



Dampak Pembelajaran Digital Terhadap Peserta Didik

Shalshabila^{1*}, Hesti Sulastr², Gusmaneli³

¹⁻³ Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

shalshabila117@gmail.com^{1*}, hestisulastr765@gmail.com²

Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Anduring, Kec. Kuranji, Kota Padang
Sumatera Barat

Korespondensi penulis: shalshabila117@gmail.com

Abstract. *Digital technology has had a big impact on the world of education today. Some of the positive and negative impacts of digital technology on education are: 1) Making it easier to find information. Digital technology allows students and teachers to access information and educational resources more easily and quickly. 2) Increase creativity. Digital technology allows students to develop their own potential and find out how to develop that potential. 3) Global collaboration, Students can collaborate with other students around the world via online platforms, so they can bring a global perspective to their learning. 4) Efficiency. Digital technology allows teachers to provide services without having to deal directly with students, thereby increasing efficiency in the learning process. Negative impacts: 1) Digital divide, The COVID-19 pandemic has highlighted the digital divide that exists in access to technology among students. Many students do not have access to the devices and internet necessary for distance learning. 2) Lack of focus. The amount of interesting information through digital technology makes students less focused on learning. 3) Education without character. Students prefer to explore cyberspace with various interesting information presented, so they pay less attention to the character and values taught at school. 4) Spread of pornography: Technological advances also have negative impacts such as the spread of pornography among students which will damage the morals of the current generation of teenagers.*

Keywords: *Digital Learning, Learning Outcome, Students.*

Abstrak. Teknologi digital telah membawa dampak besar pada dunia pendidikan saat ini. Beberapa dampak positif dan negatif dari teknologi digital terhadap pendidikan yang dimana dampak Positif : 1) Memudahkan dalam mencari informasi. Teknologi digital memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses informasi dan sumber daya pendidikan dengan lebih mudah dan cepat. 2) Meningkatkan kreativitas. Teknologi digital memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi diri dan mencari tahu cara mengembangkan potensi tersebut. 3) Kolaborasi global, Siswa dapat berkolaborasi dengan siswa lain di seluruh dunia melalui platform online, sehingga dapat menghadirkan perspektif global ke dalam pembelajaran mereka. 4) Efisiensi. Teknologi digital memungkinkan guru untuk memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dampak negatif : 1) Kesenjangan digital, Pandemi COVID-19 telah menyoroti kesenjangan digital yang ada dalam akses teknologi di antara siswa. Banyak siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat dan internet yang diperlukan untuk pembelajaran jarak jauh. 2) Kurangnya fokus. Banyaknya informasi menarik melalui teknologi digital membuat siswa menjadi kurang fokus dalam belajar. 3) Pendidikan nirkarakter. Siswa lebih suka menjelajahi dunia maya dengan berbagai informasi menarik yang disajikan, sehingga kurang memperhatikan karakter dan nilai-nilai yang diajarkan di sekolah. 4) Penyebaran pornografi: Kemajuan teknologi juga membawa dampak negatif seperti penyebaran pornografi di kalangan siswa yang akan merusak moral generasi remaja saat ini.

Kata kunci: Pembelajaran Digital, Hasil Belajar, Siswa

1. PENDAHULUAN

Semenjak munculnya wabah virus COVID-19 serta diberlakukan pengaturan jarak sosial dan fisik (*social & physical distancing*). Metode pembelajaran yang beragam dengan bahan ajar digital secara aktif dapat mempromosikan hasil belajar siswa. Memanfaatkan berbagai sumber daya pendidikan di jaringan komputer untuk mempermudah pendidikan secara global. Tidak dapat dihindari bagi guru untuk mengintegrasikan informasi teknologi menjadi mata pelajaran untuk membantu belajar siswa dengan bahan ajar, pengajaran metode, dan

Received November 05, 2024; Revised November 23, 2024; Accepted Desember 05, 2024; Online Available Desember 07, 2024

media pengajaran yang beragam. Hal ini menjadi tanggung jawab bersama bagi para pendidik untuk dapat memiliki cara mengajar yang lebih efisien, memungkinkan siswa senang belajar, dan menumbuhkan generasi yang baru dengan komunikasi kreatif dan rasional dan berpikir kritis dengan adanya teknologi dan jaringan informasi di era baru. Pengajaran digital bertujuan agar siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Desain kegiatan mengajar dan aplikasi yang fleksibel dari alat-alat teknologi atau pembelajaran digital menjadi isu utama bagi pendidikan terintegrasi teknologi informasi saat ini. Pembelajaran digital Holzberger (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital (misalnya teks atau gambar) melalui Internet; dan, konten pembelajaran dan metode pengajaran yang disediakan adalah untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi. (Tarigan, Henry Guntur. 2008)

Pembelajaran Digital terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung secara digital. Interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar (bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran) dimediasi oleh perangkat komunikasi yang umum digunakan, baik yang dirancang khusus maupun tidak. Istilah tersebut mengacu pada praktik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif untuk memperkuat pengalaman belajar siswa dengan menyediakan sumber belajar interaktif, konten pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan sarana komunikasi. Hasil Belajar Siswa Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar subjek dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur pengaruh belajar peserta didik serta item utama untuk evaluasi kualitas pengajaran. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh mode pembelajaran, desain kurikulum, dan pengajaran Hasil belajar seseorang dapat mencapai hasil yang maksimal jika guru dapat mengelola kelas dengan baik. Penelitian Clark menyebutkan hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. (Koesoema, D. A. 2007)

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk membantu manusia dalam menjalani kehidupan terutama di masa yang akan datang. Di Indonesia pendidikan wajib yang harus ditempuh oleh warga negaranya yaitu selama 12 tahun dimana tingkatan sekolah yang akan dijalani dari mulai Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Akhir. Sekolah Dasar ditempuh selama 6 tahun sedangkan untuk tingkat SMP dan SMA masing-masing berlangsung selama 3 tahun. Untuk mencetak generasi yang unggul maka diperlukan pendidik yang berkualitas, kreatif dan inovatif. Kemampuan guru dalam mengajar tidak terjamin dari berapa lama ia telah mengajar namun diperlukan pedoman

yang nyata untuk menjadi pengajar melalui berbagai pengalaman serta bukti konkrit yang didapat dari percobaan serta penelitian yang telah dilaksanakan. Guru harus bisa melakukan pembelajaran yang kreatif serta inovatif agar semangat siswa untuk belajar dapat terus terbangun. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi mendesak pendidik untuk melaksanakan pekerjaannya secara kompeten.

Dengan memanfaatkan teknologi digital maka guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. (Tarigan, Henry Guntur. 2008). Saat ini perkembangan teknologi begitu pesat jika dilihat dari transformasi teknologi dari zaman ke zaman. Perkembangan teknologi digital ini membawa banyak dampak positif terhadap kehidupan manusia sehingga segala sesuatu menjadi lebih mudah, cepat dan praktis. Dampak positif dari perkembangan teknologi ini bisa manusia rasakan di berbagai bidang seperti bidang industri, pendidikan, transportasi, jasa, kesehatan dan masih banyak lagi. Pada masa pandemi Covid-19 yang terjadi pada tahun 2020 lalu menyebabkan berbagai sektor terhambat dalam melakukan segala aktivitas termasuk pembelajaran. Pada saat itu pemerintah menerapkan sistem WFH (*Work From Home*). Untuk mencetak generasi yang unggul maka diperlukan pendidik yang berkualitas, kreatif dan inovatif. Kemampuan guru dalam mengajar tidak terjamin dari berapa lama ia telah mengajar namun diperlukan pedoman yang nyata untuk menjadi pengajar melalui berbagai pengalaman serta bukti konkrit yang didapat dari percobaan serta penelitian yang telah dilaksanakan. (Koesoema, D. A. 2007)

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif korelasional. Penelitian ini dilakukan pada siswa. Pembelajaran digital (X) merupakan variabel bebas dalam penelitian ini dan Variabel terikat pada penelitian ini adalah Hasil belajar siswa (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V yang belajar menggunakan pembelajaran menggunakan media digital. Berdasarkan penarikan sampel menggunakan metode slovin maka di dapatkan 30 responden untuk penelitian dan 20 responden digunakan untuk uji coba. Dalam teknik pengumpulan data, data yang digunakan adalah data primer dari hasil dari angket tertutup yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya yang diberikan kepada seluruh Siswa Kelas V yang belajar menggunakan pembelajaran menggunakan media digital. Teknik analisis yang digunakan Untuk melihat pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa maka dilakukan beberapa analisis yaitu analisis deskriptif dan analisis regresi.

3. HASIL

Pembelajaran digital telah menjadi komponen integral dalam pendidikan modern, terutama sejak pandemi COVID-19 yang mempercepat adopsi teknologi dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai dampak positif dan negatif dari pembelajaran digital terhadap peserta didik.

a. Dampak Positif

1) Akses Informasi yang Lebih Luas

Pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber informasi secara cepat dan mudah. Dengan menggunakan internet, siswa dapat menemukan materi pelajaran, video pembelajaran, dan artikel yang relevan dengan topik yang sedang mereka pelajari.

2) Peningkatan Keterampilan Literasi Digital

Dengan terlibat dalam pembelajaran digital, siswa mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting. Mereka belajar untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber online, yang merupakan keterampilan penting di era informasi saat ini.

3) Personalisasi Pembelajaran

Pembelajaran digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Banyak platform pembelajaran menyediakan materi yang dapat diulang dan disesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) Motivasi dan Keterlibatan yang Meningkat

Penggunaan media interaktif seperti video, kuis online, dan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

5) Kolaborasi Global

Pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman-teman dari seluruh dunia. Ini tidak hanya memperluas perspektif mereka tetapi juga mengajarkan mereka tentang keragaman budaya dan cara berpikir yang berbeda.

b. Dampak Negatif

1) Kesenjangan Digital

Salah satu tantangan terbesar adalah kesenjangan digital, di mana tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan internet. Hal ini dapat menciptakan ketidakadilan dalam kesempatan belajar.

2) Kurangnya Fokus

Banyaknya informasi menarik di dunia maya dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus saat belajar. Gangguan dari media sosial dan konten hiburan bisa mengalihkan perhatian mereka dari materi pembelajaran.

3) Pendidikan Nirkarakter

Siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya mungkin kurang memperhatikan nilai-nilai karakter yang diajarkan di sekolah. Ada risiko bahwa mereka akan lebih terpengaruh oleh konten negatif daripada pendidikan formal yang mereka terima.

4) Penyebaran Konten Negatif

Kemajuan teknologi juga membawa risiko penyebaran konten negatif seperti pornografi atau kekerasan, yang dapat merusak moral generasi muda. Ketergantungan pada Teknologi Terlalu bergantung pada teknologi bisa membuat siswa kurang mampu berinteraksi secara langsung atau menyelesaikan masalah tanpa bantuan perangkat digital.

Pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat bagi peserta didik, termasuk akses ke informasi yang lebih luas, peningkatan keterampilan literasi digital, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Namun, tantangan seperti kesenjangan digital dan potensi gangguan harus diperhatikan agar dampak negatifnya dapat diminimalkan. Untuk memaksimalkan manfaat pembelajaran digital, penting bagi pendidik dan institusi pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung penggunaan teknologi secara bijak. Penelitian ini menguji apakah pembelajaran digital dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian bahwa pembelajaran digital berpengaruh positif dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Motivasi belajar siswa untuk menggunakan pendekatan digital sebagai faktor penting dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pemanfaatan dan penggunaan aktif fitur-fitur interaktif di dalam pembelajaran secara digital dapat meningkatkan motivasi dan sebagai hasilnya mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Lebih lanjut, penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa setuju dengan bantuan pembelajaran digital dalam pembelajaran mata pelajaran. Khususnya, bertambahnya waktu belajar bagi siswa dengan pembelajaran digital relatif meningkatkan hasil belajar. Menurut Wagner (2005) bahwa pembelajaran secara digital dapat dipahami sebagai proses pendidikan, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat pelatihan, untuk mendistribusikan konten pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini bergantung pada guru yang cocok dengan pengajaran kelas untuk memanfaatkan strategi. Pengajaran yang baik, sesuai dengan

iklim kelas dan menciptakan situasi belajar bagi siswa yang mau menggunakan pembelajaran digital sehingga siswa berani mengajukan pertanyaan dalam diskusi dan meningkatkan pembelajaran interaktif online dengan guru. Mengintegrasikan pembelajaran digital ke dalam pengajaran di kelas tidak hanya menguntungkan siswa, tetapi guru juga akan memiliki keuntungan yang berbeda. (Ryan, K., & Bohlin, K. E. 1999).

Selain promosi profesionalisme pribadi, guru dapat melihat bahwa siswa menyadari upaya dan semangat guru dalam mengajar. Dengan adanya teknologi digital yang telah berkembang pesat maka guru dapat mengembangkan pembelajaran menjadi lebih inovatif melalui pemanfaatan berbagai perangkat teknologi. Selain itu belajar bisa memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang dapat menunjang dan mempermudah proses kegiatan belajar. Ada berbagai aplikasi interaktif yang dapat guru gunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang interaktif dengan siswa. Misalnya adalah aplikasi *wordwall*, *mentimeter*, *kahoot*, *quizizz* dan lain sebagainya. Dengan berbagai fitur yang tersedia guru dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sesuai kebutuhan. Adapun metode pembelajaran *e-learning* dimana pembelajaran ini merekomendasikan sarana teknologi untuk dijadikan sebagai alat atau media untuk menunjang proses pembelajaran. Pada pelaksanaannya guru memerlukan perangkat komputer atau alat elektronik lain untuk mencari ilmu pengetahuan melalui sumber-sumber yang tersedia. Penerapan metode *e-learning* pada dunia serba digital ini diinginkan untuk bisa menanamkan berbagai nilai terutama nilai akhlak dan moral. Sebab jika siswa tidak dibekali dengan nilai akhlak dan moral maka dapat mudah terpengaruhi oleh pengaruh negatif dari internet. (Ryan, K., & Bohlin, K. E. 1999).

Misalnya saat ini banyak ujaran kebencian yang dilakukan oleh orang-orang melalui media sosial, lalu penyebaran berita hoax sehingga masyarakat mudah percaya dengan berita yang tidak kredibel. Guru atau orang tua juga harus mengedukasi anaknya dalam memfilter apa yang ditonton oleh anak di internet. Tanpa pengawasan yang ketat maka anak dapat mudah terpengaruh oleh berbagai konten yang bersifat kurang baik. Perkembangan teknologi ini juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar, diantaranya yaitu:

- a. Pembelajaran di dalam kelas menjadi bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja
- b. Dari penggunaan kertas menjadi serba online
- c. Perubahan dari layanan fisik ke layanan jaringan kerja. (Asmani, J. M. 2011)

Media komunikasi seperti komputer, internet, dan lain sebagainya dimanfaatkan untuk kegiatan belajar sehingga dengan begitu pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan secara luring namun juga bisa dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh . Saat ini perkembangan teknologi begitu pesat jika dilihat dari transformasi teknologi dari zaman

ke zaman. Perkembangan teknologi digital ini membawa banyak dampak positif terhadap kehidupan manusia sehingga segala sesuatu menjadi lebih mudah, cepat dan praktis. Dampak positif dari perkembangan teknologi ini bisa manusia rasakan di berbagai bidang seperti bidang industri, pendidikan, transportasi, jasa, kesehatan dan masih banyak lagi. Pada masa pandemi Covid-19 yang terjadi pada tahun 2020 lalu menyebabkan berbagai sektor terhambat dalam melakukan segala aktivitas termasuk pembelajaran. Pada saat itu pemerintah menerapkan sistem WFH (*Work From Home*).

Namun dengan bantuan teknologi digital yang semakin canggih, semua permasalahan tersebut bisa diatasi dengan adanya teknologi. Pembelajaran yang semula dilakukan secara bertatap muka kini beralih menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan). Kegiatan belajar bisa dilakukan melalui berbagai aplikasi seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Edmodo*, dan lain sebagainya. Sehingga dengan adanya teknologi digital maka akan membantu proses pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang modern. Teknologi pendidikan memiliki faktor-faktor yang saling terhubung dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu manusia, alat, prosedur, gagasan serta organisasi/lembaga. Beberapa tokoh terkenal seperti Edward L. Thorndike menjadi salah satu tokoh pengembang teknologi pendidikan dimana ia berhasil menghasilkan beberapa hukum belajar yang salah satunya dikenal dengan istilah "*law of effect*". (Asmani, J. M. 2011).

Hukum tersebut berpendapat bahwa belajar dinilai berhasil apabila tanggapan siswa kepada sebuah stimulus langsung diikuti dengan rasa senang atau puas adalah berupa pujian maupun hadiah dimana hal tersebut dikenal dengan reinforcement. Teknologi pendidikan mengusahakan anak agar bisa memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan maupun melaksanakan sebuah tugas dengan baik agar muncul rasa puas dan berhasil. Kemudian tokoh lainnya yaitu B.F Skinner melakukan sebuah eksperimen terhadap binatang yang diantaranya yaitu burung merpati yang paling banyak dikenal. Dimana eksperimen tersebut dilakukan untuk mempelajari bagaimana cara mengubah kelakuan binatang tersebut. Tujuan dari teknologi pendidikan yaitu agar dapat menambah kualitas kegiatan belajar manusia. Pendidikan saat ini tidak terlepas dari teknologi digital yang sering digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengertian dari teknologi pendidikan yaitu sebuah pendalaman dalam menyediakan pembelajaran serta menambah performa melalui aksi mencipta, memakai, serta mengatur proses teknologi yang benar. Teknologi pendidikan memiliki peluang dalam memperlaju "*rate of learning*" dan memberikan guru kesempatan untuk memanfaatkan waktu yang ada dengan efektif dan efisien. Alasan lain mengapa teknologi pendidikan ini

sangat penting untuk diaplikasikan karena dapat memberikan siswa peluang untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta mengatasi permasalahan terkait guru yang masih terbelah kaku dalam mengajar di dalam kelas. Pengertian lain teknologi pendidikan adalah sebuah kesatuan yang didalamnya berisi upaya mengembangkan, mengaplikasikan, menilai berbagai sistem, alat bantu dan teknik untuk meningkatkan upaya manusia dalam proses belajar. Selain itu pendapat lain menyebutkan bahwa teknologi pendidikan merupakan sebuah teori yang berkaitan dengan pengidentifikasian dan pemecahan masalah terkait dengan berbagai permasalahan belajar yang banyak dihadapi oleh masyarakat saat ini. Menurut Miarso dalam Imroatus (2017) teknologi pendidikan tidak akan terlepas dari pengertian teknologi secara general. Teknologi didefinisikan sebagai sebuah proses yang bertujuan untuk mewujudkan nilai tambah. Dari proses itu maka akan memproduksi sebuah produk. Produk yang dipakai serta didapatkan tersebut tidak terlepas dari produk lainnya yang telah ada. Dengan adanya teknologi pendidikan, hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik di dalam proses belajar serta agar dapat mengetahui berbagai masalah belajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. (Anisah, A. S. 2011). Teknologi pendidikan bisa dirumuskan menjadi sebuah bidang yang didalamnya memiliki beberapa unsur seperti berikut:

- a. Sebuah bidang yang berhubungan erat dengan proses pembelajaran dan pengelolaan proses kegiatan.
- b. Bersifat sistematis dimana didalamnya mencakup identifikasi pengembangan, penggolongan, serta pengaplikasian berbagai jenis sumber belajar. (Dimiyati, Mudjiono. 2009)

Dalam era digital saat ini, peran guru menjadi sangat penting dalam memastikan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dilakukan secara efektif. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, mentor, dan model bagi siswa. Berikut adalah beberapa aspek utama dari peran guru dalam konteks ini:

- a. Pemimpin Pembelajaran. Guru harus menjadi pemimpin dalam memperkenalkan dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Mereka perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai tentang teknologi yang digunakan, sehingga dapat memberikan contoh yang baik bagi siswa dalam penggunaannya. Dengan demikian, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik.
- b. Merancang Pembelajaran yang Relevan. Guru diharapkan untuk merancang pengalaman pembelajaran yang relevan dengan dunia digital. Ini termasuk

mengintegrasikan sumber daya online, multimedia, dan alat pembelajaran digital ke dalam kurikulum. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

- c. Mendorong Kolaborasi dan Partisipasi. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat mendorong kolaborasi antara siswa baik di dalam kelas maupun secara daring. Penggunaan platform kolaboratif memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek, berdiskusi, dan berinteraksi satu sama lain, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.
- d. Menyesuaikan Pembelajaran. Teknologi memungkinkan guru untuk mempersonalisasi pengalaman belajar bagi setiap siswa. Dengan menggunakan alat pembelajaran adaptif, guru dapat melacak perkembangan individu siswa dan menyediakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.
- e. Membimbing Literasi Digital. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan literasi digital siswa. Ini mencakup pengajaran tentang etika digital, perlindungan privasi, serta keterampilan untuk mengevaluasi informasi dari berbagai sumber. Dengan membekali siswa dengan keterampilan ini, guru membantu mereka menjadi pengguna teknologi yang bijak.
- f. Evaluasi dan Umpan Balik. Dalam penggunaan teknologi pendidikan, guru dapat memanfaatkan alat digital untuk melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik secara efisien. Melalui platform pembelajaran daring, tugas dan kuis dapat diberikan secara online dengan umpan balik yang cepat dan konstruktif.
- g. Pengembangan Profesional Berkelanjutan. Guru harus terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka terkait teknologi pendidikan. Partisipasi dalam pelatihan dan program pengembangan profesional menjadi penting agar guru tetap relevan dengan perkembangan teknologi terbaru.
- h. Mengatasi Kesenjangan Digital. Guru juga berperan penting dalam memastikan semua siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi. Mereka perlu memberikan dukungan tambahan bagi siswa yang mungkin kurang mampu dalam hal akses teknologi. (Anisah, A. S. 2011).

Peran guru dalam penggunaan teknologi digital sangat strategis untuk memastikan bahwa pemanfaatan teknologi di sekolah memberikan manfaat maksimal bagi siswa. Dengan menjadi pemimpin pembelajaran, merancang pengalaman belajar yang relevan, serta membimbing literasi digital, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif di era digital ini. Dalam era digital, guru memiliki akses ke berbagai alat teknologi yang

dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa alat teknologi yang paling efektif untuk digunakan oleh guru:

a. *Google Classroom*

Google Classroom adalah platform manajemen kelas yang memungkinkan guru untuk mengelola tugas, memberikan materi, dan berkomunikasi dengan siswa secara efisien. Guru dapat mengunggah materi pelajaran, memberikan tugas, dan mengumpulkan pekerjaan siswa dalam satu tempat yang terorganisir.

b. *YouTube*

YouTube merupakan sumber daya yang sangat berguna untuk pembelajaran. Guru dapat menggunakan video edukatif untuk menjelaskan konsep yang sulit dipahami atau membagikan video pembelajaran yang mereka buat sendiri. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan menonton video sesuai kebutuhan mereka.

c. *ClassDojo*. *ClassDojo* adalah alat manajemen kelas yang membantu guru dalam mengelola perilaku siswa dan komunikasi dengan orang tua. Dengan fitur penilaian perilaku, guru dapat memberikan umpan balik positif kepada siswa dan melibatkan orang tua dalam perkembangan anak mereka.

d. *Canva*. *Canva* adalah alat desain grafis yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran visual yang menarik seperti poster, presentasi, dan infografis. Alat ini sangat berguna untuk menciptakan konten yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

e. *EdPuzzle*. *EdPuzzle* memungkinkan guru untuk mengubah video menjadi pengalaman belajar interaktif dengan menambahkan pertanyaan dan catatan. Ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memastikan bahwa mereka memahami materi yang disampaikan.

f. *Kahoot!*. *Kahoot!* adalah platform gamifikasi pembelajaran yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa. Dengan format permainan, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

g. *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* menyediakan ruang kolaborasi bagi guru dan siswa untuk melakukan diskusi, berbagi dokumen, dan mengadakan pertemuan daring. Ini sangat berguna dalam pembelajaran jarak jauh atau hybrid.

h. *WPS Office*. *WPS Office* adalah aplikasi pengolah kata yang mirip dengan *Microsoft Office* tetapi lebih ringan dan dapat diakses di perangkat mobile. Ini memungkinkan

siswa untuk mengerjakan tugas di mana saja tanpa memerlukan computer.

- i. Ruang Belajar Daring. Aplikasi seperti Ruang Belajar Daring menyediakan platform bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan akses ke berbagai materi pendidikan secara online. Ini membantu meningkatkan kemandirian belajar siswa.
- j. Podcast. Podcast dapat digunakan sebagai media pembelajaran auditori, di mana guru merekam penjelasan materi dan membagikannya kepada siswa. Ini sangat bermanfaat bagi siswa dengan gaya belajar auditori dan memungkinkan mereka mendengarkan materi kapan saja.

Penggunaan alat teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik bagi siswa. Dengan memilih alat yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan akademik siswa secara optimal. Dengan demikian, teknologi digital telah membawa perubahan yang besar dalam dunia pendidikan, dengan potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan aksesibilitas. (Agnia, Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. 2021).

4. KESIMPULAN

Efektivitas pengajaran dapat ditingkatkan hanya ketika fungsi sistem kaya dan beragam agar dekat dengan persepsi pengguna dan menarik siswa masuk ke sistem untuk belajar. Berkenaan dengan dilema yang dihadapi dalam pembelajaran digital, diharapkan administrasi sekolah dapat memberikan dukungan dan bantuan perangkat lunak dan perangkat keras kepada guru, sesuai dengan kebutuhan, untuk mengurangi keraguan pembelajaran digital serta dengan dorongan, mengintegrasikan guru dengan minat untuk membentuk sebuah organisasi yang mirip dengan komunitas profesional untuk mempromosikan pembelajaran digital kepada para siswa. Kunci dalam mengembangkan efektivitas pembelajaran digital dalam mengajar terletak pada guru. Dengan kata lain, promosi pembelajaran digital dapat memberikan alternatif inovasi pengajaran di kelas. Dengan kemajuan teknologi informasi dan teknologi yang relevan, pembelajaran digital akan diterima oleh siswa dan guru. Adalah tujuan dan tugas guru agar siswa menerima pengetahuan yang sistematis melalui jaringan dan memiliki konsep penggunaan yang benar.

Dalam penggunaan teknologi digital dalam bidang pendidikan, perlu ada pengawasan dan pengaturan yang tepat agar dampak negatif dapat diminimalkan dan dampak positif dapat dimaksimalkan. Selain itu, perlu adanya pelatihan dan pengembangan profesional yang lebih banyak dalam penggunaan teknologi digital bagi pendidik dan guru.

Dengan demikian, teknologi digital telah membawa perubahan yang besar dalam dunia pendidikan, dengan potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan aksesibilitas. Namun, penggunaan teknologi ini harus dikelola dengan bijak untuk mengatasi tantangan dan risiko yang terkait, sehingga dampak positifnya dapat dioptimalkan.

DAFTAR REFERENSI

- Agnia, Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. 2021. Pengaruh kemajuan teknologi terhadap pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan*, 5(3), 9331–9335.
- Anisah, A. S. 2011. Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 5(1), 70–84.
- Annisa, E. 2021. Peranan orang tua dalam pengembangan literasi dini selama COVID-19 pada anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Pendidikan*, 15(1), 1–17.
- Asmani, J. M. 2011. *Buku panduan internalisasi pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Charke-Stewart. 1987. *Child development: Through adolescence*. United States of America.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Helmi, A., & Urrohmatul. 2022. Peran apresiasi orang tua terhadap pembentukan karakter siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan*, 6(4), 7368–7376.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Koesoema, D. A. 2007. *Pendidikan karakter: Strategi mendidik anak di zaman modern*. Jakarta: Grasindo.
- Malikah. 2013. Kesadaran diri proses pembentukan karakter Islam. *Jurnal Al-Ulum*, 13(1), 129–140.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Pusat Bahasa Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Ryan, K., & Bohlin, K. E. 1999. *Building character in schools: Practical ways to bring moral instruction to life*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Samrin. 2016. Pendidikan karakter (Sebuah pendekatan nilai). *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 120–143.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.