



Membangun Keterampilan Adaptasi dan Fokus Belajar di Era Teknologi

Mohamad Azhar Annawa

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Ngawi

Email: mohamadazharanna@gmail.com

Wulan Feronika Maharani

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Ngawi

Email: wullanferonika@gmail.com

Korespondensi penulis: mohamadazharanna@gmail.com

Abstract: *The rapid development of technology in recent decades has had a significant impact, on the field of education. The integration of educational technology in today's era emphasizes developing skills such as problem-solving, creativity, collaboration, criticism, and systematic thinking. But with the advancement of technology, it also presents various challenges. The qualitative descriptive method is one of the research methods used to understand a phenomenon in depth by collecting non-numerical data, such as words, images, or documents. This method focuses on describing and interpreting the phenomena being studied, collecting data through observations, interviews, or study of documents. Adapting to digital learning in this technological age where students have to develop independent skills, while teachers play an important role in understanding digital tools and integrating them into the learning process. With the advancement of technology, teachers can also have more varied media choices in learning and can collaborate and develop new skills according to the materials they are taught. It involves the use of techniques such as time blocking to set a specific time for learning, setting up a learning environment that minimizes distractions, using technology wisely, disciplining in using smartphones, and using applications or learning tools that help improve concentration.*

Keywords: *Technology development, education, learning*

Abstrak: Teknologi yang berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir ini memberikan dampak yang signifikan khususnya dalam bidang pendidikan. Integrasi teknologi pendidikan di era sekarang ini menekankan pengembangan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, kritik, dan pemikiran sistemik. Namun dengan adanya perkembangan teknologi juga menyajikan berbagai macam tantangan. Artikel ini ditulis dengan metode Deskriptif-Kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam dengan mengumpulkan data secara non-numerik, seperti kata-kata, gambar, atau dokumen. Metode ini fokus pada deskripsi dan interpretasi fenomena yang sedang diteliti, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, atau studi dokumen. Beradaptasi dengan pembelajaran digital di era teknologi ini yang mana siswa harus mengembangkan keterampilan independen, sementara guru memainkan peran penting dalam memahami alat digital dan mengintegrasikannya ke dalam proses belajar. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru juga dapat memiliki pilihan media dalam pembelajaran yang lebih bervariasi serta dapat berkolaborasi dan mengembangkan keterampilan baru sesuai dengan materi yang diajarkannya. Fokus pembelajaran di era teknologi digital termasuk kemampuan untuk berkonsentrasi pada materi yang di pelajari tanpa adanya gangguan. Hal ini melibatkan penggunaan teknik seperti time blocking untuk menetapkan waktu khusus untuk belajar, pengaturan lingkungan belajar yang minim distraksi, penggunaan teknologi dengan bijak, kedisiplinan dalam penggunaan smartphone serta penggunaan aplikasi atau alat pembelajaran yang membantu meningkatkan konsentrasi.

Kata Kunci: Perkembangan teknologi, pendidikan, pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi berkembang sangat pesat, khususnya di Indonesia, yang memberikan dampak signifikan dalam berbagai macam bidang. Dengan adanya perkembangan teknologi, seseorang dapat berkomunikasi dan mengakses informasi yang terhubung ke seluruh dunia dengan cepat dan mudah.

Diabad ke 21 ini, transformasi teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat, yang mana perkembangan teknologi tersebut dapat memberikan konektivitas yang lebih besar antara manusia dengan mesin serta mesin dengan mesin. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan sistem yang lebih cerdas, adaptif, dan dapat berinteraksi dengan lebih efektif.

Era Teknologi ini merupakan era yang mengintegrasikan teknologi dengan berbagai aspek kehidupan manusia dengan memiliki banyak sekali manfaat termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan di era Teknologi yang menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan keterampilan, seperti keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, kritis, dan berpikir sistemik.

Selain itu, pengintegrasian teknologi dalam pendidikan mendapatkan tantangan baru, sehingga perlu adanya perubahan dalam kurikulum dan metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Guru dituntut mampu berkembang dalam menguasai teknologi, serta memerlukan kelengkapan infrastruktur. (H. Lee, Lee, J. & Kim 2020)

Dengan adanya inovasi teknologi yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir, dapat membuka peluang baru dalam bidang pendidikan, yang mana memungkinkan para pendidik dan siswa dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Selain itu, teknologi juga dapat memberikan pengalaman belajar siswa dari berbagai macam sumber dan topik yang lebih bermacam dan variatif sesuai dengan kebutuhannya, sehingga mereka lebih mudah dalam mengembangkan pemahaman, keterampilan serta fokus belajar yang lebih luas dan variatif tentang topik yang dipelajarinya.

Namun, transformasi teknologi ini juga membawa sebuah tantangan baru bagi pendidik dan peserta didik, seperti ketergantungan pada teknologi, kurangnya interaksi sosial secara langsung, penyalahgunaan teknologi yang tidak bertanggung jawab, penggunaan teknologi yang tidak sesuai dengan tempat dan waktu serta pelanggaran privasi. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang baik tentang teknologi dan dampaknya terhadap peserta didik, karena dengan adanya perkembangan teknologi ini dapat mengembangkan potensi kemampuan, keterampilan, fokus belajar bagi peserta didik, bukan malah menjadi sebuah hambatan.

METODE PENELITIAN

Artikel ini ditulis dengan metode Descriptive-Kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang berfokus untuk memahami fenomena atau kejadian secara mendalam, melibatkan pengumpulan data non angka, seperti observasi, wawancara, analisis data dari berbagai sumber. (Wijaya 2018)

Dalam metode Descriptive-Kualitatif, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber seperti, buku jurnal, artikel dan dokumen. Kemudian data yang telah di

kelompokkan berdasarkan pola, tema dan karakteristik dalam sebuah data, kemudian mengembangkannya. (Sugiyono 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adaptasi belajar di era teknologi

Adaptasi dapat diartikan sebagai penyesuaian diri dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan. Sedangkan teknologi adalah penggunaan alat, mesin dan sistem dalam penerapan ilmu pengetahuan untuk memecahkan sebuah masalah atau memenuhi kebutuhan. Teknologi juga diibaratkan seperti pisau bermata dua, yang mana membawa peluang dan tantangan baru bagi para pendidik maupun peserta didik. Di satu sisi, teknologi menjadi sebuah gerbang pintu inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memperluas jangkauan pendidikan. Akan tetapi di sisi lain, teknologi juga menuntut adaptasi dan menghadirkan pertanyaan yang fundamental tentang peran guru di era digital.

Dapat disimpulkan bahwa adaptasi belajar di era teknologi dalam ranah pendidikan di sekolah, baik sekolah dasar, menengah pertama, maupun atas, mengacu pada kemampuan individu baik guru maupun murid untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan memperluas jangkauan pendidikan. Akan tetapi hal ini melibatkan bermacam-macam alat dan platform digital yang digunakan untuk mengakses informasi, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan baru sesuai dengan materi diajarkannya, karena dengan adanya adaptasi teknologi, dalam proses pembelajaran akan lebih fleksibel, interaktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan mudah dengan berbagai sumber yang lebih luas.

Adaptasi dalam pembelajaran digital di era teknologi ini juga memerlukan kesabaran, keterbukaan untuk belajar hal baru, serta kolaborasi antara guru dengan murid. Seorang murid memiliki peran dan kewajiban untuk mengembangkan sebuah keterampilan mandiri dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, sedangkan bagi seorang guru di era teknologi sekarang ini tidak hanya menyampaikan materi yang ada dalam buku saja, akan tetapi guru sekarang memiliki peran penting untuk mampu menjadi fasilitator bagi peserta didik dalam memahami alat-alat digital dan cara terbaik mengintegrasikannya dalam sebuah proses pembelajaran. Menjalinkan komunikasi yang efektif serta dukungan timbal balik antara keduanya juga menjadi kunci sukses beradaptasi belajar di era teknologi ini.

Seiring dengan berkembangnya teknologi di era sekarang, media pembelajaran semakin bertambah variatif dan dapat dibuat dengan lebih mudah, baik dengan menggunakan handphone android, laptop dan komputer. Macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan di antaranya:

1. Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Media ini merupakan media yang cukup sederhana dalam penggunaannya. Contoh media berbasis cetakan adalah buku, majalah, koran, dll.

2. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penggunaannya. Dahulu, media pembelajaran berbasis audio dilakukan dengan cara memutar tape recorder, Kaset CD, dan sejenisnya, akan tetapi tidak semua orang bisa untuk merekamnya, dikarenakan keterbatasan alat serta kerumitannya. Sedangkan penggunaan media audio saat ini sudah banyak dibuat, dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, contohnya dengan merekam melalui handphone atau Voicenote pada aplikasi WhatsApp, podcast diskusi, buku audio dan lagu pendidikan, yang mana siswa bisa mendengarkan ulang audio tersebut saat berada di rumah, dengan tujuan siswa dapat memahami dan menghafalkannya dengan mudah dan cepat tanpa dengan membaca, Bagi seorang guru adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih, juga dapat membantu dalam membuat sendiri pembelajaran dengan media audio secara mudah dan lebih bervariasi.

3. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak disertai dengan suara seperti film. Dahulu, pembuatan media pembelajaran audio visual cukup sulit karena tidak semua orang memiliki peralatan untuk membuatnya dan pembuatannya butuh proses yang panjang. Akan tetapi di era teknologi ini, pembuatan media audio visual dapat dilakukan dengan mudah oleh guru maupun murid melalui handphone, laptop dan komputer serta dapat di edit melalui aplikasi yang tersedia seperti PowerPoint, canva dan capcut. Banyak sekali manfaat yang dapat diraih oleh siswa dalam model pembelajaran ini, di antaranya, akan memperjelas sebuah konsep materi pembelajaran, memperluas pengalaman dalam belajar dan wawasan, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik dan memudahkan siswa dalam menangkap materi. Selain penggunaan media audio visual dalam proses pembelajarannya, guru harus melatih dan mengajarkan kepada siswa cara untuk menggunakan dan membuat media pembelajaran audio visual, dengan harapan dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menggunakan teknologi dalam belajar, hasilnya siswa tidak terfokus dan terjerumus hal

negatif dalam kemajuan teknologi, serta menjadikan siswa lebih kreatif, inovatif dan mandiri.

4. Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Sebagaimana media pembelajaran audio visual, media pembelajaran berbasis animasi adalah media disertai dengan gambar bergerak dan suara. Akan tetapi, media animasi ini biasanya berbentuk gambar yang dihidupkan seperti film kartun. Adapun macam-macam model pembelajaran berbasis animasi, di antaranya: Dengan menggunakan video pembelajaran animasi, dengan video animasi siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran yang disampaikan. Aplikasi Interaktif, aplikasi yang menggunakan animasi untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu, seperti matematika, sains, atau bahasa. Aplikasi yang dapat digunakannya seperti: Adobe animate, toontanic, animaker, poowton, dll. E-Book Animasi, buku elektronik yang menggunakan animasi untuk menjelaskan suatu konsep yang kompleks atau abstrak. Simulasi, simulasi berbasis animasi memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih visual dan praktis.

5. Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Media pembelajaran berbasis Game Edukasi dapat diterapkan pada pembelajaran online dan offline, dapat diterapkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi atau non teknologi. Game edukasi berbasis non teknologi dapat dilakukan dengan teka teki, tebak kata dan puzzle. Sedangkan game edukasi yang berbasis teknologi yang dapat dilakukan seorang guru dalam pembelajarannya diantaranya dengan menggunakan aplikasi seperti quizizz, duolingo dan CodeCombat. Penggunaan media ini memiliki berbagai macam manfaat bagi siswa di antaranya, meningkatkan interaktif siswa karena keterlibatannya, menjadikan lebih fokus dan semangat dalam belajar karena media ini menarik dan menyenangkan, meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam memecahkan sebuah masalah, baik secara individu maupun tim serta dapat memperkuat daya ingat atas materi yang telah disampaikan.

Akan tetapi kreativitas seorang guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan pembelajaran kepada siswa dengan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkannya, karena tanpa adanya kekreativitasan seorang guru dalam pembelajaran, akan menciptakan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut sangat mengganggu dan menghambat siswa dalam menerima ilmu yang disampaikan. Guru pun dituntut untuk mahir dan profesional untuk mengajarkan penggunaan teknologi dalam belajar,

dengan tujuan siswa dapat menerima, memahami dan mengingat dengan lebih mudah dan cepat serta tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Fokus belajar di era teknologi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Fokus berarti berpusat atau berorientasi pada suatu hal. Dalam konteks belajar, fokus berarti memusatkan perhatian atau pikiran pada suatu hal, seperti dalam proses belajar, siswa harus memfokuskan perhatian pada materi yang dipelajari agar dapat memahami dan menguasainya dengan baik.

Di era teknologi saat ini, dalam menghadapi banyaknya informasi yang tersedia secara online, penggunaan alat komunikasi dan teknologi sangat penting dalam mempengaruhi fokus belajar siswa. Fokus belajar di era teknologi digital ini mencakup kemampuan untuk memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari tanpa terganggu oleh distraksi atau gangguan digital lain yang tidak bersangkutan dalam belajar. Hal ini melibatkan penggunaan teknik seperti time blocking untuk menetapkan waktu khusus untuk belajar, pengaturan lingkungan belajar yang minim distraksi, dan penggunaan teknologi dengan bijak, kedisiplinan dalam penggunaan smartphone serta memanfaatkan aplikasi atau alat pembelajaran yang membantu meningkatkan konsentrasi. Selain itu, penting untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, literasi digital, dan kritis berpikir untuk memilah informasi baik yang relevan dan bermanfaat dengan yang tidak. Seorang murid dengan fokus belajar yang tepat di era teknologi, dapat mengoptimalkan potensi pembelajarannya dan menghadapi tantangan serta peluang yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi.

Beragam cara bagi seorang guru untuk membantu murid untuk tetap fokus dalam belajar di era teknologi ini di antaranya:

1. Menerapkan teknologi dalam pembelajaran

Di era sekarang ini, guru tidak cukup dengan menjelaskan materi pelajaran yang ada dalam buku, menjelaskan di papan tulis lalu murid menuliskannya, kemudian memberikan tugas berupa soal atau PR dalam pembelajarannya, akan tetapi seiring dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini guru harus dapat memanfaatkannya dengan mengolaborasikan antara pembelajaran dengan teknologi digital saat ini, seperti penggunaan aplikasi edukatif, platform pembelajaran online, dan alat-alat digital lainnya dengan tujuan siswa akan lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran.

2. Memberikan arahan tentang penggunaan teknologi yang bijak

Sebelum memberikan arahan kepada siswa tentang penggunaan teknologi yang bijak, sebaiknya seorang guru harus lebih dulu paham dan terampil dalam penggunaan teknologi tersebut, seperti halnya keterampilan guru dalam memilih dan mengolah informasi yang

relevan dan teruji kebenarannya, kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan contoh langsung sikap dan tindakan keseharian baik saat proses pembelajaran maupun dilingkup sekolah dalam penggunaan teknologi. Saat guru terampil dalam penggunaan teknologi, maka akan lebih mudah dan paham cara mengatur dan mendidik siswa menggunakan teknologi dengan bijak sesuai dengan karakter dan kebutuhan dalam belajar, termasuk mengatur waktu layar dan menghindari distraksi online saat belajar, seperti menggunakan aplikasi lain yang tidak ada hubungannya dalam pembelajaran. Hal ini banyak di jumpai di sekolah mulai dari tingkat bawah maupun atas.

3. Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung

lingkungan belajar yang mendukung adalah faktor penting terciptanya pembelajaran yang nyaman, dengan terciptanya lingkungan belajar yang mendukung siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan, meningkatkan fokus belajar dan guru akan lebih maksimal dalam memberikan ilmunya, dengan cara menyediakan fasilitas-fasilitas fisik, sumber belajar yang relevan dan diperlukan dalam pembelajaran, mengatur ruang belajar yang tenang terbebas dari gangguan teknologi yang tidak perlukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, menjalin dan membina interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa sebagai bentuk dukungan sosial yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

4. Melakukan monitoring, penjelasan dan evaluasi secara berkala

Guru perlu melakukan monitoring atau pengawasan secara terus menerus, arahan serta evaluasi berkala dalam penggunaan teknologi, supaya siswa memiliki tujuan dalam penggunaan teknologi, dengan adanya tujuan penggunaan teknologi yang jelas siswa akan lebih termotivasi dan meningkatnya minat untuk belajar. Dengan cara pengawasan, penjelasan dan evaluasi berkala, juga dapat mengembangkan potensi kemampuan, menggunakannya dengan baik dan benar supaya tidak terjerumus dalam penyalahgunaan teknologi, serta mengamati tingkat keseriusan siswa dalam pembelajaran dengan teknologi yang ada.

5. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah

Dalam memecahkan sebuah masalah diperlukan pendekatan yang terstruktur dan interaktif seorang guru kepada siswa, guru dapat memulai mengajarkannya dari pemahaman konsep dasar suatu masalah baik secara individu maupun kelompok, dengan mengidentifikasi sampai ke akar permasalahan, tujuan yang ingin dicapai, dan batasan-batasannya. Kemudian menganalisis faktor-faktor penyebab munculnya masalah, solusi, serta konsekuensi dari setiap langkah dan keputusan yang diambil. Setelah murid memiliki sejumlah solusi, maka

perlu evaluasi dari setiap solusi tersebut dengan mempertimbangkan kelebihan, kekurangan, dan dampak jangka panjang. Pilihlah solusi yang efektif dan efisien berdasarkan analisis dan evaluasi. Selanjutnya murid mengimplementasikan solusi tersebut dalam penyelesaian masalah, evaluasi hasil penerapan solusi tersebut, perbaiki dan pertimbangkan, mengidentifikasi solusi dan langkah yang berhasil maupun yang gagal, serta pelajari dari pengalaman yang telah dilakukan. Guru juga berperan membimbing cara untuk berpikir kritis, menganalisis, memilih solusi yang tepat, melakukan pelatihan secara berulang-ulang, memberikan simulasi kasus nyata supaya membantu siswa menyelesaikan masalah dengan lebih realistis, memberikan umpan balik dan dukungan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah, sama halnya keterampilan pemecahan masalah di era teknologi saat ini.

Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah di era teknologi saat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menghadapi masalah teknologi yang muncul seperti manajemen sistem atau produk, adaptasi teknologi yang cepat dan baik serta dapat menciptakan sebuah solusi baru yang kreatif dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju.

6. Menyiapkan infrastruktur teknologi yang memadai

Dalam mengatur infrastruktur teknologi di sekolah atau institusi pendidikan yang memadai dan mendukung dalam penggunaan teknologi pembelajaran, perlu adanya langkah-langkah bagi seorang guru yaitu, mengidentifikasi teknologi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan tujuan pembelajaran, pemilihan perangkat keras dan lunak sesuai dan memadai dengan kebutuhan seperti pemilihan komputer, laptop, jaringan internet yang stabil dan aplikasi yang sesuai, memastikan infrastruktur tersebut dapat di upgrade, dapat di kelola dengan baik untuk masa depan dan memastikan keamanan data pada teknologi yang digunakan. Terciptanya infrastruktur teknologi yang memadai dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mengakses dan menggunakannya, meningkatkan pengalaman dan keterampilan belajar siswa, terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan responsif, mendorong kesuksesan siswa dimasa depan dengan penggunaan teknologi,

7. Menerapkan teknologi secara konsisten dan terstruktur

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus memastikan secara konsisten dan terstruktur penggunaan teknologi, serta terintegrasi dengan kurikulum dan strategi pengajaran yang ada. Ada beberapa langkah yang dapat dilakukannya, yaitu mengidentifikasi tujuan belajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan seperti pemahaman konsep, peningkatan produktivitas maupun keterampilan, guru memilih platform dan alat yang tepat dan sesuai

dengan tujuan pembelajaran, membuat rencana yang pembelajaran yang terstruktur, menjadwalkan waktu jam belajar yang konsisten dan teratur dalam belajar menggunakan teknologi, menggunakan berbagai macam sumber teknologi seperti forum diskusi online, menerapkan teknologi dalam setiap tahap pembelajaran mulai dari proses belajar, pencarian dan pengumpulan materi, pembelajaran aktif serta evaluasi belajar, dan guru memperbarui pengetahuan teknologi kepada siswa dan melakukan sebuah evaluasi. Dengan langkah-langkah tersebut, dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

8. Melibatkan siswa dan orang tua dalam penggunaan teknologi

Di era teknologi sekarang ini orang tua juga sangat diperlukan dalam penggunaan teknologi pembelajaran, terutama saat siswa telah pulang ke rumah, karena guru tidak bisa secara maksimal dalam mengawasi dan membimbing belajarnya. Maka orang tua berperan penting atas belajar siswa atau anak-anaknya saat berada di rumah. Akan tetapi, saat ini masih keterbatasan pemahaman orang tua dalam memahami teknologi, maka dari itu guru sebaiknya memberikan sebuah pemahaman serta keterampilan orang tua siswa dalam penggunaan teknologi sebagai alat pembelajar, meningkatkan keterlibatan orang tua seperti halnya guru memberikan akses platform online atau aplikasi kepada orang tua siswa agar dapat mengawasi dan mengetahui kemajuan anak-anaknya. Dengan hal tersebut maka orang tua dapat lebih mengerti dalam mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan teknologi pembelajaran, memberikan motivasi, dan membantu dalam meningkatkan kemampuan anak-anaknya.

9. Memperhatikan masalah keamanan dan privasi

Pendidik harus memastikan dalam penggunaan teknologi di dalam pembelajaran memperhatikan masalah keamanan dan privasi. Hal ini meliputi data dan informasi siswa aman dan terlindungi dari ancaman siber, mematuhi peraturan dan standar privasi dan izin penggunaan data. Melalui pendekatan komprehensif terhadap keamanan dan privasi agar tidak terjadi kebocoran dan penyalahgunaan data pribadi mereka, maka siswa akan lebih aman, dan percaya diri dalam menggunakan teknologi dan mengembangkannya.

KESIMPULAN

Teknologi telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir ini, terutama di Indonesia, dengan dampak yang signifikan khususnya dalam bidang pendidikan. Integrasi teknologi pendidikan di era sekarang ini menekankan pengembangan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, kritik, dan pemikiran sistemik. Namun dengan adanya perkembangan teknologi juga menyajikan tantangan seperti, kebutuhan untuk

perubahan kurikulum, metode belajar berbasis teknologi, pelatihan guru dalam menggunakan teknologi serta infrastruktur pendidikan.

Beradaptasi dengan pembelajaran digital di era teknologi ini membutuhkan kesabaran, keterbukaan untuk belajar hal-hal baru. Siswa harus mengembangkan keterampilan independen, sementara guru memainkan peran penting dalam memahami alat digital dan mengintegrasikannya ke dalam proses belajar. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru juga dapat memiliki pilihan media dalam pembelajaran yang lebih bervariasi di antaranya, media berbasis cetak, audio, visual audio, animasi, dan game, dengan menggunakan platform digital, serta berkolaborasi dan mengembangkan keterampilan baru sesuai dengan materi yang di ajarkannya.

Fokus pembelajaran di era teknologi digital termasuk kemampuan untuk berkonsentrasi pada materi yang di pelajari tanpa adanya gangguan, hal ini melibatkan hal ini melibatkan penggunaan time blocking untuk menetapkan waktu khusus untuk belajar, mengatur lingkungan belajar yang minim akan gangguan, penggunaan teknologi dengan bijak, memberikan instruktur tentang penggunaan teknologi, mengevaluasi secara teratur, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, menjelaskan tujuan penggunaan teknologi, memastikan penggunaan teknologi yang konsisten dan terstruktur, melibatkan siswa dan orang tua, serta memperhatikan masalah keamanan dan privasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Sabrina, E. (2024). Kegiatan kampus mengajar dalam meningkatkan keterampilan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi peserta didik di SMP Negeri 46 Palembang. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 133-139.
- Alimuddin, A., et al. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777-11790.
- Andriani, O., Saputri, A., & Nuraini, S. (2024). Media pembelajaran untuk ABK dengan model adaptasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 141-148.
- Aulia, O., & Kristiyanto, D. Y. (2024). Penerapan adaptasi teknologi sebagai pembelajaran di sekolah dasar. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(7), 19-23.
- Junaidi, A., et al. (2023). Penguatan literasi dan numerasi menggunakan adaptasi teknologi di sekolah dasar. (pp. 1-7).
- H. Lee, Lee, J., & Kim, M. (2020). Society 5.0 and its realization through AIoT. 12(7), 28-29.
- Riady, A. (2021). Pendidikan berkualitas di era digital: (Fokus: aplikasi sebagai media pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70-80.

Sugiyono. (2014). Metode penelitian administrasi dilengkapi dengan metode R&D. Bandung: Revisi Alfabeta.

Wijaya, H. (2018). Analisis data kualitatif. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.