

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Strategi Guru

a. Pengertian Strategi Guru

Istilah "strategi" berasal dari bahasa Latin yang mengandung makna sebagai seni merancang langkah-langkah untuk mencapai suatu tujuan. Frelberg dan Driscoll menyatakan bahwa strategi pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mencapai beragam tujuan pengajaran pada berbagai tingkat pendidikan, menyesuaikan kebutuhan peserta didik, dan dalam konteks yang berbeda. Sementara itu, menurut Gerlach dan Ely, strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang dipilih untuk menyampaikan materi dalam suatu lingkungan belajar tertentu, mencakup ciri khas, cakupan, serta urutan aktivitas yang dirancang guna memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Menurut Dick dan Carey, strategi pembelajaran tidak hanya mencakup langkah-langkah atau prosedur kegiatan, tetapi juga melibatkan materi atau paket pembelajaran. Mereka menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh unsur materi serta metode yang digunakan untuk mendukung siswa

dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu pola aktivitas pembelajaran yang dipilih dan diterapkan oleh guru secara kontekstual, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, situasi sekolah, lingkungan sekitar, serta tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara spesifik. Gerlach dan Ely menegaskan bahwa strategi pembelajaran harus selaras dengan tujuan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. strategi pembelajaran mencakup metode dan teknik (prosedur) yang dirancang untuk memastikan bahwa siswa benar-benar dapat mencapai tujuan akademik. Istilah "metode" dan "teknik" kerap digunakan secara bergantian. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa teknik yang terkadang disebut juga metode dapat diamati dalam setiap proses pembelajaran. Teknik merupakan cara atau sarana yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan aktivitas siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Seorang guru yang efektif harus mampu menggunakan berbagai metode atau teknik secara tepat, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan

guna mencapai hasil belajar yang diharapkan.(Sri Anitah W 2019)

Era digital yang saat ini tengah berlangsung telah membawa dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Pendidikan di masa kini menghadapi tantangan yang cukup kompleks, sehingga penanganannya memerlukan strategi yang melibatkan berbagai pihak terkait. Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai serangkaian langkah atau upaya yang dilakukan oleh individu maupun organisasi untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun strategi pengembangan profesionalitas guru merujuk pada cara atau pendekatan yang digunakan oleh individu atau lembaga dalam meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru. Menjadi guru profesional menghadapi era digital paling tidak telah mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai komitmen pada proses belajar siswa
- b. Menguasai secara mendalam materi pelajaran dan cara mengajarkannya
- c. Mampu berfikir sistematis tentang apa yang dilakukannya dan belajar dari pengalamannya(Akbar 2022)

Menurut O'Malley dan Chamot dalam Fatimah, strategi adalah seperangkat alat yang

membantu orang belajar bahasa kedua atau bahasa asing secara langsung. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan siasat ataupun seni merancang sesuatu rencana ataupun tehnik yang akan digunakan buat menggapai suatu yang yang diinginkan. Strategi juga sangatlah dibutuhkan untuk melakukan perencanaan sehingga berjalan dengan mudah dan efisien. (Hasriadi 2022)

b. Tujuan Strategi Guru

Salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh seorang pendidik adalah penguasaan terhadap strategi pembelajaran. Artinya, seorang guru tidak hanya perlu memahami materi yang diajarkan, tetapi juga harus mampu menyampaikannya secara efektif kepada peserta didik. Dalam konteks ini, metode pengajaran memegang peranan yang lebih penting dibandingkan isi materi itu sendiri, dan peran guru menjadi faktor kunci yang lebih dominan daripada metode maupun materi. Melihat kondisi pendidik dan calon pendidik saat ini, mendalami serta menerapkan model pembelajaran inovatif menjadi salah satu alternatif yang relevan. Pembelajaran inovatif terbukti memberikan dampak positif, baik dalam meningkatkan strategi mengajar guru maupun strategi belajar siswa. (Azzahra and Febriani Sya 2023)

Dalam proses pendidikan, pandangan dan sikap guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan peserta didik, sehingga guru dituntut untuk bersikap profesional. Keberhasilan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh peran serta orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah.(Baroya 2018)

c. Jenis-Jenis Strategi Guru

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar di kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan Kesempatan kepada Peserta Didik untuk Membuat Keputusan dan Mengontrol Pembelajaran.

Memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam pengambilan keputusan serta memiliki kendali terhadap aktivitas di kelas merupakan salah satu cara yang efektif dalam menjaga motivasi dan kualitas pembelajaran mereka. Instruksi yang diberikan oleh guru memegang peranan penting dalam proses ini, sehingga penyampaian yang jelas sangat diperlukan agar siswa memahami arah kegiatan belajar secara optimal.

Peserta didik dapat mengalami frustrasi yang cukup tinggi apabila menerima tugas yang tidak disertai dengan penjelasan yang jelas. Ketidakjelasan tersebut dapat menyebabkan mereka kesulitan memahami tugas, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Oleh karena itu, pada awal tahun ajaran, guru sebaiknya menyampaikan instruksi, aturan, serta harapan secara jelas dan terstruktur, agar peserta didik memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Ciptakan Lingkungan Kelas Bebas Ancaman

Terkadang, guru terlalu fokus pada pemberian konsekuensi bagi siswa yang melakukan pelanggaran. Hal ini sering kali diulang dan ditekankan dalam setiap pertemuan, yang dapat menimbulkan kesan negatif dari siswa terhadap guru. Siswa mungkin merasa bahwa guru tidak lagi menaruh kepercayaan kepada mereka. Memberikan kepercayaan kepada peserta didik jauh lebih efektif dibandingkan terus-menerus membahas ancaman hukuman. Apabila guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan serta tanggung jawab siswa, daripada

menekankan hukuman, maka hal tersebut akan lebih mendorong siswa untuk tetap termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

3) Ubah Suasana Belajar Kelas

Meskipun lingkungan kelas merupakan tempat yang baik untuk belajar, aktivitas yang dilakukan secara berulang di dalam kelas dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan variasi dengan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar di luar kelas guna meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat dilakukan melalui kehadiran narasumber, kunjungan lapangan, atau pelaksanaan penelitian di sekolah lain. Kegiatan semacam ini dapat menyegarkan pikiran peserta didik dan memperkaya wawasan mereka, sehingga memicu semangat dan keinginan yang lebih besar untuk terus belajar.

4) Tawarkan Model dan Metode Pembelajaran yang Beranekaragam Peserta didik

Apabila guru terus-menerus menggunakan model atau pendekatan pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan presentasi secara berulang, hal ini dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Oleh karena itu, guru

dianjurkan untuk menerapkan variasi dalam model atau pendekatan pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar akan menjadi lebih menarik dan mampu mengurangi rasa bosan yang dialami siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

5) Mengetahui Peserta Didik

Guru tidak cukup hanya mengetahui nama peserta didiknya. Siswa juga mengharapkan adanya ketulusan dan perhatian dari guru, khususnya saat mereka meraih keberhasilan. Perasaan dihargai oleh pendidik akan menciptakan suasana belajar yang lebih aman dan mendukung, serta mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, mereka menginginkan apresiasi serta umpan balik positif dari seseorang yang mereka pandang penting dan yang menghargai mereka sebagai individu

6) Mengetahui Minat Peserta didik

Salah satu keuntungan lain bagi guru adalah mengenal peserta didiknya secara lebih mendalam, karena hal ini memungkinkan guru mengaitkan materi pelajaran dengan minat siswa. Sebagai contoh, jika sebagian besar siswa di kelas memiliki ketertarikan pada musik, guru dapat memanfaatkan alat bantu seperti gitar untuk

menjelaskan konsep bunyi, seperti frekuensi dan periode. Namun, tidak banyak guru yang mampu menghubungkan materi dengan minat siswa. Padahal, keterkaitan antara materi pelajaran dan minat siswa dapat meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. (Asiva Noor Rachmayani 2015)

2. Ice Breaking

a. Pengertian Ice Breaking

Menurut Said (Nurhayanti, 2020), ice breaking adalah permainan atau kegiatan yang dimaksudkan untuk mengubah suasana kelompok menjadi kebekuan. Ini dapat dilakukan pada awal pelajaran, sedang pelajaran, atau di akhir pelajaran melalui kegiatan permainan, gerakan tubuh, bernyanyi, dll. (Iskandar et al. 2023)

Ice breaking merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Ketika diterapkan dalam proses pembelajaran, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong anak untuk bersikap lebih terbuka dan memperhatikan guru. Dengan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efektif, sehingga

tujuan yang telah dirancang dapat tercapai dengan baik.

Suasana belajar yang menyenangkan dapat mencegah anak merasa tertekan atau terpaksa, membantu mereka tetap fokus dan berkonsentrasi selama pembelajaran, serta menciptakan kondisi yang lebih rileks dan nyaman, sehingga menghindari rasa kantuk. Dengan demikian, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih positif, dan penyampaian materi pun dapat berlangsung dengan lebih efektif. Oleh karena itu, ice breaking dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengurangi ketegangan, menciptakan suasana yang santai, menyenangkan, dan bebas tekanan. Melalui penerapan ice breaking, fokus dan konsentrasi anak diharapkan dapat pulih dan meningkat kembali. (Nadila adiansa 2023)

Dalam bidang pendidikan, terutama dalam bidang pelatihan, istilah "*ice breaker*" tidak memiliki hubungan langsung dengan istilah "*ice breaker*" dalam bidang teknik. Dalam bidang pendidikan, istilah "*ice breaker*" lebih didasarkan pada arti konotatif dari "memecah kebekuan". Dalam konteks teknik, istilah ini diartikan sebagai "es", sementara dalam bidang pendidikan lebih diartikan sebagai "suasana". Supriadi

berpendapat bahwa istilah ini adalah padanan dari dua kata Inggris yang mengandung arti "memecah es". Dalam latihan, istilah ini sering digunakan untuk menghilangkan kebekuan di antara peserta sehingga mereka saling mengenal, memahami, dan dapat berinteraksi dengan baik satu sama lain.(JASMINE 2014)

b. Tujuan Ice Breaking

Tujuan ice breaking adalah untuk memfasilitasi proses keterlibatan (interaksi) multi arah dalam pembelajaran, yaitu interaksi antara peserta, guru/fasilitator, dan sumber belajar.(Iskandar et al. 2023)

Untuk mencapai hal ini, dibutuhkan Ice Breaking dengan tujuan dan keuntungan sebagai berikut:

- 1) Menempatkan otak pada kondisi gelombang Alpha
- 2) Menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan
- 3) Menjaga stabilitas kondisi fisik dan psikis peserta agar mereka tetap segar dan nyaman saat menyerap informasi selama belajar

- 4) Meningkatkan semangat dan keinginan peserta untuk terus belajar. Pelatihan mengawasi aktivitas belajar dari awal hingga akhir.
- 5) Meningkatkan keinginan peserta untuk belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 6) Menciptakan lingkungan yang nyaman bagi guru dan peserta sehingga keduanya dapat menikmati pelatihan dan pembelajaran.
- 7) Mengarahkan peserta pelatihan agar tetap fokus terhadap materi pembelajaran sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai.
- 8) Menciptakan rasa kedekatan antara pendidik dan peserta pelatihan sehingga tidak ada jarak antara satu sama lain. Kegiatan yang dilakukan selama pelatihan menjadi
- 9) Membantu peserta pelatihan lebih cepat dan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh instruktur.
- 10) Memecahkan kebuntuan dan kekakuan dari kondisi pelatihan yang monoton dan kurang bergairah.
- 11) Membantu merelaksasi otot dan otak bagi semua yang terlibat oleh pembelajaran, baik pengajar maupun peserta pelatihan.
- 12) (Budi dan Elva 2021)

Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan tujuan utama dari kegiatan ice breaking. Menjaga antusiasme dan energi siswa menjadi hal yang sangat penting, karena materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan dalam suasana yang positif dan menyenangkan.(Amalia 2020)

c. Jenis-Jenis Ice breaking

Ice breaking dalam proses pembelajaran terdapat beberapa yaitu, jenis yel-yel, jenis tepuk tangan, jenis lagu, jenis gerak badan, jenis humor, jenis games, jenis cerita, jenis sulap, dan jenis audio visual(Rahmi 2018)

Sebagian ahli membagi model ice breaking menjadi beberapa kategori dasar berdasarkan teknis yang digunakan untuk menyampaikan dan menerapkannya. Beberapa kategori dasar ini termasuk:

1) Kalimat motivasi atau kalimat indah.

Untuk membangkitkan semangat guru sebelum memulai pembelajaran, diperlukan upaya yang dapat menjaga motivasi dan antusiasme peserta didik selama proses belajar berlangsung di kelas. Umumnya, peserta didik lebih mudah

mengingat kalimat-kalimat yang bernuansa semangat dan membangkitkan energi positif.

2) Tepuk Tangan.

Tepuk tangan dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik tetap fokus sebelum pembelajaran dimulai, sekaligus berperan sebagai teknik ice breaking. Metode ice breaking ini tergolong sederhana dan praktis, karena dapat diterapkan tanpa memerlukan persiapan yang rumit atau waktu yang lama.

3) Permainan.

Menurut Vygosty, bermain memainkan peran langsung dalam perkembangan kognitif siswa.

4) Gerak Badan/ senam.

Ice breaking gerak badan bertujuan untuk menjadikan peredaran darah lancar setelah beberapa lama berdiam diri dalam aktivitas belajar. Proses berpikupun akan menjadi lebih kreatif dan segar. Karena ketika gerak badan peserta didik akan merasakan sensasi kesegaran dari otot-otot yang tegang ketika lelah dalam pembelajaran.

5) Story Telling.

Bercerita sebagai ice breaking adalah menyampaikan sebuah kisah nyata berdasarkan kenyataan atau bersifat fiksi. Cerita harus mengandung teladan.

6) Menyanyi.

Menyanyi adalah salah satu cara yang paling mudah dan paling disukai untuk menghancurkan es. Ice breaking menyanyikan lagu sebagai acuan, yaitu yang penting happy.

7) Audio Visual Audio.

visual dapat mendorong minat siswa. Jenis ini paling umum digunakan selama proses pembelajaran, baik di awal, saat kegiatan inti, maupun di akhir. Film atau video yang lucu, menginspirasi, atau mendorong siswa untuk belajar lebih banyak (Amalia 2020)

Permainan sebagai bentuk ice breaking merupakan salah satu yang paling menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Jenis ice breaking ini mampu membangkitkan semangat, antusiasme, serta rasa gembira siswa. Aktivitas permainan tersebut juga dapat meningkatkan konsentrasi serta mendorong kemampuan berpikir dan bertindak siswa secara lebih optimal. Karena

sebagian besar siswa sangat menyukai kegiatan bermain, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal penting sebelum menerapkan ice breaking dalam bentuk permainan.(Anggi Prasetya 2023)

3. Era Digitalisasi

a. Pengertian Era Digitalisasi

Semua aspek kehidupan, termasuk pembelajaran, memanfaatkan media digital di era digital. Ini karena pembelajaran digital membutuhkan pendidik dan siswa untuk berkomunikasi secara interaktif dengan menggunakan teknologi informasi seperti komputer dan laptop, internet, dan aplikasi smartphone. Dengan demikian, teknologi informasi dapat digunakan secara stratifikasi.(Azis, Taufik 2019)

Dalam bahasa Inggris, istilah "digital" berasal dari kata Latin *digitus*, yang berarti "jari", dan umumnya merujuk pada sistem yang menggunakan angka, khususnya angka biner. Sistem biner ini menjadi dasar dalam komunikasi digital, di mana informasi dikodekan menggunakan angka 1 dan 0 untuk mempermudah proses pertukaran data. Angka 1 dan 0 tersebut dikenal sebagai "bit" (binary digit), yaitu singkatan dari digit biner, yang merupakan unit terkecil dalam representasi data digital

Dalam sistem digital, kemajuan teknologi telah mendorong munculnya bentuk komunikasi baru, metode pengolahan informasi yang lebih canggih, serta transformasi terhadap perangkat dan saluran komunikasi yang telah ada sebelumnya. Perkembangan ini menjadi salah satu faktor utama yang mendorong terjadinya revolusi dalam bidang komunikasi.

Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak bergantung pada tenaga manusia secara manual, melainkan menggunakan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer untuk menjalankan proses secara otomatis. Secara prinsip, teknologi digital adalah sistem penghitung berkecepatan tinggi yang mengonversi seluruh data menjadi bentuk angka. Teknologi ini memiliki karakteristik yang fleksibel dan dapat disesuaikan, seperti kemampuan terhubung melalui jaringan dan internet. Media konvensional seperti surat kabar, televisi, majalah, dan koran tidak termasuk dalam kategori teknologi digital. Istilah "era digital" merujuk pada masa ketika teknologi digital, khususnya jaringan internet dan sistem informasi berbasis komputer, mulai berkembang dan menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan manusia.

Era digital adalah masa di mana setiap individu dapat berkomunikasi secara cepat dan langsung, bahkan dalam waktu nyata (real time). Informasi dapat diakses dengan mudah dan instan. Era ini juga sering dikaitkan dengan istilah globalisasi, yaitu proses integrasi antarnegara yang terjadi melalui pertukaran barang, ide, produk, serta budaya dari berbagai belahan dunia. Fenomena ini sebagian besar dipicu oleh kemajuan dalam teknologi telekomunikasi, transportasi, dan internet. (Bowen et al. 2013)

Era digital merupakan masa ketika sebagian besar masyarakat mulai mengandalkan sistem digital dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Berdasarkan *Communication Technology Timeline* yang dikutip oleh Dan Brown, perkembangan media elektronik dimulai pada awal tahun 1880-an dengan hadirnya alat komunikasi seperti telepon, tape recorder, dan radio. Kemudian, antara tahun 1940 hingga 1970-an, penggunaan perangkat elektronik seperti televisi, TV kabel, dan telepon seluler mulai meluas di kalangan masyarakat. Pada awalnya, teknologi komunikasi media elektronik masih berbasis sistem analog. Namun, seiring kemunculan berbagai media digital seperti e-book, internet, surat kabar digital, perpustakaan digital (e-library), dan toko daring (e-

shop), teknologi tersebut mulai beralih ke sistem digital. Periode ini dikenal sebagai era revolusi digital, yang secara global dimulai pada awal tahun 1990-an.

Berdasarkan fondasi sistem digital yang telah ada sebelumnya, era digital ditandai dengan proses komunikasi informasi yang berlangsung secara cepat, akurat, dan jelas melalui berbagai media. Perkembangan teknologi digital mencakup kemunculan perangkat seperti komputer, internet, ponsel, dan media sosial. Beberapa contoh perangkat digital meliputi televisi, konsol permainan genggam, jam digital, komputer, laptop, serta telepon pintar. Transformasi teknologi juga terlihat dari perubahan bentuk media dan alat, seperti buku cetak yang beralih menjadi buku elektronik (e-book), surat fisik menjadi surat elektronik (email), mesin ketik digantikan oleh komputer, telepon kabel menjadi ponsel, gramofon berkembang menjadi kaset, lalu menjadi CD (compact disc), dan jam analog berevolusi menjadi jam digital hingga akhirnya menjadi *smartwatch*.

Memang akan ada perubahan pola kehidupan karena era digital yang telah menjadi bagian dari kehidupan setiap orang, terutama generasi muda. Proses belajar dan penyebaran informasi termasuk di

dalamnya. Era kertas pasti akan berakhir dalam waktu dekat.

Kamus cetak kini mulai kehilangan relevansinya karena kamus digital lebih mudah diakses dan memiliki harga yang lebih terjangkau, bahkan dapat diinstal langsung di perangkat ponsel. Saat membutuhkan terjemahan, pengguna cukup membuka aplikasi seperti "*Dict Bag*" di ponsel mereka. Jika aplikasi tersebut dirasa belum mencukupi, barulah sebagian orang mungkin mencari versi cetaknya. Seiring dengan kemajuan teknologi dan peningkatan fitur pada ponsel, kamus saku (*pocket dictionary*) telah berkembang menjadi aplikasi digital, termasuk kamus bahasa Arab yang kini banyak digunakan dalam bentuk perangkat lunak. Dengan perkembangan ini, kebutuhan akan kamus cetak pun semakin berkurang.

Tidak hanya kamus, tetapi juga jurnal, majalah, buku, dan surat kabar secara bertahap mulai tergantikan oleh versi digital. Saat ini, banyak jurnal ilmiah telah bertransformasi ke format digital. Perpustakaan pun cenderung memilih berlangganan jurnal online karena lebih hemat biaya dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan fisik. Hampir seluruh surat kabar kini memiliki edisi daring, dan

buku pelajaran pun mulai tersedia dalam bentuk digital. Dengan perkembangan ini, digitalisasi informasi menjadi metode baru dalam penyebaran pengetahuan dan informasi secara luas dan efisien.(Rahayu 2019)

b. Tujuan Digitalisasi

Penggunaan teknologi informasi diharapkan dapat mendorong terciptanya layanan publik yang lebih baik serta memperkuat interaksi antara pemerintah, dunia usaha, industri, dan masyarakat. Tujuan utamanya adalah meningkatkan pengelolaan partisipasi publik serta memperlancar komunikasi dan kerja sama di sektor bisnis dan industri. Berbagai tugas manajerial yang bersifat repetitif dan memakan waktu kini dapat diotomatisasi melalui teknologi, seperti penerapan sistem manajemen dokumen elektronik, alat pemrosesan otomatis, dan kecerdasan buatan (AI).

Hal ini memungkinkan percepatan proses seperti verifikasi dokumen, pengarsipan, dan pengolahan data. Pemanfaatan teknologi informasi juga berkontribusi pada peningkatan efisiensi pemerintahan dan pemberdayaan masyarakat melalui kemudahan akses informasi. Instansi pemerintah dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan

transparansi, kenyamanan pelayanan, pendapatan, serta mengurangi biaya operasional melalui pengurangan praktik korupsi dan peningkatan kualitas layanan.(Harahap and Harahap 2023)

Digitalisasi bertujuan untuk meningkatkan pemanfaatan sumber daya informasi serta mempermudah akses terhadapnya. Dibandingkan dengan bahan cetak, informasi dalam format elektronik lebih sering digunakan dan diakses oleh pengguna. Sumber daya digital memungkinkan penggunaan secara bersamaan oleh banyak pengguna (*multiuser*) tanpa batasan waktu dan tempat. Bahkan, akses dapat dilakukan tanpa harus mengunjungi perpustakaan secara fisik. Jika informasi digital tersedia secara terbuka melalui internet, maka baik pengguna dari dalam maupun luar institusi dapat mengaksesnya, yang pada akhirnya juga dapat berfungsi sebagai sarana kontrol sosial.(Mustofa 2018)

c. Macam-Macam Digitalisasi

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, terdapat berbagai jenis media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan, antara lain pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis digital, pembelajaran dengan bantuan terjemahan bahasa,

serta pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis video. Pembelajaran jarak jauh memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa meskipun berada di lokasi yang berbeda, sehingga kehadiran fisik di ruang kelas tidak lagi menjadi keharusan. *Zoom*, *E-learning*, *Google Meet*, dan *Google Classroom* adalah beberapa platform pembelajaran online yang dapat Anda gunakan. Selain itu, banyak fitur yang ditawarkan oleh aplikasi online ini yang dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran dan membuat kelas yang aktif dan kreatif di mana siswa dapat berinteraksi dan berbicara satu sama lain.

Fitur-fitur ini meningkatkan kemungkinan pembelajaran online yang efektif. Selain itu, ada media digital untuk latihan soal online seperti *Quizziz*, *That Quiz*, *Socrative*, dan *Google Forms*, yang dapat digunakan baik secara online maupun dari jarak jauh. Aplikasi ini membantu pendidik menemukan materi yang siswa belum memahami dengan baik. Mereka juga dapat mengukur peningkatan kemampuan siswa dengan menghitung perbedaan antara pre-test dan post-test. Penggunaan aplikasi online juga membantu pembelajaran online menjadi lebih beragam dan efektif.

Salah satu keuntungan utamanya adalah siswa memiliki kesempatan untuk melihat hasil belajar mereka secara langsung.(Yuniarti et al. 2023)

Di dunia pendidikan ada beberapa macam jenis digitalisasi seperti:

1) *E-Learning*

E-learning merupakan singkatan dari "*electronic learning*", yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik seperti komputer atau jaringan internet. Secara umum, istilah *e-learning* memiliki cakupan yang luas dan terus mengalami perkembangan dalam hal definisi serta penerapannya. *e-learning* diartikan sebagai proses mengajar dan belajar yang menggunakan jaringan elektronik, baik LAN, WAN, maupun internet, untuk menyampaikan materi, melakukan interaksi, maupun memberikan bimbingan.

E-learning merupakan perpaduan antara metode pengajaran dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana dalam proses belajar.

E-learning merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik untuk merancang, mengembangkan, menyampaikan, mengevaluasi, dan memfasilitasi proses belajar yang berfokus pada siswa sebagai

pusat kegiatan belajar. Proses ini dilakukan secara interaktif guna mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

E-learning adalah pembelajaran berbasis elektronik, yang memanfaatkan internet dan perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. Platform umum yang digunakan antara lain *Google Classroom*, *Moodle*, *Zoom*, dan *Edmodo*. Guru dan siswa dapat berinteraksi secara langsung atau tidak langsung melalui materi digital, kuis online, dan diskusi virtual. (Chusna 2019)

2) Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital adalah kumpulan koleksi informasi yang luas dan sistematis yang disimpan dalam berbagai bentuk digital, seperti kombinasi teks, gambar, suara, dan video, yang memungkinkan pencari informasi di mana saja dan kapan saja melalui gagasan jaringan komunikasi global dan penggunaan teknologi informasi yang paling canggih. (Prabowo 2013)

Perpustakaan digital menyediakan akses ke buku, artikel, jurnal, dan sumber belajar lainnya dalam bentuk digital yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Ini membantu guru dan

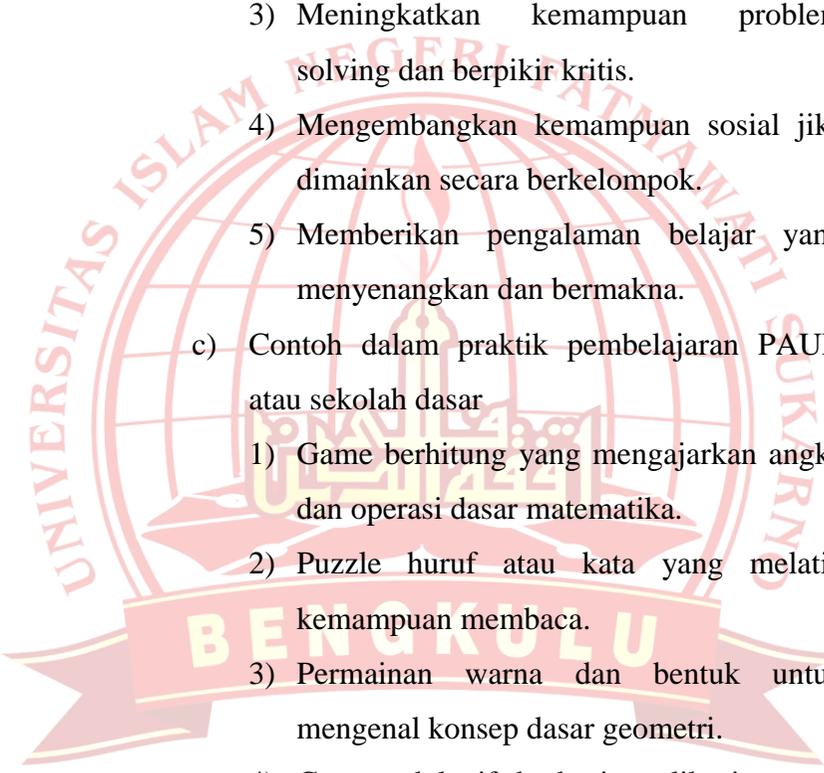
siswa mendapatkan bahan ajar yang lebih luas tanpa harus mengunjungi perpustakaan fisik.

3) Digital Game-Based Learning

Digital Game-Based Learning (DGBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan digital (game) sebagai media utama untuk membantu proses belajar. Tujuan utama dari DGBL adalah menggabungkan unsur edukatif dengan elemen permainan yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi.

a) Ciri-ciri Digital Game-Based Learning

- 1) Menggunakan perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone.
- 2) Memiliki aturan, tantangan, dan tujuan seperti pada game biasa.
- 3) Mendorong partisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa.
- 4) Bisa bersifat individual atau kolaboratif.
- 5) Fokus utamanya tetap pada pencapaian tujuan pembelajaran.

- 
- b) Manfaat Digital Game-Based Learning
- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.
 - 2) Membantu perkembangan motorik halus dan koordinasi tangan-mata.
 - 3) Meningkatkan kemampuan problem solving dan berpikir kritis.
 - 4) Mengembangkan kemampuan sosial jika dimainkan secara berkelompok.
 - 5) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
- c) Contoh dalam praktik pembelajaran PAUD atau sekolah dasar
- 1) Game berhitung yang mengajarkan angka dan operasi dasar matematika.
 - 2) Puzzle huruf atau kata yang melatih kemampuan membaca.
 - 3) Permainan warna dan bentuk untuk mengenal konsep dasar geometri.
 - 4) Game edukatif berbasis aplikasi seperti Kahoot!, Quizziz, ABCmouse, Sago Mini, dan sejenisnya

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1. penelitian yang relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Izattul Isnaini, 2021	Peran guru pendidikan agama islam di era digital (studi di SMP Negeri 8 Yogyakarta)	Peran guru pendidikan agama islam di era digital (studi di SMPNegeri 8 Yogyakarta)	Pengaruh era digital terhadap peserta didik di lingkungan sekolah, strategi yang diterapkan oleh guru dalam menanamkan nilai-nilai agama Islam, serta bentuk nilai-nilai keagamaan Islam yang diajarkan di sekolah pada masa digitalisasi.
2	Muhammad Ilham Nur Wahid, 2023	Pengaruh digitalisasi pendidikan terhadap akhlaksiswa kelas 7 B di SMPNegeri 11 Malang	Metode penelitian kuantitatif yang mana sumber datanya diambil melalui kuisisioner (angket).	Dampak perkembangan era digital terhadap siswa di lingkungan pendidikan, upaya strategis yang dilakukan oleh guru dalam menanamkan ajaran-ajaran Islam, serta implementasi

				nilai-nilai keagamaan Islam yang diajarkan kepada peserta didik di tengah kemajuan teknologi digital
3	Taufiq Nur Azis, 2019	Strategi pembelajaran era digital	Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan pendekatan research literature (penelitian literatur).	Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru atau dosen di era digital mencakup pengembangan model pembelajaran, penerapan inovasi, serta pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital.
4	Muharrir, 2022	Penggunaan ice breaking dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang	Penggunaan ice breaking dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII SMP Muhammadiyah	Proses pembelajaran sebaiknya berlangsung dalam suasana yang bebas dari tekanan maupun intimidasi, agar peserta didik memiliki dorongan dan semangat

			h Pinrang	untuk terlibat secara aktif. Untuk meningkatkan motivasi belajar, diperlukan strategi yang mampu menciptakan suasana yang lebih rileks dan menyenangkan, salah satunya melalui penerapan Ice Breaking
5	LeniDwiAnggunRosyadi, 2019	Pengaruh ice breaking terhadap motivasi belajar anak pada kelompok b di TK Nurul Huda Krakahan, Tanjung, brebes tahun ajaran 2018/2019	Penelitian Inimenggunakan Desain Pre Eksperimental (PreEksperimental Design) yaitu dengan salah satu kelompok Prates-Postest (One Group Pretest-Posstest Design) sebagai desain penelitian	Tingkat motivasi belajar pada anak sangat bervariasi. Sebagian anak menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, sementara yang lain masih memiliki motivasi belajar yang rendah atau kurang optimal.

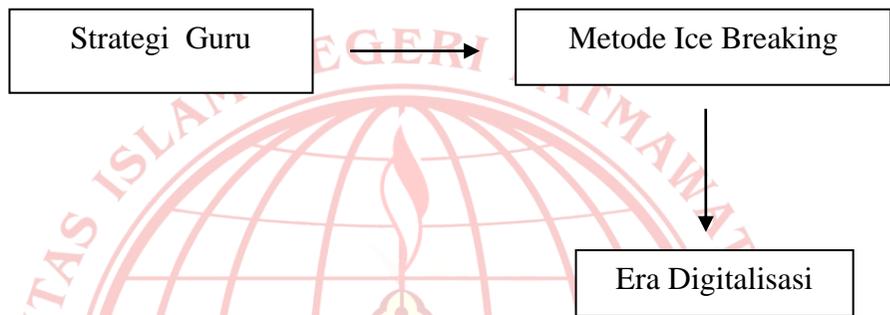
6	Widi Adhariyani, 2022	Penggunaan <i>Ice Breaking</i> dalam Pengembangan kreatifitas motorik anak usia dini pada Ra Ushuludin NW Ubung Tahun 2021/2022	Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Penerapan Ice Breaking dalam proses pembelajaran anak usia dini, serta upaya pengembangan kreativitas mereka melalui kegiatan Ice Breaking.
---	-----------------------	---	--	---

C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran yang dikutip oleh sugiyono, bahwa kerangka berpikir suatu model konseptual yang menjelaskan hubungan teori dengan berbagai variabel dalam suatu permasalahan.

Kerangka berpikir bukan hanya kumpulan informasi yang didapan dari berbagai referensi. Melainkan kerangka pemikiran membutuhkan lebih dari sekedar data atau informasi yang mendalam tentang penelitian, kerangka pemikira membutuhkan pemahaman yang peneliti dapatkan dari data dan teori yang relavan, dan kemudian diterapkan dalam sebuah kerangka pemikiran. Dengan demikian, kerangka berpikir menjadi dasar yang kuat dalam membangun dan mengembangkan pemikiran dalam proses penelitian

Berikut kerangka berpikir mengenai strategi guru menggunakan metode ice breaking di era digitalisasi di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.



gambar 2.1. kerangka berpikir