



Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Republik Indonesia

RAMAH **#PENDIDIKAN**
BERMUTU
UNTUK SEMUA

KEBIJAKAN DIGITALISASI PEMBELAJARAN

Direktorat Sekolah Menengah Atas
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah



LATAR BELAKANG



Indonesia perlu melakukan akselerasi dalam penguatan pendidikan literasi, numerasi, dan sains teknologi.



Upaya yang telah dilakukan

Peningkatan kapasitas guru

1. Meningkatkan kapasitas guru melalui Ruang GTK yang mencatat **4,1 juta** peserta pelatihan mandiri antara 2022 hingga 2023 dan **80 ribu** guru di daerah 3T
2. Melakukan pendidikan dan pelatihan guru secara berjenjang

Penyediaan sarana dan prasarana pendukung

1. Menyediakan bantuan **1,2 juta chromebook** untuk **71k** sekolah
2. **219.114** satuan pendidikan telah memiliki Laptop/komputer dengan total **3,3 juta** perangkat.
3. Menyediakan bantuan buku pembelajaran

Penyediaan platform pendukung



>25% siswa belum mencapai litnum thn 2025 yaitu

- 29,7% (3 dari 10 murid) belum mencapai tk. kompetensi minimum literasi
- 39,6% (4 dari 10 murid) belum mencapai tk. kompetensi minimum di numerasi

Perlu **akselerasi** dalam peningkatan **kapasitas guru** penyediaan **sarana** dan **prasarana** pendukung, dan penyediaan **platform pendukung.**

Hasil TKA SMA Tahun 2025/2026



*Hasil agregasi statistik nasional TKA SMA: Penguasaan kognitif numerasi dasar (Matematika) dan keterampilan berbahasa global (Bahasa Inggris) masih menjadi tantangan kritis yang mendesak untuk diintervensi menggunakan model belajar baru.

Tahun 2025, Pemerintah menghadirkan beberapa program unggulan dan prioritas untuk penguatan pendidikan literasi, numerasi, dan sains teknologi.

Asta Cita ke-4

Memperkuat **pembangunan sumber daya manusia, sains, teknologi, pendidikan**, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas

Program Prioritas Kemendikdasmen Penerjemahan Asta Cita

1 Wajib Belajar 13 Tahun dan Pemerataan Kesempatan Pendidikan

4 Pengembangan Talenta dan Prestasi

7 Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial

10 Penguatan Karakter: Pelatihan Guru BK dan Ke-BK-an

2 Peningkatan Kualifikasi, Kompetensi, dan Kesejahteraan Guru

5 Pemenuhan dan Perbaikan Sarana dan Prasarana Pendidikan

8 Pembangunan Kebahasaan dan Kesastraan

11 Tes Kemampuan Akademik (TKA)

3 Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

6 Penguatan Karakter: 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat & Pagi Ceria

9 Sistem Penerimaan Murid Baru (SPMB) yang Berkeadilan

12 Penguatan Pendidikan Literasi, Numerasi, dan Sains Teknologi

Penguatan Literasi, Numerasi, dan Sains Teknologi melalui Digitalisasi Pembelajaran



Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2025 – 2029

Digitalisasi dalam pendidikan masuk ke dalam **17** program prioritas pemerintah, yaitu **“Penguatan pendidikan, sains, dan teknologi, serta digitalisasi”**.



Inpres No. 7 Tahun 2025
(7 Maret 2025)

Mendorong kualitas sumber daya manusia melalui percepatan pelaksanaan **digitalisasi pembelajaran**.



Arahan pidato presiden dalam acara Puncak Hari Guru Nasional dan Hari Pendidikan Nasional

Pemerintah akan **menyediakan televisi cangguh (papan interaktif) di seluruh sekolah** di Indonesia untuk memastikan bahwa seluruh siswa dapat menerima pelajaran terbaik.



Ringkasan Kerja 130 Hari Presiden Prabowo dan Kabinet Merah Putih

Inisiatif **Smart Board** di setiap Ruang Kelas sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menjangkau seluruh Indonesia, termasuk daerah terpencil yang kekurangan guru.



INPRES NOMOR 7 TAHUN 2025

Fokus Program Digitalisasi Pembelajaran



Penyediaan infrastruktur digital (seperti internet, perangkat pembelajaran, papan interaktif).



Pengembangan sistem pembelajaran digital yang terintegrasi dan dapat diakses oleh satuan pendidikan.



Penguatan kapasitas SDM (guru dan tenaga kependidikan) dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran.



Penyusunan regulasi dan standar operasional pelaksanaan digitalisasi di tingkat nasional hingga daerah.



IMPLEMENTASI PROGRAM



Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Smart Classroom

Penerapan Digitalisasi Pembelajaran

Untuk **merealisasikan program prioritas Presiden dan Kemendikdasmen** dalam rangka penguatan pendidikan literasi, numerasi, dan sains teknologi dapat dilakukan melalui **digitalisasi pembelajaran**.

Penggunaan Teknologi Digital

Digitalisasi pembelajaran bertujuan untuk **meningkatkan kualitas proses pembelajaran, mempermudah akses terhadap sumber belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inklusif**

Implementasi Smart Classroom

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mewujudkan digitalisasi pembelajaran yaitu melalui Implementasi **smart classroom** di satuan pendidikan

Keunggulan

Pembelajaran **bersifat interaktif**, pembelajaran yang dipersonalisasi, akses sumber daya global, kemudahan evaluasi dan kolaborasi yang lebih baik

Tantangan

Keterbatasan **infrastruktur teknologi** mencakup ketersediaan sumber listrik dan koneksi internet, **kepemilikan perangkat teknologi**, kesiapan tenaga pendidik dan siswa, **ketersediaan dana untuk pemeliharaan** dan pengembangan, dan integrasi teknologi

Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam dapat diimplementasikan melalui penerapan smart classroom pada semua tahapan pembelajaran baik perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi .

Gawai - PID Sebagai Alat Berpikir

Papan Interaktif Digital (PID): Mendorong efisiensi kelas hibrida dengan visualisasi spasial yang hidup untuk materi sains dan matematika kompleks.

Konten Adaptif Interaktif: Pengadaan modul simulasi virtual guna merangsang penalaran logis serta eksplorasi mandiri di luar ruang kelas tradisional.

Peningkatan Peran Pendidik: Mempersiapkan guru menjadi desainer pengalaman belajar interaktif, bukan lagi penyampai hafalan searah.



Keadilan Akses & Desain Program

Tipologi Wilayah	Program Kebijakan Utama	Status Jaringan	Fokus Implementasi
Urban / Perkotaan	Integrasi IFP (Papan Pintar) & LMS Menyeluruh	Stabil / Online	SKALA PENUH
Suburban / Semi-Urban	Pembelajaran Hibrida & Gawai Konten Lokal	Hybrid / Terbatas	EKSPERIMEN AKTIF
3T / Daerah Terpencil	Papan Pintar Offline & Kipin Max Tanpa Kuota	Minim / Offline	ASISTENSI KHUSUS

*Asas Inklusivitas: Mengingat kondisi geografis Indonesia yang sangat luas, teknologi tidak boleh melahirkan kesenjangan baru. Wilayah tanpa koneksi internet memprioritaskan alat ajar pintar berbasis luring (offline) berdaya rendah.



SKEMA BIMBINGAN TEKNIS DAN PENDAMPINGAN PEMANFAATAN





Dukungan Bimbingan Teknis Pemanfaatan Sarana Digitalisasi

Banyak Guru **belum familiar** dengan PID atau teknologi pembelajaran.

Mengapa perlu BIMBINGAN TEKNIS?

Dunst, C. J., & Trivette, C. M. (2019) pada Artikel yang **berjudul**
*Review of the Effects of Technical Assistance on Program,
Organization, and Systems Change*
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1220907.pdf>

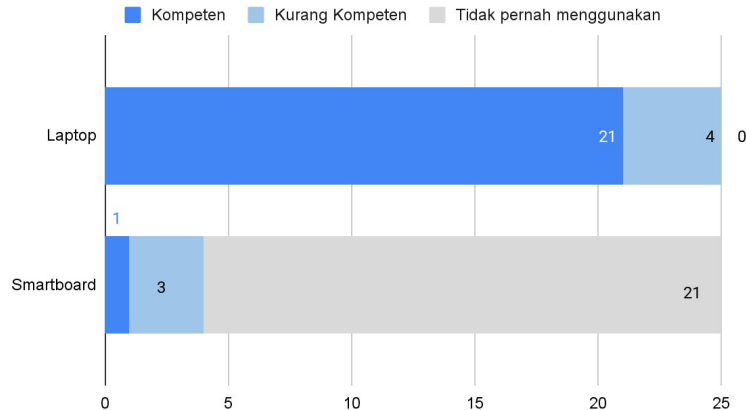
Bimtek yang terstruktur dan konsisten **terbukti meningkatkan perubahan positif** dalam adopsi kebijakan dan praktik di organisasi pendidikan.



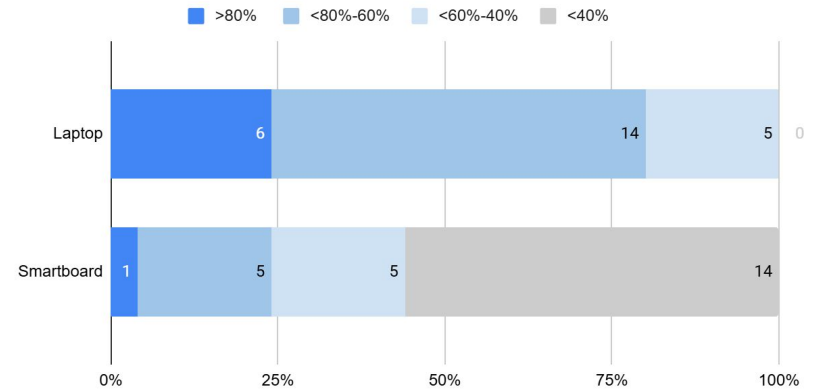
Mengapa Perlu BIMTEK?

Sekolah penerima bantuan telah terbiasa menggunakan perangkat komputer namun hanya sebagian kecil diantaranya yang pernah menggunakan dan fasih menggunakan *smartboard*.

Kompetensi Mengoperasikan Laptop dan Smartboard



Persentase Guru di Satuan Pendidikan yang Mampu Mengoperasikan Laptop dan Smartboard



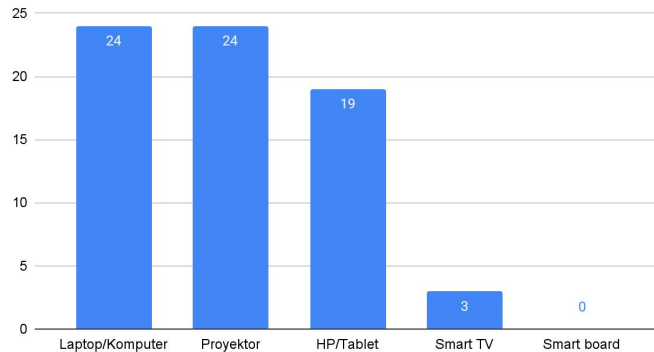
Sumber : FGD Emphaty, 2024



Praktik Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Sekolah telah memanfaatkan beragam perangkat teknologi (*hardware dan software*).
Namun, praktik pemanfaatan *smartboard* dalam pembelajaran belum ditemukan.

Perangkat yang Digunakan untuk Mendukung Pembelajaran



Catatan

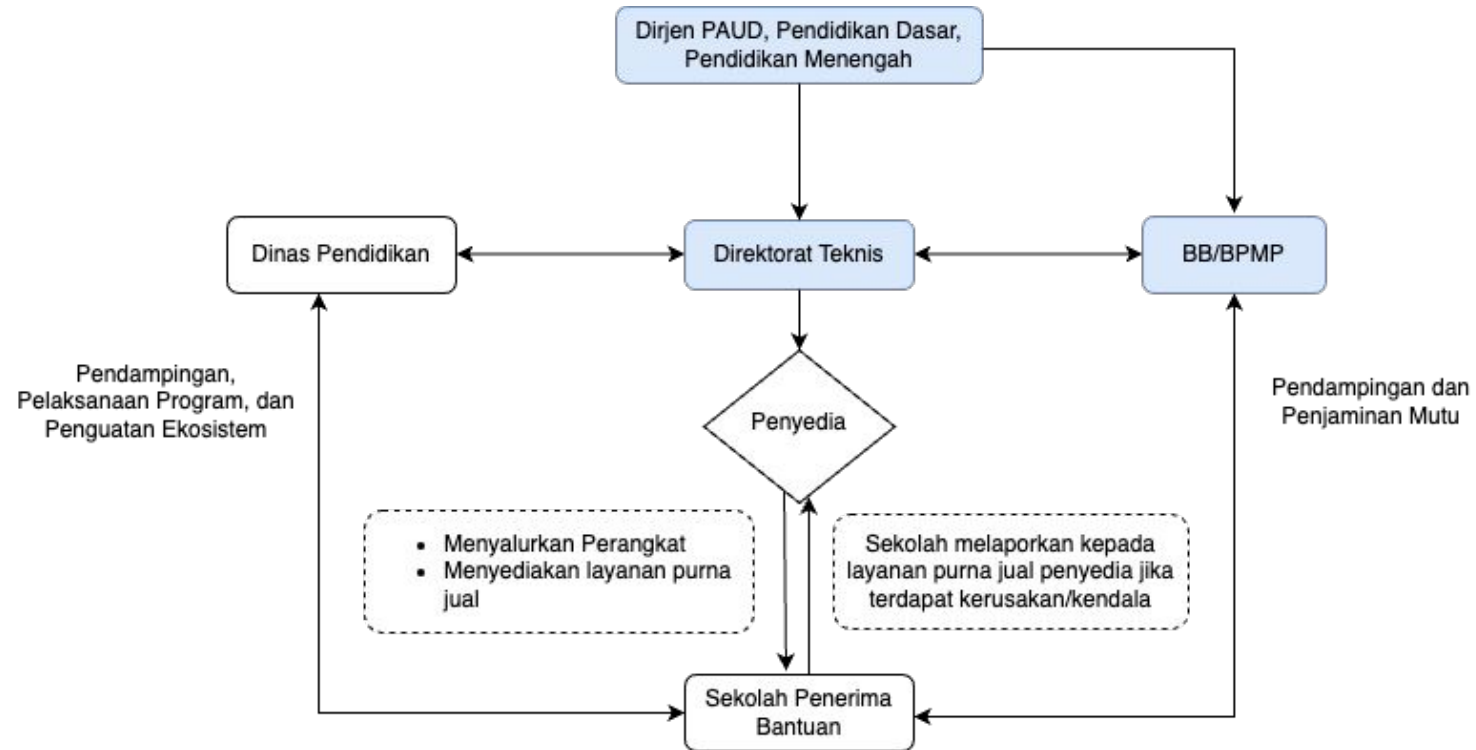
- Pemanfaatan teknologi lebih sering digunakan pada kelas tinggi. Pada kelas rendah guru lebih banyak menggunakan alat peraga.
- Tidak semua guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, terutama guru senior.

Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran

- Praktik pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mencakup:
 - **Perencanaan** (misal: pembuatan RPP/modul ajar, LKPD, dll)
 - **Proses** (misal: presentasi, video, penayangan dongeng, ebook interaktif, dll)
 - **Asesmen** (misal: Gform, quizzes, kahoot, wordwall, dll)
- Guru telah **menggunakan beragam perangkat keras** (laptop, speaker, chromebook, LCD, dll) **dan perangkat lunak** (capcut, canva, gform, dll).
- **Manfaat** yang dirasakan guru antara lain:
 - Pembelajaran lebih interaktif dan menarik
 - Siswa lebih mudah memahami materi
 - Mempermudah pengelolaan data dalam pembelajaran
 - Meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar



Skema Pendampingan dan Pemanfaatan IFP





Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Republik Indonesia



TERIMA KASIH
