

EVALUASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR: APAKAH BERDAMPAK BURUK?



EVALUATION OF TECHNOLOGY USE ON LEARNING EFFECTIVENESS: DOES IT INFLUENCE NEGATIVE IMPACT?

¹Alamsyah Agit, ²Mujahidin, ³Nurdiati Amiruddin

¹Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam DDI Sidenreng Rappang, Email: alamsyahagit@gmail.com

^{2,3}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam DDI Sidenreng Rappang, Email: didingmujahidin9@gmail.com, nurdiatiamiruddin@gmail.com

| INFO ARTIKEL | ABSTRAK |
|--|--|
| <p>Kata Kunci: Efektivitas Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan, Teknologi, Transformasi Digital</p> | <p>Perkembangan teknologi yang cepat mendorong manusia untuk beradaptasi lebih cepat. Penggunaan teknologi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, membutuhkan penguasaan agar dapat digunakan dengan optimal. Transformasi digital terus terjadi, terutama selama pandemi COVID-19, yang memperkenalkan media pembelajaran baru dan mengharuskan guru dan murid beradaptasi dengan perubahan cara belajar. Selain itu, mudahnya akses teknologi, seperti melalui <i>smartphone</i>, memiliki dampak positif dan negatif, terutama dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan teknologi berpengaruh terhadap efektivitas belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis asosiatif, yang berfungsi untuk melihat hubungan penggunaan teknologi dan efektivitas belajar, lokasi penelitian ini adalah MTs Ma'Had DDI Sidenreng Rappang, dengan jumlah partisipan sebanyak 27 orang yang merupakan guru pada sekolah tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di satu sisi menjadikan siswa lebih kreatif, dan lebih mandiri serta lebih kritis dalam belajar, namun penggunaan teknologi yang berlebihan berdampak kondisi fisik siswa, yakni terdapat beberapa siswa yang kerap mengantuk dan tidak fokus belajar akibat begadang, dan gejala lainnya menunjukkan beberapa siswa yang terkesan mengalami masalah dalam interaksi sosial. Dengan demikian untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan teknologi dalam proses belajar, sangat penting bagi guru dan orang tua murid untuk berperan aktif dalam mengarahkan anak untuk menggunakan teknologi dengan lebih baik dan terarah. Hal ini dilakukan agar siswa tidak terkena dampak negatif yang berpotensi untuk ditimbulkan dari penggunaan teknologi yang berlebihan.</p> |

| ARTICLE INFO | ABSTRACT |
|--|---|
| <p>Keyword: Digital Transformation, Education, Learning Effectivity, Learning Media, Technology</p> | <p><i>Rapid technological developments encourage humans to adapt more quickly. The use of technology in various fields, including education, requires mastery so that it can be used optimally. Digital transformation continues to occur, especially during the COVID-19 pandemic, which introduces new learning media and requires teachers and students to adapt to changing ways of learning. In addition, easy access to technology, such as through smartphones, has positive and negative impacts, especially in the learning process. This study aims to see whether the use of technology affects the effectiveness of student learning. This research is qualitative research using associative analysis, which serves to see the relationship between technology use and learning effectiveness, the location of this research is MTs Ma'Had DDI Sidenreng Rappang, with a total of 27 participants who are teachers at the school. The results of this study indicate that the use of technology on the one hand makes students more creative, and more independent and more critical in learning, but excessive use of technology impacts the physical condition of students, namely there are some students who are often</i></p> |

sleepy and don't focus on learning due to staying up late, and other symptoms show that some students seem to have problems in social interaction. Thus, to maximize the effectiveness of using technology in the learning process, it is very important for teachers and parents to play an active role in directing children to use technology in a better and more directed way. This is done so that students are not exposed to negative impacts that have the potential to arise from excessive use of technology.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat mendorong perubahan akan pola hidup, salah satunya adalah kebutuhan manusia akan teknologi, perkembangan teknologi ini membawa perubahan di berbagai lapisan masyarakat, termasuk diantaranya seluruh golongan usia, namun kesiapan masyarakat untuk menerima teknologi belum memadai sehingga pemanfaatan teknologi tersebut menjadi tidak maksimal. Dampak yang didapatkan dari ketidaksiapan ini mengarah pada hal-hal yang membahayakan, dimulai dari penelusuran akan konten negatif, dan terlalu mudahnya seseorang untuk percaya pada hal-hal atau informasi palsu yang umumnya dikenal dengan istilah hoaks (Apdillah et al., 2022). Salah satu bentuk teknologi yang membawa perubahan yang sangat berdampak di zaman modern ini adalah *Smartphone*, umumnya dikenal sebutan *gadget*, *smartphone* memiliki banyak fungsi, salah satunya adalah untuk mencari informasi sebagai bahan belajar, dan untuk berbagai tujuan entertainment seperti bermain game, atau menonton video, tidak jarang *gadget* menjadikan penggunaanya kecanduan, demikian berdampak buruk pada pola hidup seseorang.

Dampak penggunaan *smartphone* terhadap kehidupan sehari, dapat memberikan efek yang buruk pada individu yang lebih muda, termasuk diantaranya anak-anak, dan remaja, perilaku menyimpang, maupun perilaku yang mengarah pada hal-hal yang berbau pornografi merupakan potensi buruk yang dapat tercipta dari penggunaan *smartphone* yang tidak diawasi dengan baik (Wahyudi & Sukmasari, 2014). Dampak dari teknologi

juga banyak ditemukan pada kehidupan sosial, secara umum dijelaskan bahwa dampak yang tercipta dari perkembangan teknologi yang cepat adalah (1) adanya kesenjangan sosial ekonomi, perkembangan teknologi menjadikan banyaknya ajang pameran harta dan kekayaan, yang semakin menunjukkan perbedaan tinggi rendahnya kesejahteraan masyarakat; (2) adanya pencemaran lingkungan, proses produksi yang semakin canggih, kerap kali menimbulkan pencemaran lingkungan akibat dari limbah perusahaan-perusahaan besar; (3) meningkatnya tingkat kriminalitas, peningkatan kejahatan ini dapat berasal dari krisis ekonomi, tekanan mental, dendam dan kecemburuan sosial; dan (4) kenakalan remaja, banyaknya *influence* atau pengaruh yang tercipta dari penggunaan teknologi, mendorong adanya kenakalan remaja (Matondang, 2019) (Subkhan, 2016). Dampak akan teknologi terhadap kehidupan sosial remaja, dikaji dalam studi empiris, dijelaskan bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, menimbulkan hambatan terhadap proses interaksi sosial remaja, seperti kurangnya komunikasi kepada orang tua dan teman, hal ini berdampak buruk pada sikap dan perilaku sosial, yang terkesan mengabaikan lingkungan sekitarnya (Anggraeni & Handrizal, 2018).

Terlepas dari semua ini, teknologi memiliki banyak manfaat, salah satu penelitian terdahulu menjelaskan bahwa dampak dari teknologi sesungguhnya kembali pada penggunaanya, dan lingkungannya, seorang individu akan mampu menggunakan teknologi dengan baik apabila ia mampu menggunakan teknologi dengan baik, dan mampu

menyaring mana hal yang baik dan tidak baik dalam penggunaan teknologi tersebut, selain itu, untuk remaja, peran orang tua dalam membatasi penggunaan teknologi yang berlebihan, menjadi faktor penting untuk efektifnya penggunaan teknologi (Yulianti & Rahmalina, 2022).

Dalam penelitian empiris dijelaskan bahwa teknologi memiliki peran penting yang berdampak positif terhadap pertumbuhan anak, diantaranya adalah (1) memperluas pengetahuan dan wawasan anak; (2) membantu dalam meningkatkan keterampilan kognitif; (3) mendorong peningkatan kemampuan berbahasa; dan (4) membantu perkembangan sosio-emosional anak atau kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Susilo, 2019). Penelitian lain menjelaskan bahwa adanya teknologi memudahkan berbagai aktivitas, dan menghapus kesenjangan akan beberapa hal antara wilayah kota dan pedesaan, yang mana, warga desa yang dulu kesannya serba tertinggal baik dalam hal informasi, dan berbagai fasilitas lain seperti berbelanja kebutuhan secara online, kemudahan akan akses informasi ini juga memudahkan proses belajar siswa di pedesaan (Manullang, 2021).

Sebagai sebuah temuan yang tidak berhenti mengalami perkembangan, integrasi teknologi pada kehidupan sehari merupakan hal yang tidak dapat dihindari, salah satu bentuk integrasi teknologi adalah pada bidang pendidikan, penerapan dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadikan proses belajar lebih menarik, dengan adanya penggunaan media selain buku cetak, menjadikan proses belajar lebih kreatif, terutama pada anak usia dini, yang tergolong lebih cepat menerima pelajaran melalui media suara dan gambar. Sedangkan untuk siswa di tingkat SMP dan SMA, penggunaan teknologi dapat mengefisienkan proses belajar dengan cara yang benar dalam menggunakan teknologi. Peran teknologi dalam bidang pendidikan dijelaskan dalam beberapa penelitian terdahulu dijelaskan bahwasannya terdapat lima peran teknologi dalam meningkatkan

kualitas pendidikan, antara lain (1) menyediakan fasilitas belajar, melalui proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi; (2) menyelesaikan masalah belajar dengan perpaduan disiplin ilmu; (3) teknologi menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien; (4) menyediakan banyak alternatif dalam penyelesaian masalah di bidang pendidikan; dan (5) berpotensi untuk melahirkan inovasi-inovasi baru di bidang pengajaran dan pendidikan (Salsabila et al., 2020).

Maksimalisasi dari penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas belajar, dapat terlihat pada perubahan pola belajar, dengan adanya teknologi maka peran aktif siswa dalam belajar menjadi lebih interaktif, yang mana tidak jarang ditemui bentuk keaktifan ini sehingga model pembelajaran kini lebih terkesan *student centered learning*, yang membuat siswa terkesan lebih aktif dan lebih mandiri dalam belajar (Husein, 2022) (Fenty, 2022). Dalam upaya untuk mengembangkan dan sepenuhnya memanfaatkan teknologi pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan, yakni (1) *system approach*; (2) *centered learner*; dan (3) *utilizing learning resources*. Sementara sebagai media untuk mengembangkan proses belajar, terdapat empat fungsi dari teknologi yakni, sebagai alat, sebagai ilmu pengetahuan, sebagai alat bantu proses belajar, dan berfungsi untuk memperkecil kesenjangan akan penguasaan teknologi (Salsabila & Agustian, 2021).

Dengan demikian, melihat potensi teknologi yang sangat besar dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dan potensi bahaya yang dapat ditimbulkan dari penyalahgunaan teknologi, dan sifat candu yang berpotensi muncul akibat frekuensi penggunaan teknologi yang tidak terkontrol, secara spesifik pada *smartphone*. Distraksi dapat tercipta, dan tentu nya efeknya pada kualitas belajar berbeda-beda pada setiap individu, dan setiap institusi atau lembaga pendidikan yang ditentukan oleh cara masing-masing dalam menyikapi

penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah. Berdasarkan dari refleksi akan penelitian terdahulu dan kondisi dinamis secara nyata, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak yang diberikan oleh teknologi dalam mempengaruhi kualitas belajar, yang berfokus pada dua aspek utama yakni bagaimana dampak teknologi terhadap keseharian dan kebiasaan siswa, dan peran orang tua dalam efektivitas penggunaan teknologi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mana penelitian ini menggunakan analisis asosiatif, untuk melihat bagaimana hubungan antara penggunaan teknologi dalam mempengaruhi kualitas belajar secara umum. Penelitian ini berfokus pada perspektif guru dalam menilai seberapa efektif penggunaan teknologi dalam mempengaruhi proses belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan wawancara, dan data yang didapatkan kemudian di analisis dan di interpretasikan berdasarkan keterangan, dan fakta yang didapatkan dari lokasi penelitian, adapun upaya untuk mendukung hasil dari penelitian ini, dilakukan melalui refleksi akan hasil penelitian ini dan perbandingannya dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Data tersebut didapatkan dari 27 orang partisipan yang berprofesi sebagai guru pada MTs Ma'had DDI Kabupaten Sidenreng Rappang, yang mana merupakan lokasi dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Teknologi Terhadap Kebiasaan dan Keseharian Siswa

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan bukan lagi suatu hal yang jarang ditemui, atau sukar untuk dipenuhi, cepat atau lambat penggunaan teknologi dalam proses belajar akan menjadi suatu keharusan, untuk mendorong efektivitas dari proses belajar tersebut. Berdasarkan

keterangan dari para guru, secara personal untuk mereka, teknologi sebenarnya sangat bermanfaat untuk mengasah keahlian dan menemukan keterampilan-keterampilan baru, dikatakan bahwa proses yang awalnya mereka harus belajar secara langsung akan topik tertentu, kini dapat diakses dengan mudah melalui internet, yang dikemas dengan penjelasan yang mudah untuk dipahami (Mukhril et al., 2023).

Dengan semua kecanggihannya, selain mampu untuk mendorong adanya peningkatan dalam proses belajar, penggunaan teknologi terutama dalam hal ini *smartphone* akan memberikan suatu dampak pada keseharian seseorang, baik itu kebiasaannya, atau perubahan rutinitasnya. Hasil penelitian yang didapatkan melalui jawaban responden, menyatakan bahwa siswa menjadi lebih kreatif, dan mampu berpikir kritis. Selain itu, dalam penelitian ini, diajukan juga pertanyaan kepada para guru mengenai sikap siswa secara umum, berdasarkan jawaban yang diberikan responden, dijelaskan bahwa beberapa siswa terlihat tidak fokus dalam menerima pelajaran, disebabkan rasa ngantuk, penelusuran lebih langsung dari guru dengan menanyakan langsung kepada siswa, penyebab dari rasa ngantuk tersebut adalah kurangnya waktu tidur, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan *gadget* (bermain game, menonton video, dan lainnya), yang mana hal ini merupakan indikasi awal kecanduan akan *gadget*.

Selain dampak baik yang dapat dilihat pada siswa, beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa teknologi membantu dalam mendorong guru untuk meningkatkan kompetensinya, dijelaskan bahwa keterkaitan teknologi dan pendidikan, mencakup salah satunya adalah kualitas mengajar, yang mana kualitas mengajar berasal dari pendidik, teknologi berperan untuk menunjang kualitas pendidik secara mandiri, yang dampaknya besar terhadap kualitas pendidikan (Na'im, 2019) (Zainuri et al., 2021). Dijelaskan pula bahwa dengan adanya teknologi maka proses belajar menjadi lebih cepat, dan lebih menarik, dan

merujuk pada lebih banyak sumber pengetahuan, peristiwa dan fenomena yang dapat dijadikan sebagai contoh (Maritsa et al., 2021).

Dampak dari penggunaan *gadget* memiliki efek yang sangat beragam kepada penggunanya, dalam hal ini secara spesifik adalah siswa, sebagaimana dampak *gadget* tersebut yang dapat mengarah pada hal positif dan negatif, tidak jarang dilaksanakan sosialisasi tentang dampak dari penggunaan *gadget*. Dijelaskan bahwa dampak penggunaan *gadget* tergantung dari intensitas penggunaannya, penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat berpengaruh pada interaksi dan komunikasi, yang mana indikasi penggunaan *gadget* secara berlebihan, apabila dalam percakapan ia lebih menyukai atau lebih memperhatikan *gadget*nya dibandingkan melakukan interaksi sosial secara langsung dan nyata (Retalia, 2020:). Seringkali dalam memahami bahaya ini, banyak orang tua yang tidak cukup mengetahui dampak berkelanjutan dari kecanduan *gadget*, dengan demikian membiarkan anak-anak untuk menggunakan *gadget* secara bebas, salah satu langkah untuk mengatasi hal ini adalah melalui sosialisasi, terutama sosialisasi akan dampak baik dan buruk dari *smartphone* (Hidayah et al., 2021).

Serupa dengan hasil ini, responden menyatakan, terdapat beberapa siswa yang terkesan kurang fokus dalam berinteraksi, yang mana mereka terkesan lebih banyak melamun, dan tidak interaktif. Hasil ini didukung oleh beberapa bukti empiris yang menyatakan bahwa dampak negatif yang diakibatkan oleh *gadget* berdampak sangat besar pada menurunnya kualitas komunikasi dan interaksi tatap muka langsung, selain itu dampak *gadget* juga mempengaruhi kualitas belajar, yang mana siswa seringkali teralihkan dan mengabaikan waktu belajar (Jamun et al., 2019). Berkaitan dengan ini, penelitian lain juga menyatakan bahwa kecanduan *gadget* berdampak pada perilaku, yang mana hal tersebut dapat menjadikan anak aktif pada *gadget* namun pasif dalam hal interaksi sosial, selain itu, pembatasan

penggunaan *gadget* sangat penting untuk mencegah adanya pengaruh buruk yang didapatkan dari cara belajar dengan cara melihat, mendengar, merekam, mengamati, dan meniru (Rahmawati, 2020).

Efektivitas peran teknologi dapat dilihat dari kualitas pembelajaran, berdasarkan pernyataan dari responden, dengan adanya bantuan teknologi, proses belajar kini dapat dilakukan dengan model yang lebih menarik, tidak hanya merujuk pada buku cetak, namun penyajian bahan ajar menjadi semakin bervariasi, dalam bentuk media suara, gambar dan video. Selain itu peran teknologi sangat dirasakan pada administrasi, proses administrasi yang dapat dilakukan dengan cepat, memberikan lebih banyak waktu mengajar efektif. Penggunaan teknologi dengan cara serupa juga dijelaskan dalam penelitian terdahulu, yang mana proses belajar yang kini dilakukan dengan menampilkan lebih banyak media seperti gambar, film, dan video-video yang relevan dengan mata pelajaran (Anggraeny et al., 2020). Dijelaskan pula bahwa proses belajar menjadi lebih fleksibel dengan adanya integrasi teknologi, baik dalam proses belajar maupun dalam proses administrasi pendidikan (Huda, 2020). Dalam beberapa mata pelajaran, penggunaan teknologi memiliki kelebihan yang sangat signifikan, seperti dalam mata pelajaran yang merujuk pada kasus-kasus sosial, dengan adanya teknologi maka rujukan dan percontohan akan fenomena dan peristiwa sosial (Suminar, 2019).

Selain berpengaruh pada perilaku siswa, penelitian terdahulu juga menelusuri minat belajar siswa, dalam penelitian ini sendiri, sebagaimana biasanya, siswa hadir dan mengikuti pelajaran sampai selesai, dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, dengan keterbatasan waktu guru dalam hal pengawasan siswa, yang mana siswa hanya berada dalam pengawasan guru selama berada di sekolah, sehingga aktivitas luar siswa tidak atau jarang diketahui. Sebagaimana pernyataan guru diatas menyatakan bahwa konsentrasi siswa

terganggu dengan kurangnya istirahat dan frekuensi begadang yang tidak jarang, hal ini jelas berpengaruh terhadap kualitas belajar. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, menunjukkan minat belajar siswa diperkirakan akan meningkat apabila *gadget* digunakan untuk mencari informasi dan pelajaran (Bakar, 2020). Hasil ini serupa dengan penelitian lainnya, namun dijelaskan bahwa untuk mendorong minat belajar, maka diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan zaman siswa (Bakar & Kaddas, 2021).

Hasil ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap kebiasaan dan perilaku siswa, selain itu pengaruhnya juga dapat mempengaruhi kualitas belajar, dengan demikian perlunya pengawasan orang tua dalam mengarahkan *gadget* untuk digunakan dengan benar, demi untuk meningkatkan minat belajar, dan menghindarkan siswa dari kurangnya interaksi sosial, yang tentu saja akan berdampak pada pertumbuhan anak, dan kehidupannya di masa yang akan datang.

Generasi yang dikenal dengan generasi millennial, generasi ini merupakan generasi yang merasakan transisi dan transformasi digital yang sudah sangat intens, peran teknologi dalam menunjang pembangunan daya saing bangsa, dijelaskan bahwa hal tersebut dapat dicapai dengan teknologi yang berfungsi sebagai (1) media untuk memperoleh informasi tentang materi pelajaran; (2) sebagai media eksplorasi pengetahuan; (3) sebagai perantara guru dan dan pelajar; dan (4) sebagai katalisator mutu pendidikan (Hajar et al., 2022) (Masterjon, 2021).

Penggunaan teknologi yang dilakukan secara berlebihan, berpengaruh terhadap kebiasaan siswa, kebebasan dalam menggunakan teknologi secara tidak langsung membuat siswa mengabaikan kesehatan, menjadikan performa belajar menurun diakibatkan rendahnya kemampuan untuk fokus untuk menerima pelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian

terdahulu yang menggarisbawahi dampak buruk kecanduan media sosial, berpengaruh terhadap siswa secara emosional dan secara fisik (Nawawi et al., 2021).

Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi

Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, menjadi intensif ketika masa pandemi covid-19, semua kegiatan luar rumah dan tatap muka, diminimalisir, dan salah satu kegiatan yang diberhentikan untuk sementara adalah kegiatan belajar secara langsung atau tatap muka. Sebagai alternatif untuk tetap berjalannya kegiatan belajar mengajar, maka proses tersebut dialihkan menjadi proses belajar *online*, kegiatan ini mengharuskan adanya penguasaan teknologi secara mendasar baik untuk guru maupun untuk siswa. Kondisi tersebut menuntut adanya adaptasi terhadap intervensi teknologi dalam proses belajar, namun, walaupun demikian, banyak hal yang dianggap tidak efektif dari proses belajar *online*. Pernyataan responden, menyatakan bahwa kerap kali pembelajaran *online* memiliki kestabilan jaringan yang tidak merata, sehingga terdapat beberapa siswa yang tidak mendengar atau kurang jelas dalam menerima pelajaran, dikarenakan tidak stabilnya jaringan, selain itu, proses pembelajaran juga tidak sepenuhnya efektif karena beberapa guru tidak mengetahui atau menguasai cara untuk penyajian materi menggunakan *powerpoint*, sehingga pembelajaran tanpa media peragaan, menjadikan siswa sedikit sulit dalam mencerna pelajaran yang diberikan, untuk memaksimalkan proses belajar, peran orang untuk memberikan pemahaman lebih jauh, menjadi unsur penting untuk model belajar secara *online* (Safitri et al., 2021). Dijelaskan diawal bahwa peran orang tua merupakan hal yang sangat penting untuk menjamin arah positif dalam penggunaan teknologi lebih spesifik pada *gadget*, penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berpengaruh pada kemampuan sosial anak dalam pertumbuhannya, anak akan lebih cenderung memperhatikan *gadget* nya dan

tidak tertarik untuk melakukan interaksi nyata, hal ini berbahaya untuk kesehatan mental dan kesehatan fisik anak, dimana, aktivitas bermain anak akan berkurang karena fokus anak akan tertuju pada *gadget* nya (Abdulatif & Lestari, 2021).

Peran orang tua sangat penting untuk membina anak dalam menggunakan teknologi dengan baik, terdapat beberapa hal yang mana orang tua harus mengambil peran penuh didalam pelaksanaannya, diantaranya (1) melatih anak untuk berpikir kritis terhadap gambar dan kata-kata; (2) menjelaskan mengenai situs apa yang boleh dan tidak boleh diakses; (3) melatih untuk berkomunikasi secara kreatif melalui games, dan video; (4) melatih kemampuan kolaboratif anak melalui upload media; dan (5) melatih kreativitas anak melalui video dan foto (Asmawati, 2022: 91). Dalam proses belajar, banyak orang yang menilai bahwa pembelajaran online dinilai kurang efektif, sehingga beberapa pelajaran tidak dapat dipahami dengan baik oleh anak. Walaupun demikian, urgensi akan penerapan pendidikan secara *online* tidak dapat dihindari akibat semakin memburuknya kondisi yang diakibatkan oleh pandemi covid-19 (Riyadi et al., 2021). Untuk memperoleh hasil maksimal, diperlukan peran orang tua untuk membantu proses belajar anak. Perbedaan proses belajar yang umumnya melibatkan tatap muka dengan guru, sehingga interaksi nyata dapat tercipta untuk distribusi materi yang lebih efektif, kini menjadi kurang efektif akibat proses belajar harus dilaksanakan dirumah. Sebagian besar orang tua merasa bahwa proses pembelajaran yang demikian merupakan tambahan akan aktivitas mereka, sehingga peran penuh mereka dibutuhkan, terutama dalam memandu anak untuk mendalami materi yang diberikan oleh guru (Cahyati & Kusumah, 2020). Hasil ini sejalan dengan jawaban yang diberikan responden, dimana tidak jarang orang tua murid yang mengeluh akan bertambahnya aktivitas, karena kurang efektifnya pembelajaran online, namun dijelaskan oleh responden, bahwa mereka telah berusaha

memberikan dan mendistribusi media dan materi belajar untuk mencapai hasil maksimal walau metode pembelajaran yang dilaksanakan masih *online*.

Masa pandemi covid-19 merupakan masa yang tergolong panjang, yang benar-benar memberikan waktu yang cukup untuk beradaptasi dengan keadaan, baik dari kegiatan pendidikan, maupun kegiatan-kegiatan lainnya, memiliki perubahan pola di masa pandemi covid-19. Efektivitas penggunaan teknologi dalam proses belajar *online* banyak menjadi kajian, pentingnya penggunaan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran *online* menjadi sebuah tantangan bagi pendidik untuk menggunakan dan menerapkannya dalam proses belajar (Tampubolon et al., 2022). Untuk mengefektifkan proses belajar *online*, yang memiliki peran penting sebenarnya adalah guru, dimana guru harus memahami dengan baik, media pembelajaran yang tepat, dan menguasainya sebelum kemudian menerapkannya dalam proses belajar mengajar (Setiyowati et al., 2020). Dalam pelaksanaannya, banyak media dan *platform* yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online*, seperti *e-learning*, google meet, zoom, dan aplikasi konferens lainnya, semua media pembelajaran ini dapat memudahkan proses belajar dengan fitur-fitur yang disediakan, seperti berbagi layar, dan papan tulis virtual (Maskanah & Sae, 2021). Namun penguasaan guru akan media-media pembelajaran tersebut, mengharuskan adanya pelatihan-pelatihan, bukan hanya untuk digunakan di masa pandemi, namun secara berkelanjutan (Salsabila, Sari, et al., 2020).

Pentingnya kolaborasi peran guru dan orang tua untuk memaksimalkan proses pembelajaran *online* dijelaskan dalam salah satu studi empiris, bahwa kolaborasi yang baik dari orang tua murid dan guru dapat tercipta dengan cara, maksimalisasi peran guru dapat dicapai dengan sebisa mungkin memberikan referensi sebanyak-banyaknya yang dapat dengan mudah dipahami anak-anak dan orang tua murid, sementara peran orang tua dapat maksimal dengan membantu

anak belajar, mengatur waktu mengajar, dan mengawasi penggunaan *gadget* anak, untuk memfilter konten mana yang bermanfaat dan yang tidak bermanfaat (Zakariyah & Hamid, 2020).

Proses pembelajaran online diyakini dapat membangun kreativitas siswa, melalui akses informasi yang cepat, dan ragam informasi serta media belajar yang disajikan dengan bentuk-bentuk visual yang menarik, media-media ini mampu mendorong kreativitas siswa untuk belajar, selain itu tersedianya video-video yang bertujuan untuk mengedukasi dapat menjadi salah satu sumber ilmu yang mudah untuk dipahami (Daulay et al., 2020). Dalam upaya untuk mengembangkan tingkat kreativitas siswa, guru juga memiliki peran penting, yang mana kegiatan seperti kreasi membuat masker, dan mendesain bahan-bahan daur ulang untuk menjadi benda yang bermanfaat, bentuk lain dari kreasi siswa juga dituangkan melalui tugas-tugas yang melatih siswa membuat media, seperti video tentang pentingnya menjaga kesehatan, atau video yang menggambarkan bahayanya virus covid-19 (Hasanah, 2021) (Faridi, 2022).

Dengan demikian, penggunaan teknologi memang merupakan suatu inovasi, yang mana sebagian besar individu termasuk diantaranya guru dan pelajar masih beradaptasi dengan perubahan model belajar ini, tuntutan akan kreativitas dan ide-ide baru searah dengan integrasi teknologi, sehingga guru sebagai pemegang peran utama harus terus meningkatkan kemampuan untuk dapat berkontribusi secara maksimal pada dunia pendidikan (Suryaningsih et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam proses belajar merupakan hal baru, untuk mencapai hasil maksimal, guru dan orang tua memiliki peran penting untuk saling berkontribusi terhadap proses belajar anak.

KESIMPULAN

Setelah dilaksanakannya penelitian ini, didapatkan beberapa hal yang merupakan hasil dari penelitian ini,

diantaranya. Pertama, penggunaan teknologi mempengaruhi kebiasaan anak, kebiasaan buruk yang timbul pada anak, umumnya berdampak pada kesehatan secara fisik, seperti kurang tidur, dan secara umum, siswa cenderung kurang bersosialisasi dan memiliki frekuensi interaksi sosial yang rendah. Kedua, peran orang tua sangat penting dalam pembatasan penggunaan teknologi, untuk membatasi akses anak terhadap konten yang tidak bermanfaat dan menyimpang, peran orang tua juga sangat penting untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam menunjang kualitas belajar. Ketiga, dampak buruk yang tercipta akibat penggunaan teknologi yang berlebihan dan tidak terbatas, berpotensi mengurangi kualitas belajar siswa, hal ini dikarenakan siswa menghabiskan banyak waktu menggunakan *smartphone*, yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kesehatannya secara fisik, yang kemudian menurunkan kemampuan untuk berkonsentrasi dalam proses belajar.

Sebagai saran, setelah dilaksanakannya penelitian ini, disadari bahwa untuk mendukung transformasi digital yang efektif dalam dunia pendidikan, diperlukan adanya peran pemerintah, peran tersebut tentu dalam bentuk program pengembangan kompetensi guru dan akademisi, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses belajar yang mengintegrasikan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada unsur pimpinan, rekan-rekan dan seluruh civitas Institut Agama Islam DDI Sidenreng Rappang. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh redaktur pelaksana jurnal EDUCANDUM Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Makassar atas kesempatan yang diberikan untuk menerbitkan dan menyelesaikan tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1125>
- Anggraeni, A., & Handrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1), 64–76. <http://jta.ejournal.unri.ac.id:7680/index.php/JPB/article/view/5149>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 150–157. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Apdillah, D., Zebua, R. B., Idham, M., & Anhar, I. (2022). Teknologi Digital Di Dalam Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Selodang Mayang*, 8(2), 101–107. <https://ojs.selodangmayang.com/index.php/bappeda/article/view/247>
- Asmawati, L. (2022). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1170>
- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *ALJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 39–46. <https://journal-uim-makassar.ac.id/index.php/AIJER/article/view/143>
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66. <https://ejournal.faiuim.ac.id/index.php/dirasatislamiah/article/view/30>
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 152–159. <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2203>
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone Di Kalangan Pelajar Sebagai Akses Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 29–43. <https://ejournalilmiah.com/index.php/Al-Ulum/article/view/7>
- Faridi, A. (2022). Implementasi E-Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Di Man 1 Karanganya. *Jurnal Educandum: Jurnal Ilmiah Pendidika*, 8(1), 98–106. <https://blamakassar.ejournal.id/educandum/article/view/701>
- Fenty, A. (2022). *Peran Guru Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa di Masa Pandemi* (Guepedia, Ed.; 1st ed.). Guepedia Group.
- Hajar, Q., Syamratulangi, S., & Putra, M. S. (2022). Peran Teknologi Pendidikan di Era Millenial dalam Membangun Daya Saing Bangsa. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 4(2), 117–126. <http://ojs.yplppgriksb.or.id/index.php/intera/article/view/99>
- Hasanah, I. (2021). Menumbuhkan Jiwa Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis IT Pada Era Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 3(3), 18–28. <https://www.pusdikra->

- publishing.com/index.php/jetl/article/view/267
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisasi Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 121–125. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/622>
- Husein, W. M. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal PETISI*, 3(1), 20–28. <https://unimuda.ejournal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/1800>
- Jamun, Y. M., Wejang, H. E. A., & Ngalu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong. *JPID: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7. <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/201>
- Manullang, S. O. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan Di Era Teknologi. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 4(1), 83–88. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/519>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma’shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/303>
- Maskanah, I., & Sae, H. L. (2021). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(4), 279–285. <http://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/60>
- Masterjon, M. (2021). *Teori dan Konsep Manajemen Sistem Pembelajaran 4.0* (1st ed.). Deepublish Publisher.
- Matondang, A. (2019). Dampak Modernisasi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. *Wahana Inovasi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat UISU*, 8(2), 187–194. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/wahana/article/view/2389>
- Mukhril, M., Wijaya, A., Rosyid, N., Sugiyono, S., Gantina, N., Suhendra, S., Lesta, D., Arafat, Y., Sudianto, S., Muftahid, H., Asikin, J., Rahman, T., & Kurniasih, N. (2023). *Panduan Sukses Pembelajaran Online* (1st ed.). Lakeshia.
- Na’im, Z. (2019). Relevansi Teknologi Pendidikan dan Mutu Pendidikan. *EVALUASI: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 273–287. <https://ejournal.staima-alhikam.ac.id/evaluasi/article/view/296>
- Nawawi, M. I., Nurwahidah, N., Anggarini, D. D., Nur, A., Febrianto, R. R., Sulfiyah, S., Fita, F., & Syah, S. A. (2021). Pengaruh Kecanduan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Uin Alauddin Makassar. *Jurnal Educandum: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 189–198. <https://blamakassar.ejournal.id/educandum/article/view/543>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA’LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.

- <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/1910>
- Retalia. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns Journal: Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 2(2), 1–11. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/814>
- Riyadi, D. S., Anwar, N., Nurhidayati, R. P., Julianti, T., & Yuliana, A. T. R. D. (2021). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran PAI Berbasis Information And Comunication Technologies (ICT) Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Educandum: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 114–124. <https://blamakassar.e-journal.id/educandum/article/view/492>
- Safitri, M., Aziz, Ridwan. M., Wangge, M. C. T., Jalal, N. M., Louk, M. J. H., Heryanto, H., Budiana, I., Ratnaningsih, P. W., Tambunan, H., & Damopolii, I. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif* (T. S. Tambunan, Ed.; 1st ed.). CV Media Sains Indonesia.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(1), 104–112. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/348>
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/al-mutharahah/article/view/138>
- Setiyowati, A., Salsabila, U. H., Zulaika, R., Arista, V. A., & Santoso, Y. W. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Penggunaan E-Learning Sebagai Platform Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Edureligia*, 4(2), 196–206. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1497>
- Subkhan, E. (2016). *Sejarah dan Paradigma Teknologi Pendidikan Untuk Perubahan Sosial* (1st ed.). Kencana Prenadamedia Group.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5886>
- Suryaningsih, N. M. A., Herlina, R., Kurniawati, S. N., Sukmawati, R., Hidayat, H., Bayu, I. N., Pramarta, P., Nisa, S. U., Azizah, N. N., Wulan, G., Utami, N., Purwanti, P., Adnyana, I. W. S., & Kartini, K. S. (2023). *Strategi Pembelajaran Berbasis Digital Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan* (S. Haryanti, Ed.; 1st ed.). CV Media Sains Indonesia.
- Susilo, B. (2019). Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Tumbuh Kembang Anak. *SINDIMAS: Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29, 139–143. <https://www.sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/sindimas/article/view/552>
- Tampubolon, D. P., Thesalonika, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

- Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 1(1), 9–20. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/24995>
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2014). Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13–24. <https://jurnal.uns.ac.id/jas/article/view/File/17444/13932>
- Yulianti, W., & Rahmalina, W. (2022). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kehidupan Sosial Remaja. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(3), 80–84. <https://www.ejurnal.akfar-mandiri.ac.id/index.php/abdimas/article/view/20>
- Zainuri, A., Aquami, A., & Dewi, R. (2021). *Teknologi Pendidikan* (T. Qiara, Ed.; 1st ed.). CV. Penerbit Qiara Media.
- Zakariyah, A., & Hamid, A. (2020). Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online di Rumah. *Intizar*, 26(1), 17–26. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/intizar/article/view/5892>