

PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN

Lovandri Dwanda Putra¹, Suci Zhinta Ananda Pratama²

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Email: Lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id, 2200005066@webmail.uad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat penggunaan media teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, yang mencakup peninjauan dan penelaahan kritis terhadap pengetahuan dan temuan dari berbagai sumber tulisan sebelumnya. Data literasi diambil dari beberapa jurnal yang membahas tentang cara memanfaatkan media dan teknologi digital sebagai upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, pencarian data dilakukan secara digital maupun manual. Data-data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode isi, yang melibatkan pemilihan beberapa jurnal yang relevan dengan ruang lingkup penelitian, serta perbandingan antara jurnal-jurnal yang terpilih. Hasil dari analisis dikombinasikan untuk menghasilkan data yang relevan.

Kata kunci: Media, Teknologi Digital, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam era 4.0 yang maju dan berkembang pesat, teknologi telah menjadi alat bantu penting dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan telah memungkinkan teknologi menjadi sarana yang efisien dalam mencari dan mengakses berbagai materi pembelajaran dengan cepat. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran membawa potensi luar biasa untuk mempercepat perolehan keterampilan belajar dan meningkatkan life skills peserta didik, sembari menyederhanakan tugas pendidik dalam menyusun materi pembelajaran (Zabir, 2018). Dalam sudut pandang ilmiah, menjadi imperatif bagi peserta didik untuk senantiasa mengikuti perkembangan. Sekarang ini, teknologi digital menjadi kebutuhan mendesak dalam sektor pendidikan, dipandang sebagai bagian integral dari transformasi yang diadopsi oleh Kemendikbud dalam merancang kurikulum baru dan sistem pembelajaran berbasis daring. Upaya ini bertujuan untuk mencapai visi Indonesia sebagai negara yang kreatif pada tahun 2045 (Abdullah, 2017). Adaptasi ini dilaksanakan untuk memastikan keselarasan konsep pembelajaran dengan kemampuan peserta didik, sekaligus meningkatkan kualifikasi dan keterampilan para pendidik dan tenaga kependidikan. Pendidikan pada zaman sekarang dihadapkan pada tantangan untuk senantiasa beradaptasi dengan perubahan jaman. Peran guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran mencakup berbagai aspek, mulai dari memastikan kehadiran siswa, menyampaikan materi pembelajaran, memotivasi, membimbing, hingga mengevaluasi hasil belajar (Stenhouse et al., 2004) (Ahmadi et al., 2013). Sebagai seorang pendidik, keterampilan dalam mengoperasikan teknologi digital serta menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan siswa di era abad ke-21 menjadi hal yang sangat penting. Media digital telah menjadi pilihan favorit bagi generasi saat ini karena menyajikan fitur menarik, seperti perpaduan gambar, video, dan interaktifitas, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Perkembangan teknologi tidak hanya terbatas pada teknologi pervasif yang meresap ke berbagai aspek kehidupan, namun juga telah mencakup beragam perangkat bergerak atau gadget. Saat ini, interaksi manusia dengan televisi mengalami penurunan

dibandingkan dengan interaksi melalui handphone. Alasan utamanya adalah karena handphone lebih praktis dan ringan untuk dibawa serta memiliki banyak fungsi, seperti menyaksikan tayangan televisi, memutar audio, dan merekam video (Ulfa, 2016). Dalam konteks ini, penting untuk menyadari bahwa kemampuan guru dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital dan media pembelajaran yang tepat memiliki peran sentral dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan relevansi pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman. Fenomena ini menunjukkan bahwa individu secara tidak sadar telah diperkenalkan pada teknologi melalui interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, media handphone dapat dijadikan alat bantu bagi orang tua dalam mendidik anak-anak, termasuk pengenalan literasi dan konsep berhitung (H. Hidayat et al., 2020).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan tak tergantikan dalam proses pendidikan di sekolah. Keberadaannya sebagai komponen integral membuatnya menjadi elemen krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam lingkungan pembelajaran, media memiliki kemampuan luar biasa untuk mengklarifikasi materi yang mungkin masih samar atau kurang dipahami oleh peserta didik. Hal ini memungkinkan para siswa untuk lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, keunggulan media pembelajaran juga terlihat dalam kemampuannya untuk membangkitkan minat, motivasi, dan semangat dalam proses belajar (N. Hidayat & Khotimah, 2019). Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan bersemangat, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini dapat berdampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Mengintegrasikan media pembelajaran saat awal orientasi pengajaran membawa manfaat luar biasa dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran dan efektivitas penyampaian materi pelajaran pada tahap tersebut. Media menjadi alat tak terelakkan dalam proses pembelajaran, berperan krusial dalam membantu guru mengkomunikasikan pesan-pesan dari materi pelajaran dengan lebih jelas kepada siswa. Media juga dapat mencerminkan konsep yang mungkin sulit diungkapkan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Oleh karena itu, peran media pendidikan sebagai fasilitator dan pendukung dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting. Dengan memilih media yang sesuai, proses belajar mengajar dapat dihadirkan dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga mampu memberikan dampak positif bagi pemahaman dan prestasi akademik peserta didik. Media pendidikan merangkum beragam alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efektif. Keheterogenan tingkat kesulitan setiap materi pelajaran memberikan tantangan berbeda dalam proses pengajarannya. Terdapat bahan pelajaran yang dapat disampaikan tanpa perlunya alat bantu khusus, namun di lain sisi, ada materi pelajaran yang sangat membutuhkan dukungan media pembelajaran. Namun demikian, terkadang materi pelajaran dengan tingkat kesulitan yang tinggi dapat sulit diproses oleh para siswa, terutama mereka yang kurang tertarik pada materi tersebut. Dalam hal ini, kebijaksanaan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik menjadi hal yang penting. Pemilihan media yang tepat mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat bukan hanya memberikan manfaat positif bagi siswa, tetapi juga bagi seluruh pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan media pendidikan secara bijaksana, proses pembelajaran dapat ditingkatkan secara keseluruhan, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih produktif dan bermakna bagi semua pelaku pendidikan (Farida, 2019).

Dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sahabat dalam proses pembelajaran, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi para siswa. Teknologi digital memberikan peluang untuk menggunakan berbagai jenis sumber belajar seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggali potensi teknologi digital, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih adaptif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa yang berbeda (Asmawati, 2021). Di era ini, para pengajar berusaha menciptakan pembelajaran yang memukau dengan bantuan beragam media menarik, mulai dari proyektor yang menghidupkan gambar-gambar bergerak hingga pendekatan audio visual yang menarik perasaan siswa. Semua upaya ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah meresapi materi pelajaran dan terlibat sepenuhnya dalam proses belajar (Yuhana & Aminy, 2019). Dalam mengantisipasi masa depan, perkembangan teknologi digital diharapkan akan menghadirkan proses pembelajaran yang lebih dinamis, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa. Pentingnya teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk mendukung tujuan spesifik dari pendidikan ini, yaitu menanamkan nilai-nilai ideologi Pancasila. Dalam mengartikan makna belajar, para ahli psikologi dan pendidikan menyajikan pendapat yang berbeda sesuai dengan keahlian dan perspektif mereka masing-masing. Slameto, sebagai seorang ahli, mendefinisikan belajar sebagai upaya individu untuk mengalami perubahan tingkah laku secara keseluruhan melalui interaksi dengan lingkungan. Berbagai pandangan ini menggarisbawahi pentingnya keterpaduan antara aspek jiwa dan fisik dalam belajar, di mana perubahan terjadi saat jiwa menerima dan merespons kesan-kesan baru dari lingkungan sekitar. Dalam sintesis yang menarik ini, pengertian belajar menjadi harmoni antara roh dan ragawi yang menghasilkan wawasan baru. Semangat untuk menyerap ilmu dan perubahan dalam perilaku saling berdampingan. Semua ini membentuk keterikatan indah antara indera dan jiwa, menyadari bahwa perubahan jiwa tidak hanya mencakup aspek fisik, melainkan juga mencerminkan jiwa yang diperkaya oleh pengalaman-pengalaman baru yang dalam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur sebagai metode untuk meninjau dan menganalisis secara kritis pengetahuan, gagasan, serta temuan-temuan yang telah dijelaskan dalam berbagai sumber tulisan sebelumnya. Data literatur diperoleh dari sejumlah jurnal yang relevan dengan topik pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian informasi dari berbagai jurnal baik secara digital maupun manual. Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode isi yang melibatkan pemilihan beberapa jurnal yang relevan dengan lingkup penelitian. Selanjutnya, dilakukan perbandingan antara jurnal-jurnal yang telah terpilih melalui proses seleksi tersebut. Hasil dari perbandingan jurnal sebelumnya kemudian digabungkan untuk menghasilkan data yang relevan dan mendukung dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan analisis menyeluruh mengenai pemanfaatan media dan teknologi digital dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, penelitian ini mengadopsi pendekatan studi literatur dan metode analisis yang tepat. Diharapkan, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi berarti dalam pemahaman dan pengembangan bidang ini di tingkat ilmiah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang sah bagi penelitian-penelitian berikutnya di skala akademik internasional. Melalui pendekatan yang teliti dan metodologi yang ilmiah, penelitian ini berambisi untuk memberikan wawasan mendalam tentang penggunaan media dan teknologi

digital dalam konteks pembelajaran. Harapannya, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman dan pengembangan bidang ini secara ilmiah. Sebagai produk dari penelitian ini, diharapkan akan muncul referensi yang dapat diandalkan untuk penelitian selanjutnya di skala akademik internasional.

HASIL DAN DISKUSI

Menggunakan teknologi dalam pembelajaran memperluas pengetahuan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar bagaimana menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Perkembangan teknologi seiring dengan fenomena globalisasi telah mengakibatkan percepatan pertukaran dan penyebaran informasi. Paling tidak, integrasi teknologi dalam pembelajaran menunjukkan adaptasi terhadap kemajuan ilmiah pada masa kini. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan tantangan yang tak ringan. Dalam menggunakan media tersebut, diperlukan pertimbangan atas beberapa teknik guna memastikan penggunaannya optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, pandangan Rusman dkk menekankan pentingnya persiapan bagi pendidik dalam menyelenggarakan pendidikan berbasis teknologi. Mereka perlu mengembangkan sikap positif terhadap teknologi, memahami potensi pendidikan dalam teknologi, dan mampu mengintegrasikannya secara efektif dalam kurikulum. Selain itu, keterampilan dalam mengelola penggunaan teknologi di dalam kelas, menilai efektivitas penggunaannya, dan memiliki kompetensi teknis untuk memanfaatkannya juga menjadi keharusan bagi para pendidik.

Arsyad menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah membawa pembagian media pembelajaran ke dalam empat kategori yang berbeda: “a. Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menciptakan atau menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku dan materi visual berbasis grafis, yang umumnya dicetak melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual menjadi dasar utama dalam pengembangan dan pemanfaatan berbagai jenis materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan yang dicetak. b. Media hasil teknologi audio-visual merupakan cara untuk menciptakan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan mesin-mesin mekanis dan elektronik yang memungkinkan penyajian pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui media audio-visual ditandai oleh penggunaan perangkat keras selama proses belajar mengajar, seperti mesin proyektor film, perekam tape, dan proyektor visual yang canggih. c. Media hasil teknologi berbasis komputer adalah cara untuk menciptakan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Teknologi berbasis komputer ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk digital, berbeda dengan teknologi lainnya yang menghasilkan materi dalam bentuk cetak atau visual. Dengan demikian, teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.” Media yang dihasilkan oleh teknologi komputer memiliki perbedaan mencolok dengan dua teknologi lainnya, terutama terkait penyimpanan informasi dalam bentuk digital daripada cetakan atau visual. Teknologi berbasis komputer membawa revolusi dengan menyajikan informasi melalui layar kaca, menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih interaktif. Namun, keunikannya tidak berhenti di situ. Media hasil teknologi gabungan menghadirkan inovasi dengan menggabungkan beragam bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan teknologi ini dianggap sebagai teknik yang paling maju, terutama ketika didukung oleh komputer canggih yang memiliki kemampuan yang luar biasa. Dengan demikian, eksplorasi media ini membuka peluang baru untuk pembelajaran yang kreatif dan dinamis, memberikan

tantangan dan peluang bagi para siswa untuk memahami dan menguasai materi dengan cara yang lebih menarik dan mendalam. Pesatnya kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak luar biasa pada sektor pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran membuka peluang untuk pengalaman pembelajaran yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong pemecahan masalah, dan menggali pengetahuan dengan lebih mendalam bagi peserta didik. Lebih dari sekadar alat pengiriman informasi, teknologi digital menciptakan ruang belajar yang menghubungkan guru dan peserta didik dari berbagai lokasi fisik. Komunikasi jarak jauh, berbagi data, dan interaksi tak terbatas menghadirkan pengalaman pembelajaran yang tak terbatas oleh batas ruang dan waktu. Ini menegaskan peran teknologi sebagai mitra penting di berbagai kelas, sekolah, dan pusat pembelajaran. Dengan pendekatan teknologi yang mendalam dan inklusif, pendidikan semakin menemukan landasan yang kokoh untuk masa depan, menggiring generasi mendatang ke puncak pengetahuan dan pemahaman. Sebagai penerjemah era digital, guru dan siswa dihadapkan pada kesempatan tak terbatas untuk merangkul pengetahuan dalam cakrawala yang seluas dan setinggi langit. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi global, e-learning telah mengemuka sebagai bentuk unggul dalam bidang pendidikan. E-learning mengartikan metamorfosis fundamental dalam paradigma belajar mengajar, mengangkat kebiasaan konvensional di kelas menuju wilayah digital. Teknologi e-learning memungkinkan pembelajaran terjadi secara interaktif secara langsung maupun virtual, dan beberapa orang memandangnya sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang memanfaatkan jejaring internet. Inovasi memberikan dukungan yang kuat terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Peserta didik kini dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih realistis dan berinteraksi dengan individu lain tanpa harus bertemu secara fisik. Warschauer (2007) dalam penelitiannya menyoroti bahwa sifat pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh peran sosial, budaya, dan faktor ekonomi yang membentuk serta mempengaruhi transformasi pendidikan di era digital. Dalam dinamika masyarakat digital, teknologi tidak hanya menjadi sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi elemen kunci yang membentuk tata cara belajar dan membuka jendela ke beragam pengetahuan serta kesempatan global.

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan adalah langkah berani yang membawa kita menuju ke dunia baru yang penuh potensi. Langkah maju ini memerlukan kreativitas, inovasi, ketekunan, dan semangat untuk mengakui perubahan besar dalam cara kita memahami pengetahuan di era digital. Penelitian internasional menyoroti bahwa meskipun pentingnya mengembangkan kompetensi abad ke-21, strategi pengajaran yang mendukungnya sering kali tidak diterapkan secara efektif di dunia nyata. Masalahnya bervariasi, mulai dari ketidaksempurnaan integrasi kompetensi hingga persiapan yang kurang memadai bagi para pendidik dan kurangnya perhatian serius terhadap pendekatan inovatif dalam pembelajaran. Untuk itu, para pendidik perlu menjadi 'literasi digital' dan berusaha untuk meningkatkan kompetensi dalam menghadapi dunia digital ini. Implementasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat menjadi kunci untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, aktif, membangun pengetahuan, mengajak eksplorasi, dan merangsang kreativitas. Salah satu contoh teknologi yang menarik untuk dimanfaatkan adalah Interactive Whiteboards (IWB), yang dapat membuka berbagai peluang interaktif di dalam ruang kelas." Teknologi canggih ini membawa fitur luar biasa yang memungkinkan gambar dari komputer ditampilkan melalui proyektor digital, yang kemudian memproyeksikan konten tersebut secara besar-besaran ke papan besar atau bahkan dinding ruangan. Tidak hanya itu, teknologi ini memiliki keistimewaan yang menakjubkan karena memungkinkan interaksi antara pengguna dengan

konten yang ditampilkan di papan menggunakan jari atau stylus. Dalam beberapa tahun terakhir, papan tulis interaktif telah menjadi tren yang sangat populer sebagai alat bantu pengajaran dan pembelajaran, terutama di lingkungan sekolah dasar. Riset-riset terbaru dan laporan literatur menyatakan bahwa tingkat motivasi siswa meningkat dengan pesat, semangat guru pun lebih terpacu, dan dukungan dari seluruh pihak sekolah pun semakin nyata terhadap penggunaan teknologi inovatif ini. Banyak penelitian yang telah dilakukan sejauh ini juga menemukan potensi luar biasa papan tulis interaktif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggali tingkat interaksi, komunikasi, dan kolaborasi yang tinggi di dalam ruang kelas (Sriyono et al., 2022). Tidak dapat diabaikan, teknologi papan tulis interaktif ini menjadi salah satu kunci penting dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan sentuhan teknologi canggih ini, ruang kelas bertransformasi menjadi arena pembelajaran yang dinamis dan penuh inspirasi, membuka peluang baru bagi pendidikan yang lebih maju dan efektif. Selain itu, aplikasi perangkat lunak juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Beragam aplikasi telah tersedia dan bahkan dikembangkan khusus untuk keperluan pembelajaran. Aplikasi-aplikasi ini dirancang agar dapat berfungsi dengan baik di perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan komputer tablet. Penggunaan aplikasi perangkat lunak dalam pembelajaran membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan personal, di mana setiap peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Pemanfaatan aplikasi perangkat lunak memberikan sarana untuk mewujudkan lingkungan belajar pribadi yang relevan dan krusial bagi masa depan pembelajaran. Penggunaan aplikasi perangkat lunak ini menjadi pendorong perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Peserta didik dapat lebih aktif mengatur pola pembelajarannya sendiri sesuai dengan preferensi dan kebutuhan individual. Selain itu, pendekatan pembelajaran menjadi lebih variatif dan dapat menyesuaikan dengan berbagai konteks dan situasi yang berbeda, suatu hal yang tidak dapat dicapai oleh penyedia pembelajaran konvensional. Sejalan dengan kemajuan teknologi, munculnya Web 2.0 telah membawa generasi kedua dari World Wide Web yang menawarkan beragam fitur dan fungsionalitas sebelumnya yang tidak pernah ada sebelumnya. Fitur-fitur menarik seperti podcast, blog, wiki, RSS (Rich Site Summary yang memperbarui konten web secara berkala), jejaring sosial, dan penandaan menjadi bagian integral dari Web 2.0. Dalam era digital yang kita alami saat ini, jejaring sosial telah memainkan peran sentral dalam pembelajaran informal. Melalui jejaring sosial ini, peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar, mendapat kesempatan luar biasa untuk mengeksplorasi berbagai respons kompleks dan berpartisipasi dalam konten budaya. Namun, dalam memperkenalkan jejaring sosial dalam lingkungan pembelajaran, perlu diperhatikan pula evolusi dalam literasi digital serta pentingnya mendukung proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terhubung dengan pengetahuan di lingkungan pembelajaran informal. Ini membuka peluang bagi mereka untuk menjadi peserta budaya yang aktif, kreatif, dan cerdas dalam menghadapi tantangan zaman digital yang terus berkembang. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, jejaring sosial menjadi salah satu alat yang kuat untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa serta membentuk keterampilan berpikir kritis dan inovatif yang diperlukan untuk meraih keberhasilan di masa depan.

KESIMPULAN

1. Progres pesat dalam teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Hal ini menuntut para guru untuk memiliki "literasi digital" dan menggunakan teknologi digital secara optimal dalam proses pembelajaran.

2. Inovasi yang beragam dalam pembelajaran berbasis media digital menjadi pendukung efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengalami pembelajaran yang lebih realistis dan berinteraksi dengan individu lain tanpa perlu bertemu secara langsung.
3. Menerapkan teknologi digital dalam pembelajaran adalah langkah maju yang penuh tantangan menuju ke arah revolusi pendidikan. Langkah berani ini memerlukan inovasi, kreativitas, ketekunan, dan keberanian dalam menerima perubahan sifat pengetahuan yang mengalami evolusi dalam lingkungan digital.
4. Kemahiran dalam belajar menggunakan teknologi digital sangat penting dalam mempercepat perolehan keterampilan hidup (life skills) bagi peserta didik, dan juga memudahkan para pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran. Dalam konteks ilmiah, pendekatan penelitian memberikan gambaran bahwa sebagai peserta didik, kita diharuskan untuk selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital.

REFERENCES

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Ahmadi, M. R., Ismail, H. N., & Abdullah, M. K. K. (2013). The Importance of Metacognitive Reading Strategy Awareness in Reading Comprehension. *English Language Teaching*, 6(10), 235–244.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96.
- Farida, E. (2019). Media pembelajaran teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa pada abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.
- Sriyono, G. H., Hamim, N., & Narsih, U. (2022). The Role Of Walking Activities On The Level Of Dysmenorrhea In Young Girls At Smp Negeri 1 Bondowoso. *Journal of Social Science (JoSS)*, 1(3), 134–138.
- Stenhouse, G., Fyfe, N., King, G., Chapman, A., & Kerr, K. M. (2004). Thyroid transcription factor 1 in pulmonary adenocarcinoma. *Journal of Clinical Pathology*, 57(4), 383–387.
- Ulfa, S. W. (2016). Pembelajaran Berbasis Praktikum: Upaya Mengembangkan Sikap Ilmiah Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Nizhamiyah*, 6(1).
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 7(1), 79–96.
- Zabir, A. (2018). *Pengaruh pemanfaatan teknologi pembelajaran Terhadap motivasi belajar siswa smpn 1 lanrisang Kabupaten pinrang*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.