendidikan bisa menjadi hambatan yang signifikan. Salah satu kendala adalah keterbatasan infrastruktur (Subroto et al, 2023). Sekolah-sekolah yang berada di daerah pedesaan atau yang memiliki keterbatasan sumber daya sering kali mengalami hambatan dalam memperoleh infrastruktur dan akses yang memadai untuk menerapkan teknologi dalam proses administrasi pendidikan. Selain itu, tantangan lainnya adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan digital di kalangan staf administrasi pendidikan. Implementasi teknologi membutuhkan pemahaman dan kompetensi teknologi yang memadai, mulai dari penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak hingga kemampuan pengelolaan dan analisis data. Jika staf administrasi pendidikan tidak memiliki keterampilan ini, penggunaan teknologi dalam administrasi pendidikan dapat menjadi kurang efektif.

SMP Negeri 3 Bangli merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Bangli yang telah memanfaatkan teknologi digital dalam proses administrasi pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang. Sekolah ini memahami pentingnya mengadopsi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menjalankan tugas-tugas administratif. Dengan terintegrasinya digitalisasi di SMP Negeri 3 Bangli, pada tahun 2023 ini, SMP Negeri 3 Bangli mendapatkan juara 1 dalam Lomba Digitalisasi sekolah yang diadakan oleh Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bangli.

Penerapan teknologi digital dalam SMP Negeri 3 Bangli memberikan berbagai manfaat yang signifikan. Salah satunya adalah dalam pengolahan data siswa. Dengan menggunakan sistem basis data elektronik, administrasi pendidikan dapat dengan mudah mengelola dan mengakses data siswa seperti data pribadi, data akademik, dan riwayat kehadiran. Hal ini membantu mempercepat proses pencarian data dan meminimalisir kesalahan manusia dalam pengolahan data. Selain pengolahan data siswa, teknologi

digital juga digunakan dalam pengarsipan dokumen dan pembuatan laporan kegiatan. Dengan menggunakan format digital, dokumen-dokumen administrasi dapat disimpan secara terstruktur dan dapat diakses dengan mudah. Hal ini membantu mengurangi penggunaan kertas dalam administrasi pendidikan dan mempermudah pencarian dokumen yang diperlukan.

Selain itu, SMP Negeri 3 Bangli juga telah memanfaatkan teknologi dalam memperkuat komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua siswa. Dengan menggunakan platform komunikasi *online*, seperti aplikasi pesan atau email, orang tua dapat dengan mudah mendapatkan informasi terkait kegiatan sekolah, perkembangan akademik siswa, dan agenda penting lainnya. Ini membantu memperkuat hubungan antara sekolah dan orang tua siswa, serta mempercepat aliran informasi yang relevan. Dengan pemanfaatan teknologi digital dalam administrasi pendidikan, SMP Negeri 3 Bangli telah menghadirkan efisiensi dan akurasi yang lebih tinggi dalam menjalankan tugas administratif. Dalam era digital ini, penggunaan teknologi dalam administrasi pendidikan bukan hanya menjadi tren, tetapi juga menjadi kebutuhan yang penting untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tergerak untuk mendeskripsikan mengenai digitalisasi administrasi Pendidikan yang ada di SMP Negeri 3 Bangli. Peneliti juga tertarik untuk mengetahui media apa saja yang dipakai dalam proses digitalisasi tersebut. Hal ini sangat penting untuk dapat menjadi acuan bagi sekolah lainnya dalam penerapan digitalisasi agar administrasi dan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah-sekolah menjadi lebih cepat, efisien, dan akurat. Selain itu, Pendidikan dapat menjadi lebih inklusif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

## Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini dipakai untuk menggambarkan secara detail tentang digitalisasi administrasi Pendidikan yang digunakan di SMP Negeri 3 Bangli. Data yang dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, atau wawancara digunakan untuk memberikan deskripsi yang jelas tentang implementasi teknologi digital. Studi Pustaka dilakukan dalam penelusuran literatur dan sumber informasi terkait pemanfaatan teknologi dalam administrasi pendidikan di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Materi-materi terkait, jurnal, artikel, buku, dan dokumen lainnya digunakan sebagai dasar untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang lebih mendalam tentang isu tersebut. Observasi digunakan dalam tahap ini adalah peneliti melakukan observasi langsung di SMP Negeri 3 Bangli untuk melihat dan mengamati pemanfaatan teknologi dalam administrasi pendidikan. Observasi meliputi mengamati penggunaan perangkat dan sistem teknologi yang ada, seperti pengelolaan data siswa atau penggunaan *platform* komunikasi *online* antara pihak sekolah dan orang tua siswa. Wawancara juga digunakan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait, seperti staf administrasi sekolah, guru, serta orang tua siswa. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang pelaksanaan dan manfaat yang dirasakan dalam penggunaan teknologi dalam administrasi pendidikan. Pertanyaan-pertanyaan terkait implementasi, tantangan, dan keberhasilan pemanfaatan teknologi digunakan untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Data yang dikumpulkan dari studi pustaka, observasi, dan wawancara dianalisis untuk memberikan deskripsi yang jelas tentang pemanfaatan teknologi digital dalam administrasi pendidikan di SMP Negeri 3 Bangli. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan prosedur analisis data dengan model analisis Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data. Verifikasi. Dengan melakukan analisis data ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman

yang menyeluruh tentang bagaimana SMP Negeri 3 Bangli memanfaatkan teknologi dalam administrasi pendidikan. Data yang dikumpulkan dari studi pustaka, observasi, dan wawancara digunakan untuk memberikan deskripsi yang jelas dan mendalam tentang penggunaan teknologi digital dalam administrasi di sekolah tersebut.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Program Kerja Kepala Sekolah**

Kepala sekolah merupakan faktor utama dalam kemajuan sekolah. keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan sangat tergantung pada kepemimpinan kepala sekolah yang mampu menggerakkan semua sumber daya yang dimiliki sekolah secara efektif dan efisien (Mariana, 2021) Kepemimpinan kepala sekolah akan menentukan arah kemana sekolah tersebut akan dibawa. Kompetensi yang paling dibutuhkan oleh kepala sekolah untuk menuju tujuan yang baik adalah kompetensi kepemimpinan pembelajaran. Kepemimpinan pembelajaran kepala sekolah berkaitan dengan faktor internal yaitu penetapan misi sekolah, pembuatan program kerja, penataan pembelajaran, dan penciptaan iklim pembelajaran. Sedangkan faktor eksternalnya adalah nilai dan harapan masyarakat juga struktur kelembagaan sekolah (Hayudiyani et al, 2022)

Komitmen SMP Negeri 3 Bangli dalam digitalisasi administrasi Pendidikan dapat dilihat dari program kerja kepala sekolah. Kepala sekolah sebagai leader sekolah sudah mampu mengamalkan visi yang sudah ditetapkan Bersama. Dalam program kerja kepala sekolah tertuang beberapa point yang mencerminkan digitalisasi administrasi pendidikan. Berikut point-poin tersebut

- a. Mengoptimalkan penggunaan digitalisasi dan metode yang bervariasi dan menyenangkan (*joyfull learning*) dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa.
- b. Peningkatan digitalisasi data personel dan data siswa yang lengkap dan menyeluruh.
- c. Mengoptimalkan pemberdayaan digitalisasi administrasi dan manajemen sekolah
- d. Melengkapi sumber, media, dan alat pembelajaran yang berbasis teknologi

Adapun pokok dan sasaran digitalisasi tersebut adalah proses pembelajaran, data personel dan siswa, administrasi dan manajemen sekolah, dan sumber, media, serta alat pembelajaran. Berdasarkan sasaran pada program kerja kepala sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah serta warga sekolah memiliki komitmen yang tinggi dalam pengelolaan administrasi sekolah yang berbasis digital. Kepala sekolah mencanangkan target yang terukur dan detail terkait apa saja yang menjadi pokok dan sasaran digitalisasi.

Kepala sekolah memainkan peran penting dalam merancang kebijakan dan rencana strategis untuk mencapai tujuan sekolah. Mereka mempunyai kewajiban untuk mengidentifikasi permasalahan dan kesulitan sekolah serta merumuskan langkah-langkah yang tepat untuk mengatasinya. Pengembangan visi dan misi sekolah adalah salah satu tugas utama kepala sekolah dalam meningkatkan keberhasilan sekolah. Dengan mengembangkan program sekolah yang jelas dan terarah, kepala sekolah memberikan arah yang jelas bagi seluruh anggota sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Amini, 2021)

### **2. Digitalisasi Pembelajaran**

Digitalisasi dalam pembelajaran telah menjadi tren yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran telah membawa transformasi signifikan dalam cara belajar, mengajar, berinteraksi maupun dalam hal mengakses informasi (Verawati et al, 2023). Digitalisasi membawa beragam manfaat, termasuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, kolaborasi, dan fleksibilitas

dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran akan menjadi semakin inovatif dengan adanya sentuhan digitalisasi. Penguasaan dan implementasi model pembelajaran inovatif merupakan langkah penting dalam meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital ini (Lestari & Kurnia, 2023)

Pembelajaran dengan menggunakan media digital merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa karena dapat menghilangkan rasa bosan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Adventyana et al., 2023). Dalam konteks digitalisasi, Google CEO, Sundar Pichai, menyatakan, "Teknologi dapat membantu memperbaiki pembelajaran dengan cara yang sangat transformatif. Ini memungkinkan kita untuk mempersonalisasi pembelajaran, memberdayakan pedagogi yang berbasis bukti, dan menghadirkan pengalaman yang lebih inklusif." Kutipan ini menyoroti kekuatan teknologi digital dalam mengubah dan meningkatkan pengalaman belajar. Dalam pembelajaran digital, media dan alat-alat seperti komputer, perangkat mobile, dan internet menjadi pondasi utama. Siswa dapat mengakses sumber daya belajar, materi pembelajaran, e-book, dan platform pembelajaran online dengan mudah. Mereka memiliki akses tak terbatas ke informasi dan bisa belajar kapan saja dan di mana saja.

Pemanfaatan teknologi digital juga meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Melalui fitur seperti video pembelajaran, game interaktif dan simulasi, siswa dapat terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, teknologi digital juga memfasilitasi kolaborasi dalam pembelajaran. Misalnya, siswa dapat bekerja secara bersama-sama di platform pembelajaran online, berbagi dokumen, dan berdiskusi melalui video konferensi. Kolaborasi ini mendorong pertukaran ide, pembelajaran tim, dan pengembangan keterampilan sosial. Dengan tumbuh dan berkembangnya teknologi digital tersebut, SMP Negeri 3 Bangli turut memanfaatkan untuk kepentingan siswa. Dengan kolaborasi antara guru dan teknologi pembelajaran diharapkan pembelajaran semakin asik, kreatif, dan menyenangkan. Secara umum, guru SMP Negeri 3 Bangli memanfaatkan *platform-platform* yang sudah ada seperti, google classrooom, quizizz, Kahoot, dan Melajah.id.

#### **a. Google Classroom**

Google Classroom adalah platform pembelajaran online yang disediakan oleh Google untuk memberikan dukungan dalam pengorganisasian, distribusi, dan pengelolaan pembelajaran melalui digital. Platform ini dirancang khusus untuk lingkungan pendidikan dan memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengakses materi pembelajaran secara efisien. Dalam Google Classroom, guru dapat membuat kelas virtual di mana mereka dapat menugaskan tugas, mengunggah materi pembelajaran, dan berkomunikasi dengan siswa secara langsung. Setiap siswa dalam kelas memiliki akses ke ruang kelas digital tersebut dan dapat melihat rincian tugas, mengumpulkan pekerjaan, dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelas melalui komentar dan diskusi.

#### **b. Kahoot**

Kahoot adalah sebuah platform permainan berbasis web yang interaktif dan edukatif. Dalam Kahoot, pemain dapat berpartisipasi dalam kuis, jajak pendapat, atau diskusi melalui perangkat mereka sendiri, seperti ponsel, tablet, atau komputer, dengan menggunakan kode khusus yang diberikan oleh pengajar atau pembuat kahoot. Pengajar atau pembuat kahoot dapat membuat kuis atau jajak pendapat yang menarik menggunakan platform Kahoot. Mereka dapat mengunggah pertanyaan dan jawaban pilihan ganda dengan pilihan waktu yang telah ditentukan. Setelah kahoot dibuat, pengajar dapat berbagi kode permainan (Game PIN) kepada peserta untuk mengikuti

kahoot. Peserta kemudian dapat masuk ke Kahoot menggunakan kode permainan yang diberikan dan memilih nama atau alias mereka sebelum permainan dimulai. Setelah kahoot dimulai, pertanyaan dan opsi jawaban akan ditampilkan di layar peserta dan masing-masing peserta harus memilih jawaban yang tepat dari pilihan yang diberikan sebelum waktu yang ditentukan habis.

Selama permainan, skor peserta akan dihitung berdasarkan jawaban yang benar dan kecepatan mereka dalam menjawab. Pemain yang menjawab dengan benar dan cepat akan mendapatkan skor yang lebih tinggi. Pada akhir permainan, kahoot akan menampilkan peringkat para peserta berdasarkan skor mereka. Kahoot dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti dalam lingkungan pendidikan formal di sekolah atau universitas, pelatihan perusahaan, atau bahkan dalam acara hiburan dan pertemuan keluarga. Tujuan penggunaan Kahoot adalah untuk mendorong interaksi, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran atau hiburan. Kahoot menawarkan kombinasi antara pembelajaran dan game yang menyenangkan, membuatnya populer di kalangan siswa, guru, dan peserta pelatihan. Platform ini menyediakan cara yang interaktif dan menarik untuk menguji pengetahuan, melatih keterampilan, dan memotivasi peserta untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar atau bermain.

### c. Quizizz

Quizizz adalah *platform* permainan kuis *online* yang dirancang untuk pendidikan. Dalam Quizizz, pengajar atau pembuat kuis dapat membuat kuis interaktif yang bisa diakses oleh siswa dengan menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti ponsel, tablet, atau komputer. Quizizz memiliki beragam fitur yang membuatnya menarik dalam pengajaran dan pembelajaran, seperti pengaturan waktu yang dapat disesuaikan, pertanyaan dengan pilihan ganda, serta kemampuan melihat dan menganalisis hasil kuis. Selain itu, pengajar dapat mencari kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain dan menggunakannya dalam sesi pembelajaran mereka.

Siswa dapat mengikuti Quizizz dengan memasukkan kode kuis yang diberikan oleh pengajar atau mengakses melalui tautan yang diberikan. Mereka dapat menjawab pertanyaan dalam kuis dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Setiap jawaban diberi skor berdasarkan kebenaran dan kecepatan menjawab. Peringkat siswa ditampilkan setelah kuis selesai, dan pemain dengan skor tertinggi mendapatkan peringkat teratas. Quizizz dapat digunakan dalam berbagai situasi, seperti menguji pemahaman siswa, mempersiapkan ujian, memberikan latihan kuis, atau hanya sebagai hiburan dengan kuis interaktif. Platform ini memberikan cara yang menyenangkan dan mendidik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menguji pengetahuan mereka. Dengan fitur-fitur yang interaktif dan fleksibel, Quizizz memungkinkan pengajar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan beradaptasi dengan kebutuhan siswa. Penggunaannya yang mudah dan akses yang luas membuat Quizizz menjadi alat yang populer dalam pendidikan untuk mengaktifkan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi, dan mengukur pemahaman mereka melalui kuis *online*.

### d. Melajah.id

Kebutuhan e-learning adalah kebutuhan pokok pada saat pandemi Covid-19. Walaupun sekarang pandemi sudah selesai, namun penggunaan e-learning masih tetap diperlukan. Menurut Amri (2021), pembelajaran e-learning terbukti dapat meningkatkan literasi digital Ampenan yang ditunjukkan dengan peserta didik dapat secara aktif dan antusias memanfaatkan teknologi yang ada untuk belajar dan mengakses informasi yang dibutuhkan.

SMP Negeri 3 Bangli juga menggunakan e-learning dalam proses pembelajarannya. E-learning yang digunakan bernama Melajah.id. Melajah. id adalah *platform online* yang dibuat oleh putra-putra daerah Bali. Seperti perihalnya *google classroom*, Melajah.id juga menawarkan fitur pembelajaran yang penuh kreativitas, mandiri, dan terintegrasi. Tujuan dibuatkan *e-learning* ini adalah untuk memberikan layanan e-learning mandiri, terintegrasi, berbasis open source dan free kepada sekolah Tingkat TK, SD, SMP, SMA/SMK di Lingkungan Disdikpora Provinsi Bali.

Seperti tujuannya, *e-learnig* ini tidak dipungut biaya sepeser pun, pengguna dapat memanfaatkan dan mengeksplorasi *platform* ini secara gratis. Untuk SMP di Kabupaten Bangli, Hanya SMP Negeri 3 Bangli dan SMP Negeri Satap 2 Kintamani saja yang mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Adapun fitur-fitur yang ada pada LMS Belajar.id adalah sebagai berikut. Kelas Online atau mode daring. Pada fitur ini berisi materi-materi pembelajaran dalam bentuk teks, video, gambar, kuis, dan aktivitas pembelajaran harian. Fitur kedua adalah fitur webinar. Fitur ini mendukung pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa. Fitur berikutnya ada manajemen system. Pada fitur ini berguna bagi admin untuk mengakses apa yang dilakukan oleh pengguna, baik itu, guru dan siswa, dalam pembelajaran atau materi pembelajaran. Fitur keempat ada administrasi pembelajaran online. Dalam administrasi pembelajaran online berisi daftar hadir online dan jurnal harian online. Fitur kelima terdapat tes atau penilaian online. Di dalam tes atau penilaian online ini berisi tes-tes yang akan diberikan pada siswa. Fitur yang terakhir disebut dengan E-Report. Fitur ini berisi report keaktifan guru, keaktifan siswa, grafik progres belajar, dan rekapitulasi nilai. Selain itu, pada fitur repor ini orang tua, kepala sekolah, pengawas, bahkan kepala dinas dapat memantau proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, berbagai media yang diberikan merupakan cerminan variasi yang dilakukan oleh guru-guru. Hal tersebut dilakukan untuk mengatasi kejenuhan yang dialami siswa terhadap suatu media. Variasi pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Salah satu manfaatnya adalah meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan variasi pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, variasi pembelajaran juga memperluas pemahaman siswa. Dengan berbagai metode dan pendekatan yang digunakan, siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, variasi pembelajaran juga memfasilitasi pembelajaran aktif. Siswa diajak untuk aktif dalam memecahkan masalah, berdiskusi, dan melakukan eksplorasi pengetahuan. Hal ini akan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dan kemampuan berpikir kritis mereka.

### **3. Digitalisasi Asesmen**

Penilaian adalah satu aspek terpenting dalam sebuah aktivitas pembelajaran. Penilaian bukan hanya sebagai alat ukur ketercapaian siswa dalam mengikuti pembelajaran, tetapi dapat digunakan oleh guru untuk melihat perkembangan peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Dengan adanya data perkembangan tersebut sehingga guru mampu membuat strategi yang tepat dalam menyusun pembelajaran ke depannya. Di SMP Negeri 3 Bangli, proses seluruh aspek administrasi sekolah sudah digitalisasi, termasuk penilaian ini. Digitalisasi asesmen adalah proses mengubah metode evaluasi menjadi bentuk digital. Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang, digitalisasi asesmen menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan dan kegiatan profesional. Melalui digitalisasi, pengguna dapat melaksanakan asesmen secara online, dengan demikian memungkinkan pengguna untuk menghemat waktu dan tenaga dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan memberikan asesmen kepada peserta. Selain

itu, digitalisasi asesmen juga dapat meningkatkan akurasi dari hasil evaluasi, mengurangi kesalahan manusia, memberikan kemudahan akses kepada pengguna, serta memfasilitasi pemanfaatan teknologi secara lebih luas (Sukmawati et al, 2022)

Secara umum asesmen Pendidikan dapat dibedakan menjadi 3, yaitu asesmen diagnostic, asesmen formatif, dan asesmen sumatif. Asesmen diagnostik adalah jenis penilaian awal yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman awal siswa tentang topik tertentu. Sesmen diagnostik membantu guru untuk memahami kebutuhan individu siswa dan menentukan poin awal untuk desain pembelajaran yang sesuai. Hasil dari sesmen diagnostik dapat digunakan untuk menentukan strategi pengajaran yang tepat, menyesuaikan kurikulum, atau merencanakan intervensi khusus. Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman siswa secara berkala, memberikan umpan balik, dan memonitor kemajuan mereka. Sesmen formatif membantu guru dan siswa dalam mengevaluasi pemahaman, memperbaiki kelemahan, dan mengarahkan pembelajaran selanjutnya. Sesmen formatif dapat berupa pertanyaan kelas, tugas, diskusi, proyek, atau kegiatan lain yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman siswa secara real-time. Asesmen sumatif dilakukan pada akhir suatu periode pembelajaran untuk menilai pencapaian siswa secara keseluruhan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran komprehensif tentang apa yang telah dipelajari dan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Sesmen sumatif sering kali terdiri dari ujian akhir, proyek akhir, atau tugas penilaian yang melibatkan aspek-aspek penting dari materi yang dipelajari selama periode pembelajaran tertentu. Hasil sesmen sumatif dapat digunakan untuk memberikan penilaian akhir, memberikan laporan rapor, atau mengarahkan keputusan promosi atau penempatan siswa.

Dalam penilaian, ada beberapa platform yang digunakan untuk mengukur ketercapaian siswa dalam mengikuti pembelajaran serta melihat perkembangan siswa di SMP Negeri 3 Bangli. Adapun aplikasi tersebut adalah menggunakan Google Form dan *Computer Based Test* (CBT). Dalam penggunaan *Google Form* untuk penilaian diagnostik dan formatif, SMP Negeri 3 Bangli memanfaatkan kelebihan platform ini. Guru di sekolah tersebut dapat dengan mudah membuat kuis atau survei yang interaktif dan dapat diakses secara online oleh siswa menggunakan perangkat mereka masing-masing. Dalam penilaian diagnostik, guru dapat menggunakan *Google Form* untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa dalam suatu topik sebelum memulai pembelajaran. Hasil penilaian diagnostik ini membantu guru untuk memahami kebutuhan individu siswa dan mempersiapkan strategi pengajaran yang sesuai. Sementara itu, dalam penilaian formatif, *Google Form* digunakan untuk mengumpulkan *feedback* atau melacak kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Guru dapat membuat pertanyaan dengan pilihan jawaban yang bervariasi dan mengakses hasilnya secara *real-time*. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang tepat waktu kepada siswa, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan membuat keputusan instruksional yang berdasarkan pada data yang diperoleh dari penilaian formatif.

Selain itu, SMP Negeri 3 Bangli juga menggunakan *Computer-Based Testing* (CBT) untuk penilaian sumatif. Dalam penilaian sumatif ini, siswa akan mengikuti ujian akhir menggunakan komputer. CBT memungkinkan siswa untuk menjawab soal-soal yang telah disiapkan secara digital. Hasil ujian tersebut akan memberikan gambaran komprehensif tentang pencapaian siswa secara keseluruhan. SMP Negeri 3 Bangli mungkin menggunakan platform CBT yang telah ditentukan atau mengembangkan platform khusus yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Penggunaan CBT dalam penilaian sumatif ini memudahkan proses penilaian, memungkinkan siswa untuk

beradaptasi dengan ujian menggunakan komputer, dan mempermudah pengolahan hasil ujian. Dengan memanfaatkan *platform Google Form* untuk penilaian diagnostik dan formatif, serta menggunakan CBT untuk penilaian sumatif, SMP Negeri 3 Bangli dapat melakukan penilaian yang lebih efisien, memanfaatkan teknologi digital, dan mengumpulkan data penilaian secara akurat. Pendekatan ini membantu guru dan siswa mengidentifikasi kebutuhan, memberikan umpan balik yang efektif, dan memastikan pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

#### 4. Digitalisasi Manajemen dan Data

Di SMP Negeri 3 Bangli, manajemen dan data yang berbasis digital digunakan untuk mempermudah pengelolaan administrasi sekolah, mengoptimalkan alur kerja, dan meningkatkan efisiensi operasional. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai manajemen dan data yang berbasis digital di SMP Negeri 3 Bangli yang sebagian besar sudah menggunakan *cloud computing* atau komputasi awan sehingga untuk mengakses data cukup menggunakan perangkat (handphone, computer, atau laptop) yang terhubung internet. Adapun aplikasi komputasi awan yang dipakai adalah *Google Drive*.

SMP Negeri 3 Bangli menggunakan sistem manajemen berbasis digital untuk mengelola berbagai aspek administrasi sekolah, seperti pengelolaan kehadiran siswa, jadwal pelajaran, absensi guru, dan data pribadi siswa. Selain itu, masing-masing guru juga menyimpan data terkait prota, promes, silabus, dan RPP di dalam drive. Dengan adanya sistem ini, proses pengelolaan data dan informasi dapat dilakukan secara efisien, akurat, dan terdokumentasi dengan baik. Sistem manajemen digital juga membantu dalam pengaturan alur kerja yang lebih terstruktur, mengurangi penggunaan kertas, dan meminimalkan risiko kehilangan atau kerusakan data (Suirsan et al, 2021).

SMP Negeri 3 Bangli menyimpan data pribadi siswa dalam format digital. Data digital termasuk informasi penting seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, data keluarga, dan catatan kehadiran siswa. Melalui data digital ini, pihak sekolah dapat dengan mudah mengakses informasi dan melakukan pembaruan data secara rutin. Hal ini membantu pengelolaan data siswa menjadi lebih efektif dan memungkinkan pemantauan yang akurat terkait profil siswa dan riwayat kehadiran (Damopolii, 2023).

SMP Negeri 3 Bangli menggunakan aplikasi dan *platform* digital yang dirancang khusus untuk keperluan pendidikan dan manajemen sekolah. Misalnya, mereka mungkin menggunakan aplikasi manajemen sekolah atau platform pembelajaran elektronik yang memungkinkan pemantauan dan pengorganisasian lebih baik atas aktivitas pembelajaran, penugasan tugas, nilai, dan komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua. Aplikasi atau *platform* ini membantu mendorong kolaborasi, memudahkan komunikasi, dan mempermudah akses ke informasi dan sumber daya pendidikan. Dengan pendekatan digitalisasi dalam manajemen dan pengolahan data, SMP Negeri 3 Bangli dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan administrasi sekolah, meminimalkan kerugian atau kehilangan data, serta memberikan akses yang lebih mudah dan cepat kepada informasi dan sumber daya pendidikan. Penerapan manajemen dan data berbasis digital juga dapat membantu meningkatkan komunikasi dan kerjasama antara guru, siswa, dan orang tua dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif.

#### 5. Program Inovasi

Inovasi sangat penting dalam kemajuan sekolah karena memberikan peluang untuk memperbaiki dan mengembangkan berbagai aspek pendidikan. Dengan adanya inovasi, sekolah memiliki kesempatan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih efektif, memperkuat kolaborasi antara siswa dan guru, serta memperbaiki sarana

dan prasarana di sekolah. Inovasi juga mendorong sekolah untuk mengikuti perkembangan teknologi dan menghadirkan program-program kreatif yang menarik minat siswa dan orang tua. Dengan demikian, inovasi memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Inovasi yang baik perlu juga dikombinasikan dengan digitalisasi, mengingat anak sekarang saat lahir sudah berdampingan dengan produk-produk digital. Bentuk kombinasi ini akan menghasilkan sesuatu yang memiliki daya tarik bagi siswa yang saat ini termasuk ke dalam generasi Z dan generasi alpha. SMP Negeri Bangli banyak memiliki program inovasi. Program inovasi yang dicanangkan dalam tujuan untuk meningkatkan literasi, numerasi, dan karakter peserta didik. Untuk menambah keefisienan dan menambah ketertarikan siswa, program inovasi yang dibuat sudah dikolaborasikan dengan dunia digital.

Adapun sumber data yang dipakai cermin untuk pembuatan program-program inovasi sekolah ini adalah rapor Pendidikan. Menurut pusat informasi Kemdikbud, rapor Pendidikan adalah pengganti atau penyempurnaan dari Rapor Mutu, di mana indikatornya disusun berdasarkan input, proses, dan output pendidikan. Dalam Rapor Pendidikan satuan pendidikan tidak melakukan pengisian data langsung ke dalam instrumen, melainkan data diambil dari sistem yang sudah ada, termasuk dari Asesmen Nasional, Data Pokok Pendidikan (Dapodik), Sistem Informasi Manajemen Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (SIMPKB), Badan Pusat Statistik (BPS), dan sumber lain yang relevan. Satuan pendidikan hanya dipersyaratkan memasukkan data di Dapodik dan kemudian mengikuti Asesmen Nasional. Hasil rapor Pendidikan ini nantinya akan dianalisis oleh sekolah. Hal-hal yang masih kurang terkait literasi, numerasi, dan karakter akan dibuatkan program inovasi agar ke depan nilai dari ketiga elemen tersebut meningkat. Adapun program-program unggulan yang sudah menggunakan konsep digitalisasi adalah Semiba Mars Challenge, Sinar Kosmis, dan Kotak Curhat.

#### **a. Semiba Mars Challenge**

Literasi merupakan bagian fundamental dalam pendidikan karena memungkinkan individu mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif di dunia digital. Kemampuan berkomunikasi melalui media digital, memecahkan masalah teknis, dan memahami keamanan online sangat penting untuk mendukung partisipasi aktif dalam masyarakat digital. Literasi digital juga memungkinkan individu untuk berpartisipasi dalam pembelajaran seumur hidup, memanfaatkan sumber daya pendidikan online, dan secara aktif berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi digital. Dalam adanya literasi ini terdapat juga penguatan pendidikan karakter dalam kemandirian, komitmen, kejujuran, dan juga tanggung jawab dalam siswa melakukan berbagai hal terkhususnya dalam melakuakn literasi digital ( Anjarwati et al, 2022)

Untuk mendukung literasi digital siswa, SMP Negeri 3 Bangli membuat program yang diberinama Semiba Mars Challenge. Semiba Mars Challenge (Matematika gembira kReatif aSik) Merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi numerasi siswa secara digital. Dalam kegiatan MARS Challenge ini siswa diarahkan dalam memecahkan soal-soal yang berkaitan dengan keterampilan literasi-numerasi. Kegiatan ini dilakukan sekali dalam seminggu dengan metode pemberian soal kepada seluruh siswa melalui media digital, berupa HP atau kertas yang berisi QR Kode. Siswa menjawab soal tersebut di hari yang sama, kemudian dikumpulkan, dan dikoreksi. 10 orang siswa terbaik dengan kategori kecepatan dan ketepatan akan dipilih untuk memperoleh penghargaan. Soal-soal yang diberikan dikemas dalam bentuk games sehingga meningkatkan antusiasme siswa untuk mengerjakannya. Yang menjadi sasaran program Semiba Mars Challenge ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 3 Bangli yang berjumlah 736. Adapun kegiatan bersifat tidak memaksa. Pelaksanaan kegiatan

berdasarkan minat siswa. Namun demikian, para guru tetap memberikan motivasi kepada siswa sebisa mungkin mengikuti kegiatan tersebut.

Sebagai salah satu program yang berbasis digital, Mars Challenge memakai berbagai media digital dalam pengaplikasiannya. Dalam memberikan clue soal, guru menggunakan media sosial seperti Whatsapp, Facebook Sekolah, dan juga Website sekolah. Pada tataran pelaksanaan, guru memberikan soal berupa QR Kode. Siswa menscan QR kode tersebut melalui HP. Soal akan muncul setelah scan QR Code tersebut berhasil. Namun, guru juga menyiapkan soal printout untuk siswa yang tidak membawa HP. Pembahasan soal dilaksanakan melalui WA, Facebook, dan Website sekolah. Jika siswa kurang mengerti dengan penjelasan melalui media-media tersebut, siswa dapat menanyakan secara langsung kepada Bapak/Ibu Guru. Dengan Kemajuan IPTEK terutama dibidang teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan semakin pesatnya penyebaran globalisasi dan menimbulkan dampak dalam berbagai sektor. Kondisi ini secara tidak langsung menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan memilah memanfaatkan konten-konten yang ada di internet dengan baik atau dengan literasi digital (Ginanjar et al, 2019). Sekolah haru peka dengan perubahan zaman ini sehingga perlu mengakomodasi keperluan dan kebutuhan murid dengan program-program inovasi, seperti Semiba Mars Challenge yang sudah diterapkan di SMP Negeri 3 Bangli.

#### **b. Kotak Curhat Online**

Kenakalan remaja adalah perilaku negatif atau melanggar norma yang dilakukan oleh individu remaja. Ini mencakup berbagai tindakan yang dapat dianggap tidak pantas, seperti pelanggaran hukum, penyalahgunaan narkoba, perilaku agresif, kekerasan, kecurangan, bullying, pergaulan bebas, dan lain sebagainya. Kenakalan remaja sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan keluarga yang kurang stabil, pengaruh teman sebaya yang negatif, ketidakcocokan dengan lingkungan sekolah, kurangnya pengawasan orang tua, kurangnya pendidikan moral, dan ketidakmampuan dalam mengatasi tekanan sosial dan emosional.

Perilaku kenakalan remaja memiliki dampak yang serius dan berpotensi merugikan baik bagi remaja itu sendiri maupun masyarakat di sekitarnya. Remaja yang terlibat dalam kenakalan remaja sering menghadapi konsekuensi negatif seperti terlibat dalam sistem peradilan pemuda, akademik yang buruk, masalah kesehatan mental dan fisik, dan kesulitan dalam membangun relasi sosial yang sehat. Untuk mencegah dan mengatasi kenakalan remaja, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan orang tua, sekolah, dan komunitas. Upaya dalam mendidik dan memberikan perhatian yang tepat kepada remaja sangat penting. Mendukung remaja dengan memberikan pendidikan moral dan etika, membangun hubungan yang sehat dan saling mendukung, menanamkan nilai-nilai positif, menyediakan kegiatan yang bermanfaat, dan memberikan bimbingan serta pengawasan yang memadai dapat membantu mencegah perilaku kenakalan remaja.

Selain itu, penting juga untuk mengedukasi remaja tentang dampak negatif dari perilaku kenakalan remaja serta memperkuat keterampilan dan strategi yang mereka butuhkan untuk mengatasi tekanan sosial dan emosional dengan baik. Dengan pendekatan yang komprehensif, pemahaman yang mendalam, dan upaya kolaboratif dari berbagai pihak terkait, kenakalan remaja dapat diatasi dan remaja dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, positif, dan memiliki prospek yang baik dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, SMP Negeri 3 Bangli merancang program Kotak Curhat online. Hal ini didasarkan juga pada korban kenakalan remaja enggan untuk menyampaikan secara langsung kepada guru. Kotak Curhat merupakan media yang digunakan dalam rangka memberikan ruang bagi siswa SMP Negeri 3 Bangli yang ingin melaporkan kasus perundungan yang terjadi baik dialami oleh dirinya sendiri atau oleh

orang lain. Media Kotak Curhat online ditempatkan di beberapa lokasi dan ruang BK SMP Negeri 3 Bangli. Siswa yang hendak melaporkan kasus perundungan dapat menscan barcode yang telah disiapkan. Setelah itu, siswa akan terhubung ke media google form, di sana siswa mengetik deskripsi kasus yang dialami/disaksikan dan dilengkapi dengan identitas diri. Setiap hari guru BK akan meninjau input Kotak Curhat online yang tersedia dan melakukan analisis terkait kasus-kasus perundungan yang terjadi. Guru BK kemudian menindaklanjuti hasil analisis kasus perundungan dengan melakukan pendampingan psikologis terhadap korban, serta melakukan pembinaan dan pendampingan bagi pelaku perundungan.

### c. Konservasi Mini

Konservasi mini tidak kalah mentereng, Program ini selain menambah wawasan peserta didik sekaligus tumbuhnya kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Adapun kegiatan dalam konservasi mini ini adalah pengenalan tanaman dengan digitalisasi. Tanaman yang ada di sekolah diberikan label berupa *barcode*. Setelah siswa menscan *barcode* tersebut, siswa akan mendapatkan informasi baik berupa tulisan maupun berupa video youtube. Siswa yang ingin memperkenalkan tanaman pun diberikan kesempatan untuk membuat video youtube terkait tanaman yang akan dikenalkan. Dengan demikian, siswa akan diajarkan untuk berkomunikasi dan berkeaktivitas. Selain pengetahuan tentang tanaman, kegiatan konservasi ini juga diberikan kepada siswa yang melakukan pelanggaran. Siswa yang melakukan pelanggaran akan dikenakan sanksi berupa melakukan pembibitan tanaman. Mereka diminta untuk merawat serta menjaga tanaman tersebut agar tumbuh dengan baik. Hasil dari kegiatan konservasi ini telah menghasilkan ribuan tanaman yang telah memberikan sumbangsih kepada masyarakat dan sekolah-sekolah yang membutuhkan. Bahkan, diadopsi dan diadaptasi sebagai program sekolah lainnya.

## 6. Publikasi Melalui Media Sosial

Media publikasi memiliki peranan yang sangat penting bagi sebuah sekolah di era digital ini. Media publikasi menjadi jendela utama yang membuka akses informasi kepada berbagai pihak terkait, mulai dari siswa, orang tua, hingga masyarakat umum. Dalam dunia yang terus berkembang ini, media publikasi sekolah, terutama dalam bentuk online seperti website, Facebook, dan Instagram, menjadi sarana efektif untuk menyampaikan beragam informasi terkait kegiatan akademis, ekstrakurikuler, dan prestasi siswa. Dengan adanya media publikasi, transparansi sekolah dapat ditingkatkan. Orang tua dan masyarakat dapat memahami lebih baik tentang visi, misi, dan pencapaian sekolah. Selain itu, media publikasi juga memainkan peran penting dalam membentuk citra positif sebuah sekolah. Dengan mempublikasikan prestasi siswa dan kegiatan-kegiatan positif, sekolah dapat membangun reputasi yang baik di mata publik. Hal ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan orang tua terhadap sekolah, tetapi juga dapat menarik minat calon siswa untuk bergabung.

Pentingnya media publikasi sekolah juga tercermin dalam kemampuannya untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif. Informasi terkini, pengumuman, dan agenda kegiatan dapat disampaikan dengan cepat dan mudah kepada seluruh stakeholder, memastikan bahwa semua pihak terlibat dalam kehidupan sekolah. Melalui media publikasi, sekolah dapat menjembatani kesenjangan komunikasi dan membangun keterlibatan yang lebih aktif dari siswa, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan siswa. SMP Negeri 3 Bangli sebagai sekolah yang transparan, inklusif, dan kolaboratif selalu memberikan akses informasi melalui berbagai media publikasi. Media publikasi dipakai sebagai sarana utama untuk menghubungkan diri dengan seluruh komunitas pendidikan dan masyarakat setempat. Media publikasi,

seperti website resmi, Facebook, Youtube, Tiktok, dan Instagram, menjadi alat yang sangat penting dalam memperluas jangkauan informasi terkait program akademik, kegiatan ekstrakurikuler, dan prestasi siswa. Dalam konteks ini, media publikasi berperan krusial dalam meningkatkan transparansi dan akuntabilitas sekolah, memberikan gambaran yang jelas kepada orang tua, siswa, dan masyarakat umum tentang perkembangan dan pencapaian sekolah. Selain itu, media publikasi dapat menjadi platform yang efektif untuk mempromosikan identitas sekolah, merayakan prestasi siswa, dan menginformasikan inovasi serta perubahan positif yang dilakukan oleh SMP Negeri 3 Bangli. Dengan memanfaatkan media publikasi secara optimal, sekolah dapat membangun hubungan yang kuat antara guru, siswa, orang tua, dan masyarakat sehingga menciptakan lingkungan pendidikan yang transparan, inklusif dan kolaboratif. Berikut media publikasi yang digunakan oleh SMP Negeri 3 Bangli.

#### **a. Facebook**

SMP Negeri 3 Bangli memiliki akun facebook yang bernama Semiba Bangli. Akun ni dibuat pada tahun 2022. Facebook ni dikelola oleh beberapa admin yang di-SK-kan oleh kepala sekolah. Pembuatan facebook ni sangat penting sebagai media penghubung antara sekolah dan orang tua. Publikasi yang dibuat oleh sekolah di Facebook sangat penting untuk meningkatkan visibilitas nstitusi dan meningkatkan keterlibatan komunitas pendidikan. Sekolah dapat menggunakan platform ni untuk berbagi nformasi terkini tentang kegiatan belajar-mengajar, prestasi siswa, dan acara sekolah lainnya. Tidak hanya publikasi yang berkelanjutan memberikan pemahaman yang lebih baik kepada orang tua tentang perkembangan anak mereka, tetapi juga membangun hubungan emosional antara siswa, orang tua, dan pendidik.

#### **b. Instagram**

Penggunaan facebook sekolah tidaklah cukup sebagai media publikasi. Hal ni dikarenakan banyak siswa yang tidak lagi menggunakan facebook. Siswa remaja sebagean besar adalah pengguna nstagram sehingga berbekal data tersebut sekolah membuat akun nstagram yang diberinama sama seperti akun facebook, yaitu Semiba Bangli.

#### **c. Youtube**

Facebook dan nstagram memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut berupa terbatasnya durasi dalam pemutaran publikasi berupa video. Penggunaan youtube bagi SMP Negeri 3 Bangli sangat efektif. Sampai saat ni, youtube SMP Negeri 3 Bangli memmiliki pengikut sebanyak seribu lebih. Adapun video yang sudah diupload sebanyak 129 video. Video yang ditampilkan berupa aktivitas pembelajaran, kegiatan sekolah, perlombaan, dan juga podcast Semiba. Kegiatan Podcast Semiba dilaksanakan secara rutin dengan menghadirkan narasumber yang kredibel dan terpercaya. Adapun nama Yotube Semiba adalah Semiba Channel.

#### **d. Website Resmi Sekolah**

SMP Negeri 3 Bangli juga memiliki website resmi yang bernama [smpn3bangli.sch.id](https://smpn3bangli.sch.id). Di dalam website ni berisi seputar nfoemasi terkait kegiatan SMP Negeri 3 Bangli, blog guru, prestasi, serta profil pendidik dan tenaga kependidikan. Website ni sangat penting sebagai sarana penghubung antara sekolah, dinas Pendidikan, serta kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

### **7. Pelatihan Guru berbasis Digital**

Salah satu komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah tenaga pendidik atau guru dalam melakukan inovasi dan berkreatifitas dalam pembelajaran berkualitas (Supriadi, 2018). Untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran hal yang perlu dilakukan oleh guru adalah melalui pelatihan.

Pelatihan bagi guru merupakan hal yang penting untuk dilakukan secara berkelanjutan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam berbagai bidang, mulai dari bidang pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Ada beberapa manfaat yang didapatkan oleh guru ketika rajin melaksanakan pelatihan yaitu meningkatkan kompetensi guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan meningkatkan motivasi guru (Hidayati et al, 2023).

Berbekal pentingnya pelatihan yang harus dilakukan oleh Guru, maka SMP Negeri 3 Bangli melaksanakan pelatihan guru secara berkala. Ada pun bentuk pelatihan tersebut berupa PMO (Project Management Office). Kegiatan ini dilaksanakan secara daring. Kegiatan PMO ini didampingi oleh seorang fasilitator yang memfasilitasi terkait kendala-kendala yang dihadapi saat melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, SMP Negeri 3 Bangli juga rutin melaksanakan workshop. Hal ini berkaitan dengan status SMP Negeri 3 Bangli sebagai salah satu sekolah penggerak di Kabupaten Bangli. Kendala yang biasanya ditampilkan dalam workshop adalah terkait digitalisasi pembelajaran. Guru-guru masih ada yang belum fasih menggunakan platform-platform digital. Kegiatan pelatihan ketiga yang dilakukan oleh guru-guru di SMP Negeri 3 Bangli adalah mengerjakan Platform Merdeka Mengajar (PMM). Kegiatan ini dilaksanakan setiap Sabtu. Guru-guru yang berasal dari MGMP sejenis berdiskusi untuk mempelajari materi-materi kurikulum Merdeka di PMM. Kehadiran pelatihan ini secara otomatis akan meningkatkan kualitas profesional guru dan memungkinkan mereka untuk selalu berkreatifitas.

## Kesimpulan

SMP Negeri 3 Bangli merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Bangli yang telah memperkenalkan teknologi digital dalam proses manajemen pendidikannya. Seiring dengan kemajuan teknologi, sekolah menyadari pentingnya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasi administrasi. Penggunaan teknologi digital di sekolah menengah negeri memiliki beberapa manfaat penting. Salah satunya adalah pengolahan data siswa. Dengan memanfaatkan sistem database elektronik, penyelenggara pendidikan dapat dengan mudah mengelola data siswa seperti informasi pribadi, informasi akademik, dan riwayat kehadiran. Hal ini mempercepat proses pengambilan data dan meminimalisir *human error* dalam pengolahan data. Selain mengolah data siswa, teknologi digital juga digunakan untuk mengarsipkan dokumen sosial dan membuat laporan kegiatan. Format digital memungkinkan dokumen terstruktur, disimpan, dan mudah diakses. Adapun bidang dalam Pendidikan yang sudah tersentuh digitalisasi di SMP Negeri 3 Bangli adalah digitalisasi pembelajaran dengan menggunakan platform *classroom*, Kahoot, quizizz, dan melajah.id. Berikutnya ada digitalisasi Asesmen, Digitalisasi Program novasi, Digitalisasi melalui Media Sosial, dan pelatihan guru berbasis digital. Dengan adanya digitalisasi diharapkan SMP Negeri 3 Bangli menjadi sekolah digital yang mampu memberikan pelayanan terbaik kepada peserta didik dan masyarakat.

## Daftar Pustaka

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & stiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951-3955.
- Amini, A., Pane, D., & Akrim, A. (2021). Analisis Manajemen Berbasis Sekolah Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Kinerja Guru Di Smp Swasta Pemda Rantau Prapat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 11148-11159.

- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Saputra, H. H. (2021). Peningkatan literasi digital peserta didik: Studi pembelajaran menggunakan e-learning. *Jurnal Imiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546-551.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2).
- Baharudin, R. (2010). Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Tadrîs*, 5(1), 112–127.
- Damopolii, M., & Hasan, M. (2023). Penerapan Pemanfaatan Sistem Informasi Manajemen Pada Proses Pembelajaran Aplikasi Google Classroom. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(1), 40-49.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social Psychology* (22:14), , pp. 1111-1132.
- Febrianti I., Tuffahati J., Rifai A., Affandi R.H. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 72-81.
- Ginanjar, A., Putri, N. A., Nisa, A. N. S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran PS dan PKN*, 4(2), 99-105.
- Hayudiyani, M., Bafadal, & Sumarsono, R. B. (2022). Kepemimpinan Pembelajaran dalam Implementasi Kebijakan Digital School. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(2), 66-71.
- Hermawan, A., & Rohman, A. (2021). Analisis Implementasi Administrasi Sekolah. *Reformasi*, 11(2), 250-258.
- Hidayati, N., Hidayati, D., Saputro, Z. H., & Lestari, T. (2023). Implementasi Pembelajaran Projek pada Sekolah Penggerak di Era Digital. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 69-82.
- Kamsina, K. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(2).
- Lestari, D., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205-222.
- Mariana, D. (2021). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Efektivitas Sekolah Penggerak dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10228-10233.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Suirsan, S., Kabiba, K., & Asrul, A. (2021). Implementasi Administrasi Pembelajaran Di SMP Negeri 4 Kulisusu Kab. Buton Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPP)*, 2(2), 123-133.
- Sukmawati, H Fitriadi, dan Y Pradana (2022). Digitalisasi sebagai Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2(1) 30-37
- Suparman, A. (2022). *Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Jarak Jauh (Edisi 2)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriadi, D. (2018). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 1(2), 125-132.

Verawati, U. J., Alifa, Y. D. N., Millah, Z., & Nissa, Z. K. (2023). Implementasi Pembelajaran E-Learning Sebagai Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Social Science Academic*, 1(2), 221-228.