



PEMANFATAAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN ERA DIGITAL

Julita¹, Pebria Dheni Purnasari²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Shanti Bhuana, Bengkulu-Indonesia
e-mail: julita20120@shantibhuana.ac.id

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Shanti Bhuana, Bengkulu-Indonesia
e-mail: pebria.dheni@shantibhuana.ac.id

(Received: 17 Juni 2022; Reviewed: 24 Juni 2022; Accepted: 18 Juli 2022;
Available online: September-2022; Published: September-2022)



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License

Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ARTIKEL INFO

Kata Kunci:

Era Digital;
Teknologi
Pendidikan; Media
Pembelajaran

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pemanfaatan teknologi menjadi media pembelajaran dan penemuan pendidikan era digital diberbagai aspek. Melalui kajian penelusuran litetarur yang relevan untuk menjawab penelitian yang hendak diteliti. Hasil kajian menunjukkan saat ini kita memasuki era revolusi generasi 4.0 atau lebih dikenal dengan Era Digital. Kekhasan dari generasi ini adalah meningkatkan penggunaan teknologi sebagai pengganti tenaga manusia. Dunia pendidikan tentunya akan mempunyai tantangan tersendiri dalam menyikapi perubahan yang signifikan ini. Oleh sebab itu, diperlukan reformulasi proses dari pembelajaran yang baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Abstract. This study aims to examine the use of technology as a medium of learning and innovation in digital era education in various aspects. Through a study of relevant literature searches to answer the research to be researched. The results of the study show that we are currently entering the era of the 4.0 generation revolution or better known as the Digital Era. The peculiarity of this generation is increasing the use of technology as a substitute for human labor. The world of education will certainly have its own challenges in responding to this significant change. Therefore, it is necessary to reformulate the process of learning both at school and outside of school.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Era Digital menjadi isu yang banyak diperbincangkan termasuk di Indonesia. Era ini disebut sebagai Pendidikan yang dipengaruhi oleh revousi

industry 4.0, ciri Pendidikan yang lebih memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Surani, 2019). Dilihat dari perubahan yang ada mulai dari Era yang disebut dengan Revolusi Industri 1.0, abad ke 19-20, disebut Era Revolusi

Industri 2.0 mulai masuk dengan adanya listrik, dimana penemuan itu membantu menurunkan biaya produksi. Sekitar tahun 1970-an revolusi industri 3.0 masuk dengan tenaga komputerisasi. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang terus menerus berkembang sehingga membawa peradaban semakin maju. Tahun 2010 melalui rekayasa intelegensia dan *internet of thing*, Globalisasi memasuki era digital sehingga memudahkan masyarakat dalam beraktivitas dengan waktu yang lebih efektif dan efisien (Cholily, Putri, & Kusgiarohmah, 2019).

Pendidikan semakin berkembang dari masa ke masa begitu pula dengan ilmu pengetahuannya, seiring dengan perkembangan zaman ini teknologi menjadi hal yang sering diperbincangkan. Sehingga dalam penelitian ini mengangkat topik pemanfaatan teknologi dalam pendidikan karena Perkembangan teknologi saat ini telah memberi perubahan yang besar dalam dunia pendidikan sehingga juga mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, tak terkecuali bidang Pendidikan bahkan dalam bidang perekonomian pun berpengaruh karena orang-orang saat ini mulai menggunakan teknologi sebagai saana untuk memulai usaha dan lain sebagainya. Tentu pendidikan juga tidak mau kalah dalam hal ini, dengan menggunakan alat yang modern (teknologi) ini sebagai salah satu sarana dalam pendidikan untuk meningkatkan

kualitas dalam dunia pendidikan.

Era Digital sendiri ditunjukkan sebagai perubahan suatu keadaan dimana teknologi menjadi acuan utama yang mengerakan perkembangan ilmu pendidikan. Teknologi dalam pendidikan merupakan proses yang kompleks yang terpadu untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar manusia atau pendidikan, teknologi pendidikan lebih dari perangkat keras (Rogantina Meri Andri, 2017). Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini menjadi hal yang menarik untuk diperbincangkan. Teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kekreatifan dan keberhasilan dalam dunia Pendidikan karena dapat membantu kehidupan manusia untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan dengan mengandalkan tangan kosong, teknologi juga memberi banyak kegunaan yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan kegiatan dan mendapatkan informasi, seperti dalam dunia pedidikan, melalui teknologi yang ada para siswa dan guru bisa dengan mudah mengakses informasi, membaca berita, membaca buku pengetahuan dan lain-lain di internet dan para pendidik dapat menggunakan media seperti *power point*, *youtube* dan media lainnya lainnya untuk membuat pembelajaran lebih menarik. (Lagrange & Jean-Baptiste, 2014) “teknologi digital menjadi hal yang sangat mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini”. Dalam

hal ini sebagai tenaga pendidik kita harus pandai memosisikan diri dengan keadaan yang ada, dengan menunakan alat yang lebih menarik perhatian peserta didik untuk membangkitkan semangat belajar untuk siswa.

Mengapa kita perlu dan harus memahami media pembelajaran? Karena media pembelajaran akan terus berkembang seiring dengan kemajuan yang ada. Dikatakan oleh Ainina, bahwa kehadiran media sangatlah penting bagi pengajar dalam mengajar, karena ketika materi yang disampaikan tidak jelas dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara (Ainina, 2014). Pada dasarnya pendidikan merupan usaha dari manusia sendiri untuk terus memperoleh hal yang baru. UU no 20 tahun 2003 pasal 1:1 disitu menerangkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Oleh karena itu, mengapa kita perlu memanfaatkan teknologi ini dengan baik supaya pendidikan mampu mencapai tujuannya dengan lebih efektif menggunakan media-media yang ada dalam teknologi yang jika kita mengingat pada cerita di zaman dulu orang-orang

harus menunggu surat atau koran untuk dapat mengetahui informasi, sekarang kita hanya perlu membuka media yang tersedia dalam teknologi untuk bias mendapatkan informasi dan dulu para guru haru menunggu buku baru bias mengajar. Hal ini menunjukkan kepada pendidik untuk terus menerus belajar untuk bisa memberikan peranan terbaik bagi siswannya dengan menggunakan media-media yang ada dengan baik demi mencapai pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Sehingga tulisan ini akan fokus mengkaji tentang Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital Karena melihat perkembangan Teknologi saat ini mampu memberi pengaruh berbagai bidang termasuk Pendidikan. Adapun tujuan dari penulisan ini supaya kita dapat mengimplementasikan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan khususnya sebagai media pembelajaran. Saat ini sebagai pelajar sangat dituntut untuk mampu berfikir kritis dan kreatif supaya mampu menghadapi perubahan yang terjadi supaya potensi dalam pendidikan tidak tertinggal oleh kemajuan ini. Semakin majunya teknologi maka semakin maju juga pendidikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan literatur review (*research literatur review*).

Kajian literatur review adalah penelitian yang menggunakan tinjauan Pustaka yang mengambil ualasan dari sumber seperti jurnal artikel, buku yang relevan, dan sumber lainnya untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, kemudian akan diteliti lebih lanjut (Muhammad Syofian & Novri Gazali, 2021). Metode yang digunakan studi literatur atau tinjauan pustaka mengenai topik yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran era digital. Data dikumpulkan untuk kajian ini dilakukan dengan mencari database. Pengumpulan data menggunakan metode *systematic reviews* dengan melalui berbagai pertimbangan yang sedemikian rupa sehingga menghasilkan perspektif baru. Metode ini melakukan berbagai ualasan dari sumber seperti jurnal artikel berbasis penelitian, buku yang relevan, situs web untuk mengumpulkan data tentang pemanfaatan dan kompetensi digital dalam pembelajaran era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Era Digital saat ini mulai memasuki era baru yang disebut Era Revolusi Industri 4.0 (*cyber physical system*) merupakan keadaan yang bergerak ke arah modern, yang dimana hampir dari seluruh kegiatan manusia mengacu pada teknologi. Era Digital sendiri muncul dimulai sejak tahun 2001 (abad ke-21) dengan ciri utamanya

adalah menggabungkan informasi dan teknologi yang fokus utamanya tertuju pada teknologi digital yaitu kedalam bidang industri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam Pendidikan saat ini teknologi menjadi media yang sangat cocok dengan kebutuhan Pendidikan abad ini dapat kita rasakan saat pandemi *Covid-19* ini yang menyebabkan Pendidikan harus menghadapi *learning loss* hal ini menjadi hal yang perlu diperhatikan dengan baik oleh semua pihak supaya anak-anak tetap mendapatkan akses belajar dengan baik. Sudah kita rasakan saat ini peranan dari Teknologi yang dimana materi untuk menambah wawasan mengenai ilmu pengetahuan dapat dengan mudah kita dapatkan melalui internet, proses pembelajaran bisa lebih mudah dilakukan karena bisa dilakukan online hal ini dapat mendorong perkembangan dalam Pendidikan untuk mencapai tujuannya Pemerintah banyak melakukan berbagai upaya agar siswa tetap mendapatkan akses belajar dengan baik. Oleh karena itu, kementerian menyediakan akun belajar yang dapat diakses oleh siswa sebagai bentuk digitalitas sekolah yaitu belajar.id seperti pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) dengan menyediakan akses belajar secara *online* menggunakan teknologi internet sehingga siswa dapat bisa belajar dari rumah. Dengan keadaan yang dihadapi oleh pendidikan saat ini tentu kita

mengharapkan bisa lebih meningkatkan kualitas pendidikan ke tahap yang lebih baik untuk memiliki keterampilan *soft skill* dengan pola pikir kritis dan kreatif.

Pembelajaran saat ini memiliki kompetensinya sendiri yaitu kreatif dan inovatif, berfikir kritis menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi (Effend & Achmad Wahidy, 2019). Pendidikan abad ini sangat mengharapkan bisa memberikan yang terbaik bagi masa depan anak bangsa dengan membekali mereka dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan era saat ini. Keterampilan yang diharapkan kepada siswa adalah agar mampu memiliki *soft skill* dengan pola pikir kritis, dapat menyelesaikan masalah, kreatif, serta berinovatif, terampilan dan berkerja sama. Abad 21 menuntut kita untuk mampu memiliki kemampuan yaitu meliputi: kepemimpinan (*Leadership*), kemampuan pengetahuan dalam menggunakan media digital (*Digital Literacy*), kemampuan komunikasi (*Communication*), kecerdasan emosional dimana seseorang dapat mengontrol emosinya (*Emotional Intelligence*), kewirausahaan (*Entrepreneurship*), berani mengambil resiko dari proses-proses yang akan dilaluinya, penyelesaian masalah (*Problem Solving*), kemampuan mengatur jam kerja (*Team-working*). Tiga isu pendidikan di Indonesia saat ini yaitu, pendidikan karakter, pendidikan vokasi, dan

pendidikan inovasi. (Risdianto Eko, 2019).

Untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi kemajuan ini, kita perlu yang namanya pelatihan. (Leni, 2018) Leni mengatakan “Pelatihan adalah proses terencana untuk mengubah sikap/prilaku, pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman belajar untuk mencapai kinerja yang efektif dalam sebuah kegiatan atau sejumlah kegiatan”. Pelatihan tersebut dimaksudkan demi mengembangkan keterampilan seseorang untuk menghadapi sesuatu dimasa mendatang.

Media teknologi dapat kita lihat sebagai fasilita yang mampu memdorong perkembangan Pendidikan dan berperan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan seperti dalam media ajar dari penggunaan *cyber system* yaitu pembelajaran *E-learning*. *E-Learning* merupakan media digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh. Seperti yang saat ini beberapa sekolah menggunakan *E-learning* sebagai sarana dalam proses pembelajaran masa pandemi covid-19 dengan memanfaatkan teknologi internet sebagai pendukung dalam proses pembelajaran dan hingga saat ini masih digunakan. Media teknologi ini memiliki beberapa manfaat selain sebagai alat bantu menyelesaikan permasalahan manusia.

Pembahasan

Teknologi Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang memiliki tempatnya tersendiri dalam pendidikan. Pendidikan tentu *menjadia* hal utama dalam

teknologi karena pada dasarnya teknologi sendiri dilahirkan dari pengetahuan yang didapatkan dari pendidikan, sehingga pendidikan juga memanfaatkan teknologi sebagai media untuk melancarkan kebutuhannya dalam pembelajaran (Lise, 2019). Teknologi digital dalam pemanfaatannya dalam Pendidikan oleh guru sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas poses pembelajaran yang diantaranya adalah *Interactive White Boards* (IWB) aplikasi perangkat lunak, web 2.0, dan media sosial (Hidayat & Husnul Khotimah, 2019). Teknologi pendidikan dalam artinya sedikit lebih luas yaitu kombinasi dari komponen manusia, mesin, ide, siasat, dan pengelolahannya, yang dirancang untuk membantu memudahkan suatu pekerjaan.

Pengertian media pembelajaran berbasis teknologi

Media pembelajar merupakan alat yang dapat membantu menjelaskan sesuatu materi dalam mengajar serta dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai peralatan atau pengantar sebuah informasi edukatif dalam suatu kegiatan belajar (Widiastuti, 2019). Media pembelajaran hingga saat ini terus mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhannya. Beberapa pengertian media pembelajaran menurut beberapa tokoh antara lain dapat dipahami dari beberapa referensi berikut.

1. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu terapainya sebuah tujuan.
2. Media sebagai perlengkapan untuk membuktikan kebenaran, rancangan, pendirian, dan Langkah-langkah supaya lebih nyata (Warasto)
3. Media pembelajaran sebagai sarana dapat yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern
4. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, (Batubara, 2020).

Dari beberapa pemaparan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan yang dapat disesuaikan dengan seorang pendidik sehingga dapat mendukung dalam proses belajar dan mengajar. Sebagai contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dan banyak diminati saat ini yaitu teknologi internet. Internet memiliki banyak fungsi dan kegunaan salah satunya mencari informasi, siswa dapat lebih mudah mendapat informasi dari *google*. *Google* merupakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi, dalam situs ini kita dapat dengan mudah

mendapatkan ilmu pengetahuan seluas-luasnya demikian juga halnya dengan media lain yang dirancang dan dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Kita tahu sampai saat ini berbagai upaya sudah dilakukan oleh pemerintahan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis sehingga saat ini Pendidikan dapat megunakan alat yang lebih modern untuk membant mengembangkan kualitas Pendidikan untuk mencapai tujuannya. (Nunuk, 2015) Hamalik berpendapat bahwa “menggunakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan yang mendalam bagi siswa untuk terus belajar bahkan dapat pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Dapat kita lihat bahwa media ini sangat berpengaruh baik dalam proses belajar dan mengajar. Guru sebagai evaluator berperan sangat penting untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai kompetensi dan tujuan yang telah ditentukan (Amanullah, 2019). Dengan menggunakan media yang lebih menarik makan lebih banyak keingina serta minat siswa untuk terus semangat belajar dan mencapai tujuannya yang diharapkan. Kita tentu akan sangat membutuhkan bantuan dalam mengelola dan media pembelajaran adalah sebagai sarana yang akan membantu untuk

membantu mengapai sebuah tujuan dalam pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran teknologi

Media pembelajaran teknologi ini memiliki manfaat yang besar dalam Pendidikan karena dengan adanya teknologi siswa dapat dengan mudah mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih luas selain itu teknologi sendiri menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai sumber informasi.

Media pembelajaran teknologi ini juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya, antara lain, (Alvina, Feliana, Indra, & Ahmad, 2021):

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran sepaya lebih menarik perhatian siswa.
- b. Memberi akses yang lebih luas kepada siswa.
- c. Memungkinkan proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja.
- d. Mengubah arah pandang guru kearah yang lebih positif, produktif dan kreatif.
- e. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat motivasi belajar yang menarik, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk

belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Dari kemajuan yang terus terjadi dan tidak mungkin untuk kita hindar. Kita dapat belajar bersama-sama mengubah pola pikir kita kearah yang lebih kritis lagi. Dewasa ini teknologi menjadi hal yang umum digunakan, kemajuan teknologi dapat digunakan dalam memfasilitasi perkembangan pendidikan. (Cindy Priscilla & Deddy Yusuf Yudhyarta) seorang gurulah yang menjadi pilar utama dalam Pendidikan nasional”. Sehingga dapat dikatakan bahwa seorang guru adalah pilar utama dalam pendidikan yang dituntut harus memiliki kemampuan mengajar yang mahir karena sebagai pondasi yang sangat mendasar perannya. Dalam pendidikan dikatakan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang sangat banyak bagi guru dalam belajar dan mengajar yaitu: (1) memberikan arah untuk mencapai tujuan, (2) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik, (3) memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran, (4) membangkitkan kembali rasa percaya diri seorang guru (fenny rahmatina Rahim, Dea Stevani Suherman, & Murtiani, 2019). Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis berikut:

1) Media visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indra pengihatan Untuk dapat memahami suatu gambar dan sesuatu lainnya

2) Media audio

Media audio merupakan median yang menggunakan indra pendengaran disebut audit (hanya dapat didengar) yang meresap dalam pikirang, perasaan, hingga mampu memusatkan perhatian dan kemampuan siswa untuk memahami materi.

3) Media audio visual

Audia visual merupakan kombinasi pendengaran dengan penglihatan. Audio visual menjadikan bahan ajar menjadi lebih optimal. Selain itu, memberikan kemudahan dalam penyajian bahan ajar. Contohnya seperti menonton video, Televisi dll.

Beberapa media teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu internet, *e-learning* dan teknologi gadget sama seperti media pada umumnya, media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki bermacam-majam fungsi dan bentuk didalamnya:

a. Internet

Internet merupakan jaringan yang saling terhubung satu dengan yang lain dan memiliki kemampuan yang cepat dan tangap dan didalamnya terdapat banyak kegunaan. Internet pada awal kemunculannya digunakan oleh militer amerika sebagai keperluan militernya untuk megatasi masalah. Hingga saat ini jaringan internet telah mencapai kemajuannya yang dapt digunakan oleh

semua orang dan memiliki tempatnya sendiri didalam masyarakat.

Internet digunakan sebagai salah satu media yang sangat populer dikalangan pelajar. Media pembelajaran yang berkaitan dengan sistem berbasis teknologi telah membuka berbagai peluang baru dalam pembelajaran terutama jarak jauh. (El, 2019) mengemukakan beberapa keunggulan dari internet yaitu:

a. Keunggulan Internet Konferensi melalui internet memiliki keunggulan antara lain:

1. Menjangkau pebelajar yang jumlahnya tidak terbatas pada waktu yang bersamaan;
2. Tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, bahkan teritorial negara;
3. Mampu melakukan hubungan ke lokasi (*site*) di negara lain.

b. Kelemahan Internet Adapun kelemahan internet dalam pembelajaran jarak jauh, yaitu:

- 1) Membutuhkan keterampilan menggunakan computer; dan
- 2) Jaringan internet yang fluktuatif sehingga berpengaruh pada arus koneksi internet.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran saat ini sangatlah membantu guru bahkan peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya untuk berkarya. Dalam media internet terdapat beberapa media yang tepat digunakan saat ini salah satunya yaitu:

b. E-learning

E-learning merupakan sebuah inovasi modern pendidikan saat ini, dimana proses pembelajaran yang dilakukan melalui teknologi sehingga memberikan standar kualitas pembelajaran yang lebih stabil untuk saat ini. *E-learning* didefinisikan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui teknologi. Contoh media *E-learning* yang kita tahu saat ini seperti *Quipper*, dan Ruang Guru. Tentunya hal itu sangat membantu pendidikan di masa pandemi yang saat ini kita alami. Manfaat media *e-learning* sebagai media pembelajaran yaitu:

1. *e-Learning* yang dikembangkan lebih interaktif dan dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa sehingga aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan (Yazdi, 2012)
2. *e-learning* juga dapat meningkatkan kemandirian siswa
3. Dengan *e-learning* dapat menghemat waktu dan biaya
4. *e-learning* juga merupakan pilihan yang aman selama pandemi karena dapat membantu mencegah penularan virus secara langsung.

Dalam mendukung prakteknya, *e-learning* memerlukan bantuan teknologi yang dikenal dengan istilah: *computer based learning* (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer; dan *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat

bantu utama komputer (Elyas, 2018). Media pembelajaran *e-learning* disiapkan untuk mengantisipasi perkembangan zaman dengan dukungan teknologi dimana semua menuju ke era revolusi industri, baik mekanisme maupun konten.

c. *Teknologi Gadget*

Gadget merupakan perangkat elektronik yang kecil istilah ini berasal dari bahasa Inggris. Gadget sendiri dirancang dengan tujuan dan fungsi yang praktis dan disain yang pintar. Gadget yang paling banyak digunakan yaitu handphone. Sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi biasanya berhubungan erat dengan internet. Gadget menjadi media yang mudah untuk dibawa dan digunakan kapanpun. Saat ini hampir semua orang memiliki gadget (*handphone*) terutama kalangan pelajar. Oleh karena itu, seorang pendidik harus lebih dahulu mempersiapkan bagaimana harus menempatkan diri dengan kemajuan yang ada dalam arti seorang pendidik harus belajar lebih keras lagi untuk menghadapi perubahan yang terjadi. Karena tidak jarang seorang guru yang masih ketinggalan atau kurang memahami teknologi sehingga perlu dengan belajar lagi mengenai media apa yang akan digunakan dan mudah dipahami oleh murid supaya dalam prosesnya dapat terlaksana dengan baik. Kenyataan yang memang perlu kita ketahui, bahwa tidak semua pendidik bisa dalam penggunaan teknologi. Hasil penelitian (Purba & Agus Defriyado, 2020)

menunjukkan bahwa 62, 15% guru jarang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, 34,95% guru kurang menguasai teknologi.

Manfaat gadget yang dapat kita rasakan dalam pembelajaran adalah:

- a. Memudahkan siswa mendapat informasi yang lebih luas di internet.
- b. Siswa dapat bertanya kepada guru diluar jam sekolah jika ada sesuatu yang belum diahaminnya atau melakukang bimbingan terkait kegiatan belajarnya disekolah melalui Handphone.
- c. Gadget sangat interaktif (Putra, 2017).

Dilihat segi positifnya teknologi ini memberikan kemudahan bagi manusia dalam menjalankan aktivitasnya terutama dalam pendidikan. Namun, terlepas dari itu semua segala sesuatu pasti memiliki dampak negatifnya karena disalahgunakan. Untuk mengurangi kemungkinan hal itu terjadi, maka, sebaiknya anak-anak selalu dalam pengawasan orang tua dan pihak-pihak yang bertanggung jawab mendidik supaya menghindari kemungkinan yang tidak diinginkan. Dengan itu mari kita manfaatkan teknologi dengan baik untuk membangun pendidikan yang lebih aktif, kreatif dan seru di era teknologi yang semakin maju ini demi mencapai Pendidikan yang bermutu.

Dampak negatif dari penggunaan teknologi

Dunia saat ini tidak menutup kemungkinan bahwa media seperti teknologi bisa memberi dampak negatif bagi penggunaannya dengan segala kelebihan yang ditawarkan untuk kita dapat mengaksesnya dengan mudah. Contoh dalam penggunaan gadget kebanyakan yang menggunakannya adalah siswa pelajar yang memang saat karena keadaan saat ini yang mengharuskan untuk siswa memiliki gadget untuk kebutuhan kegiatan belajar mengajar jarak jauh.

Dampak negatif teknologi bagi peserta didik yaitu

- a. Akan lebih banyak kemungkinan anak akan membuka hal-hal yang tidak diinginkan seperti kebanyakan bermain game online, menonton pornografi dan lainnya
- b. Tidak bisa bersosialisasi dengan baik dilingkungan masyarakat
- c. Kurangnya komunikasi dengan orang tua, teman-teman dan guru

Untuk menghindari hal yang tidak diinginkan terjadi maka tetap membutuhkan pengawasan dari orang tua atau guru dan membatasi anak dalam menggunakan teknologi seperti gadget dan media lainnya.

KESIMPULAN

Teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dewasa ini

dipercaya dapat meningkatkan kualitas Pendidikan yang bermutu. Melihat dari kemajuan yang ada, pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan diharapkan dapat membantu Pendidikan mencapai tujuan pembelajarannya yang diinginkan. Melihat dari kegunaannya media pembelajaran dalam pendidikan, bahwa media dan pendidikan merupakan suatu kesatuan saling berkaitan tidak dapat dipisahkan karena menjadi kebutuhan khusus dalam pembelajaran terutama seorang guru. Kita tahu bahwa seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan akan selalu dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kemajuan saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media yang lebih modern dapat memudahkan serta membantu dalam proses belajar dan mengajar. Pemanfaatan teknologi merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan kompetensi siswa.

1. Teknologi dalam Pendidikan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, namun perlu juga untuk memperhatikan segala pertimbangan yang ada
2. *e-learning* sebagai media pembelajaran jarak jauh yang cukup efektif saat pandemi Covid-19.

Dalam memilih dan menggunakan media teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan

manfaat yang benar benar dapat berguna dan meningkatkan minat belajar siswa, dalam arti media yang benar benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, materi dan tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. D., Suwardiyanto, D., Yuliandoko, H., & W, V. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (On Line) Bagi Guru Dan Siswa di SMK NU Rogojampi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMKA, Vol. 2*(No. 2), 96-100.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesia journal of history education, 3*(1), 40-45.
- Amanullah, M. A. (2019). Perkembangan Media Pembelajaran Filipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dinamis Pendidikan dan Pembelajaran, 8*(1), 38-44.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang:Fatawa Publishing.
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). *Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Effend, D., & Achmad Wahidy. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran abad 21. *Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 125-129*.
- El, B. M. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam, vol 3* (no 1), 2622-1942.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta Edisi : 56, 1-11*.
- Fenny rahmatina Rahim, Dea Stevani Suherman, & Murtiani. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *JURNAL EKASTA PENDIDIKAN (JEP), Vol 3* (No 2), 134-141.
- Hidayat, N., & Husnul Khotimah. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN GURU SEKOLAH DASAR, Vol,02*(N0, 01), Hal 10-15.

- Hidayat, N., & Khotimal, H. (2019). pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN GURU SEKOLAH DASAR*, vol, 02(no,01), Hal 10-15.
- Leni, R. (2018). Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia. *JURNAL MANAJEMEN BISNIS INDONESIA*, Vol. 6(No1), 144-136.
- Nunuk, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT1. *PORSIDING WORKHSOP NASIONAL*, 12.
- Purba, M. A., & Agus Defriyado. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (no 3), 96-101.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Bitnet: Jurnal pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Risdianto Eko, M. (2019). *Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0* .
- Rogantina Meri Andri, S. M. (2017). Peran Dan Fungsibteknologi Dalam Peningkatan Kualitas Belajar. *JURNAL ILMIAH RESEARCH SAINS*, Vol.3 (NO. 1), 122-129.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol.2(No.1), Hal 456-469.
- Warasto, H. N. (2018). Pembentukan Akhlak Siswa. *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2(1), 65-86.
- Widiastuti, N. M. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Media Pembelajaran Sebagai Sebuah Inovasi Dalam Dunia Pendidikan. *in seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan*, 119-124.
- Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *JURNAL ILMIAH FORISTEK*, Vol. 2, (No. 1.), 143-152.