

## **Pemanfaatan Teknologi Di Era Society Dan Dampaknya Terhadap Pembelajaran Di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin**

**Nur Hayati<sup>1</sup>, Safira Naurin Qolbi<sup>2</sup>, Rosendah Dwi Maulaya<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Agama Islam, SDN Kalitengah 1 Tanggulangin, [nurhayati271171@gmail.com](mailto:nurhayati271171@gmail.com)

<sup>2</sup>Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam, Universitas Darussalam Gontor, [safiranaurin1612@gmail.com](mailto:safiranaurin1612@gmail.com)

<sup>3</sup>Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam, Universitas Darussalam Gontor, [rosendahdwimaulaya@gmail.com](mailto:rosendahdwimaulaya@gmail.com).

---

**Keywords:**

Technology1,  
Society era2,  
Learning media3,  
Keyword4, etc...

**Abstract:** *The era of society is an era of technological development that will continue to develop and coexist in human life throughout the day. Over time, technological developments greatly affect human activities. There are so many impacts of technology that affect human life such as in the educational process. Learning media is a part of the means of learning messages and information through technology. Learning media that have been prepared and designed are made specifically to assist the needs of students and educators in conveying the material being taught. This study aims to analyze the impact of technology on learning at SDN Kalitengah 1 Tanggulangin so that it can play an active role in improving the ability to solve problem, think critically, collaborate, communicate, innovate and reasoning abilities of both students and educators. This study uses a qualitative method with a descriptive approach that describes certain circumstances based on existing facts. The results of the study show that in this case, technology has a positive impact and brings negative implications that are not easy to prevent, because of the influence of changing socio-cultural values. Therefore, in developing technology in the era of society, it is necessary to pay attention to various aspects and make good use of it.*

**Kata Kunci:**

Teknologi1,  
Era society2,  
Media pembelajaran3

**Abstrak:** Era society merupakan zaman berkembangnya teknologi yang akan terus berkembang dan hidup berdampingan dalam kehidupan manusia di sepanjang harinya. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada aktivitas manusia. Banyak sekali dampak dari teknologi yang mempengaruhi kehidupan manusia seperti di dalam proses pendidikan. Media pembelajaran menjadi bagian dari sarana pesan dan informasi pembelajaran melalui teknologi. Media pembelajaran yang telah disusun dan dirancang dibuat khusus untuk membantu keperluan peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan suatu materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari teknologi terhadap pembelajaran di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin agar dapat berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, berinovasi dan kemampuan menalar peserta didik maupun pendidik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang melukiskan keadaan tertentu berdasarkan fakta-fakta yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam hal ini, teknologi memiliki dampak positif dan membawa implikasi negatif yang tidak mudah untuk dicegah, sebab pengaruhnya nilai-nilai sosial budaya yang terus berubah-ubah. Oleh karena itu, dalam mengembangkan teknologi di era society perlu memperhatikan berbagai aspek dan memanfaatkan dengan baik dan benar.

---

**Article History:**

Received: 27-03-2023

Online : 05-04-2023



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



### A. LATAR BELAKANG

Era baru dalam dunia selalu memiliki problematikanya sendiri. Saat ini masyarakat dunia sedang berada di era society 5.0 yang mengorientasikan konsep bersatunya masyarakat dalam dunia fisik dan dunia maya. Adapun permasalahan kontemporer yang dihadapi masyarakat di era ini bukan lagi permasalahan parsial seperti sebelum adanya teknologi, namun persoalan global yang lebih kompleks akibatnya menyatunya masyarakat seluruh belahan dunia. Perkembangan teknologi digital yang menyentuh hampir seluruh lini masyarakat berhasil membuat paradigma baru yang berbeda dari sebelumnya.

Dahulu pembelajaran dimaknai sebagai proses transfer ilmu dari keadaan tidak tahu menjadi tahu. Sa'at ini jika pembelajaran difungsikan sekedar untuk pemberian maklumat, maka proses pembelajaran tersebut telah jauh tertinggal, sebab pengetahuan dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan teknologi (Afif 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan adanya kelemahan dalam pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah guru. Aplikasi ceramah yang dilakukan guru dalam pembelajaran hanya mampu maksimal mengalihkan atensi panca indera sebanyak 30% saja (Rochmat, Maulaya, and Avilya 2022). Pembelajaran konvensional diakui memang sulit untuk mengontruksikan pemahaman yang lengkap pada peserta didik zaman ini (Handayani, Herman, and Putra 2021). Maka dari itu, mengikuti perkembangan zaman proses belajar mengajar di era society harus beralih ke model terbaru tentunya dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Termasuk amunisi untuk menghadapi era society adalah penyiapan generasi yang cakap dalam berbagai bidang seperti kemampuan literasi dasar yakni kemampuan membaca, menghitung dan menganalisis dan literasi digital yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi. Namun, pendidikan Indonesia masih jauh dari harapan. Berdasarkan survey kualitas pendidikan di Indonesia oleh UNESCO dalam Global Education Monitoring (GEM) tahun 2016 memperlihatkan, pendidikan di Indonesia hanya menempati peringkat ke-10 dari 14 negara. Adapun merujuk pada survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)*, pada Desember 2019 di Paris, Indonesia disebut menempati peringkat 72 dari 77 negara.

Pola perbaikan pengajaran dan kontrol sistem untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia pun perlu dilakukan. Pembelajaran harus senantiasa diperbaharui untuk menyesuaikan dengan keadaan zaman yang berkembang. Siswa yang hidup di era menjamurnya arus informasi diupayakan dengan kuat supaya lulus dengan menguasai kompetensi untuk menjawab tantangan yang diakibatkan adanya teknologi (Reksiana 2017) Maka, dari itu pembelajaran berbasis teknologi di setiap jenjang lembaga pendidikan menjadi suatu hal yang urgen dan penting pengadaannya. Pengajar tidak boleh tutup mata dan harus siap terbuka terhadap penggunaan teknologi sebagai salah satu sumber belajar (Subandowo 2022).

## **Seminar Nasional LPPM UMMAT**

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 813-823

Didukung oleh era society penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu hal yang tidak boleh dinafikan keberadaannya. Tak bisa dipungkiri mobilitas segala sesuatu termasuk tingkat keefektifan dan keefisienan dalam belajar dipengaruhi oleh adanya teknologi. Era society berlangsung bersama dengan era revolusi industri 4.0 yang telah mendigitalisasi seluruh sistem agar dapat lebih efektif dan efisien dalam penggunaan (Saragih 2017). Beberapa aplikasi dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan diterapkan pada pendidikan sedini mungkin. Contoh profil sekolah dasar yang telah menggunakan teknologi pembelajaran berupa aplikasi dalam komputer adalah SDN Kalitengah 1 Tanggulangin. Menilik dari kepentingan teknologi yang harus dikuasai oleh para siswa dan siswi menjadi latar belakang penelitian ini dilakukan. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pemanfaatan teknologidalam dinamika pembelajaran di SDN Kalitengah 1.

### **B. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data primer dan penggalian literatur untuk mengumpulkan data sekunder. Data literatur diperoleh melalui buku, bahan penelitian, seminar, jurnal dan atau artikel relevan dengan isu yang sedang dikaji. Adapun wawancara dan observasi dilaksanakan langsung di lembaga yakni SDN Kalitengah 1 Tanggulangin dengan narasumber guru di lembaga.

Penyajian data hasil penelitian menggunakan pendekatan deskriptif yakni tata cara penyajian data dengan menjabarkan melalui paragraf-paragraf deskriptif. Tahap pertama dalam penyajian tulisan diuraikan mengenai teknologi pembelajaran, tahap kedua menganalisis terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran di era society, tahap terakhir yakni diulas bagaimana dinamika pendidikan di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin dengan menggunakan teknologi informasi.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Pengertian Teknologi Dalam Penggunaan Media pembelajaran**

Teknologi menjadi salah satu sebab berkembangnya peradaban manusia yang biasanya sering dikenal dengan sebutan Teknologi Informasi. Teknologi informasi pertama kali ditemukan pada era pra sejarah ketika orang menggunakan gambar di dinding gua sebagai sistem pengenalan untuk menunjukkan ciri-ciri yang sudah dikenal dan untuk mempelajari informasi tentang hewan yang akan mereka buru untuk dimakan. Teknologi informasi telah berkembang pesat hingga saat ini dan telah terintegrasi ke dalam peradaban manusia. Menurut Lantip dan Rianto, teknologi infromasi dalam ranah informasi berbasis komputer memiliki arti penting sebagai ilmu pengetahuan, berkembang sangat pesat.

Menurut Bambang Warsita dalam kutipan (Muhson, 2010) mengungkapkan bahwa teknologi informasi merupakan sarana dan prasarana (perangkat keras, perangkat lunak, *useware*) dari sistem dan metode untuk mendapatkan, mengirim, memproses, menafsirkan, menyimpan, dan menggunakan data dengan cara yang berarti. Sehubungan dengan itu, Williams dalam kutipan Suyanto juga mengungkap bahwa teknologi informasi adalah istilah yang mengacu pada teknologi apa pun yang membantu produksi, manipulasi, penyimpanan, komunikasi, dan transmisi informasi. (Khairani et al., 2019)

Karena kita menggunakan teknologi disetiap harinya dan sudah terbiasa dengan hal-hal rumit ini dalam kehidupan kita, pada dasarnya penggunaan teknologi informasi didalam dunia Pendidikan ini untuk meningkatkan standar Pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan telah ada dalam kurikulum 2004 yang bertujuan untuk dapat mengoptimalkan keterampilan peserta didik sehingga dapat mengaplikasikan pada mata pelajaran. Dalam proses Pendidikan, guru menggunakan teknologi informasi dengan mengaplikasikan media pembelajaran guna mempermudah guru dalam mengajar.

Media pembelajaran memiliki beragam jenis alat yang berfungsi sebagai pengantar informasi dalam sebuah proses pembelajaran. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi ataupun pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Syahadati et al., 2020). Dalam hal komunikasi, media menjadi salah satu komponen yang sangat penting guna mengembangkan strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan yang diteruskan kepada penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan oleh guru merupakan pesan pembelajaran yang harus dicapai. Secara etimologi, media memiliki arti perantara atau pengajar. Sedangkan dalam proses pembelajaran, media merupakan perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai sebuah pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Secara khususnya, media diartikan menjadi alat untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi data yang tersedia (Amir & W, 2018).

Azikiwee berpendapat bahwa media pembelajaran cenderung dapat mencakup apa saja yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik menangkap materi yang disampaikan guru dengan melibatkan panca inderanya yaitu dengan penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap. Adapun beberapa fungsi media pembelajaran dalam pendidikan menurut Daradjat (Darajat et al., 2019), yaitu:

- a. Fungsi edukatif, media pembelajaran berpengaruh dalam proses dan hasil pembelajaran.
- b. Fungsi sosial, peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan sesama teman sebaya, masyarakat, dan alam sekitarnya melalui media pembelajaran.
- c. Fungsi ekonomis, media pembelajaran dapat digunakan disetiap waktu.

- d. Fungsi politis, media pembelajaran juga digunakan oleh penguasa Pendidikan untuk melihat dan memantau pelaksanaan pembelajaran di sekolah.
- e. Fungsi seni budaya, dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat mengenal hasil seni budaya secara mudah.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan mata pelajarannya. Penggunaan media pembelajaran haruslah digunakan secara tepat dan beragam (bervariasi) guna dapat menimbulkan sikap positif pada peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang mendorong mereka agar dapat belajar secara mandiri. Menurut Sadiman mengungkapkan bahwa kegunaan media pembelajaran dibagi dalam beberapa hal, yakni:

- a. Untuk memperjelas penyampain pesan dengan menampilkan sesuatu yang berbentuk audio visual, tidak hanya monoton dengan tulisan dan lisan saja.
- b. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, daya indera dan waktu.
- c. Guru dapat memberikan stimulus yang sama kepada setiap peserta didik terhadap isi materi pelajaran di setiap kelasnya.
- d. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat merasakan pengalaman yang sama dengan peserta didik lainnya tentang peristiwa yang terjadi (Iskandar et al., 2020).

Adapun manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses Pendidikan, yaitu:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat menumbuhkan motivasi dalam dirinya.
- b. Melalui media pembelajaran, bahan pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik dan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Model dan metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya monoton dengan tulisan dan lisan saja.
- d. Peserta didik dapat melakukan berbagai macam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya mendengarkan guru, tetapi peserta didik juga dapat berdiskusi, mengamati, dan melakukan hal-hal yang terdapat pada mata pembelajaran tersebut.

Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan adanya dampak positif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Penyampaian pembelajaran di sekolah identik lebih baku.
- b. Aktivitas pembelajaran jauh lebih menarik dari sebelumnya.
- c. Pembelajaran jauh lebih interaktif, yaitu dengan menerapkan beberapa teori dan prinsip-prinsip pembelajaran.
- d. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat mempersingkat waktu dan waktu menjadi lebih efisien untuk menyampaikan informasi (materi) pembelajaran.
- e. Kualitas hasil belajar peserta didik semakin meningkat, yaitu guru dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan baik, dan jelas.

- f. Waktu dan lokasi menjadi lebih fleksibel karena pembelajaran tidak hanya dilakukan didalam kelas melainkan pembelajaran dapat dilakukan ditempat dan diwaktu lain.
- g. Media pembelajaran dapat meningkatkan sikap positif peserta didik.

## 2. Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran di Era Society

Konsep society 5.0 pertama kali diinisiasi oleh negara Jepang yakni konsep yang berpusat pada manusia berbasis teknologi (Nastiti and 'Abdu 2020) Society 5.0 adalah konsep untuk mengintegrasikan atau menyeimbangkan anantara permasalahan sosial dan kemajuan teknologi dengan memadukan dua perlakuan yakni perlakuan di dunia maya dan perlakuan di dunia fisik. Era society juga dimaknai dengan masyarakat yang mulai memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat di era industri 4.0 untuk mengatasi macam-macam permasalahan dalam kehidupan. Teknologi mutakhir Internet of Think (IoT) dan Artificial Intelligence telah membuat terobosan yang berguna sekali untuk kebutuhan dunia sekarang (Putra 2019).

Pendidikan di era society diarahkan untuk mengembangkan sumber daya manusia sebagai individu yang mempunyai akal, pengetahuan dan etika dengan pemanfaatan teknologi. Perubahan era ini dapat dihadapi oleh siapa saja dalam dunia pendidikan dari mulai pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi (Husnah 2022).

Era society 5.0 disebut juga era disruptif dalam dunia pendidikan. Sebab di masa ini kehadiran teknologi menggerus nilai-nilai kemanusiaan. Degradasi moral seolah merata di seluruh dunia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ni Nyoman Lisna Handayani pada era society 5.0 ini yang perlu ditingkatkan adalah peran teknologi dalam membangun tatanan kehidupan manusia. Namun, dalam pemanfaatan teknologi, individu dituntut untuk bijak dalam rangka membangun manusia sejahtera dan beradab (Handayani et al. 2021).

Pemanfaatan teknologi pembelajaran di era society menjadi hal yang harus digalakkan agar tak tertinggal dengan konsep menyatunya antara dunia fisik dan maya. Sebuah keniscayaan sistem pendidikan dituntut untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih canggih. Di masa society 5.0 tidak hanya diperlukan literasi dasar tetapi juga dibutuhkan kemampuan berpikir kritis, bernalar, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta keahlian problem solving. Masyarakat Indonesia diharapkan mampu menghadapi berbagai macam tantangan global dengan menggunakan inovasi-inovasi yang lahir dari revolusi industri 4.0 (Rindawati, Atunnisa, and Herlambang 2021).

Menurut Endang Widi Winarti dalam Hotimah kompetensi yang harus dimiliki masyarakat di abad 21 yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan yakni di antaranya (Hotimah, Ulyawati, and Raihan 2020):

- a. Literasi data, kemampuan untuk mampu membaca, menganalisis, menggunakan informasi dan data dalam dunia digital.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 813-823

- b. Literasi teknologi, kemampuan ini menjadi kemampuan utama yang penting karena berkaitan dengan cara kerja mesin dan aplikasi teknologi. Manusia di zaman ini harus melek terhadap penggunaan teknologi dan mesin untuk memudahkan kehidupan mereka sehari-hari.
- c. Literasi manusia, yakni pemahaman tentang etika dan estetika dalam berinteraksi, komunikatif, mampu memahami orang lain dan kolaboratif.
- d. HOTS (Hot Order Thingking Skills) sangat dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan yang semakin kompleks.
- e. Pemahaman era industri dan perkembangannya, dan
- f. Pemahaman ilmu di bidangnya untuk dapat diterapkan masyarakat agar bermanfaat untuk kemaslahatan bersama.

Guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad ini (Farida 2019) Model pembelajaran yang variatif dan penyajian pembelajaran yang tidak monoton menjadi faktor keberhasilan sebuah pembelajaran. Dalam penelitian Dewi, Kartini dan Wulandari misalnya, penggunaan teknologi video pembelajaran sangat efektif dan berhasil diterapkan di lembaga tersebut. Namun, kekurangan yang dihadapi yakni terkait sarana dan prasarana yang kurang memadai (Indah et al. 2022).

Penggunaan teknologi di bidang pendidikan telah berkembang secara masif. Dari mulai pendaftaran online hingga pensinkronan data peserta didik. Saat ini juga telah berkembang fitur e-rapot sehingga data evaluasi peserta didik lebih fleksibel karena dapat dilihat secara online kapan saja dan di mana saja. Dalam proses pembelajaran kebanyakan guru juga telah menggunakan laptop, proyektor, PPT, DVD, email dan jaringan internet (Huda 2020)

### 3. Dinamika Pembelajaran Berbasis Teknologi di Kalitengah 1 Tangulangi

Keberadaan fasilitas komputer/laptop dan jaringan internet di sekolah dasar sudah mulai banyak ditemukan dan digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Dengan kehadiran jaringan internet sebagai teknologi informasi yang membuat dunia semakin sempit saja, karena kita mampu menjelajahi seluruh penjuru negeri dengan jemari (Abi 2017). Akhirnya pembelajaran di sekolah dasar jenis apa pun dapat diambilkan sumber belajarnya dari internet.



Gambar 1.1 SD Negeri Kalitengah 1

## **Seminar Nasional LPPM UMMAT**

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 813-823

SDN Kalitengah 1 Tanggulangin merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Jl. Raden Wijaya Kalitengah No.31, Kedunganten, Kalitengah, Kec. Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. SDN Kalitengah 1 berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Menjadi salah satu Sekolah dasar yang telah mendapatkan predikat tertinggi dengan nilai 92 dan berakreditasi A, sedangkan kurikulum pendidikan SDN Kalitengah 1 menggunakan sistem kurikulum 2013 yang tidak dapat dipisahkan dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengambilan data melalui wawancara di SDN Kalitengah 1 diketahui bahwa sekolah ini sudah menerapkan penggunaan teknologi dalam sistem pembelajarannya meski tidak semua kelas dapat memanfaatkan teknologi disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajarannya. Terdapat mata pelajaran yang mendukung siswa-siswi untuk belajar terkait teknologi yakni pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi).

SDN Kalitengah 1 sempat menggelar pembelajaran daring selama kurang lebih satu tahun dalam kurun masa pandemi covid-19. Guru mengeksplorasi cara mengajar dengan menggunakan media Youtube, G-meet dan aplikasi lain yang dapat menampilkan materi kepada peserta didik. Pembelajaran yang berbasis praktek seperti Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pun evaluasinya dialihkan secara daring dengan menggunakan media quizzz.

Dalam sebuah penelitian diungkapkan penggunaan media quizzz dapat menstimulus siswa agar mudah memahami soal lebih baik daripada penyajian soal dengan menggunakan buku teks. Media quizzz telah terbukti mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. (Kurniawan and Huda 2021)

Penggunaan teknologi di SDN kalitengah 1 belum maksimal, terlihat dari beberapa guru yang menggunakan multimedia pada pembelajarannya, namun media yang digunakan masih sangat kurang dan kompetensi guru yang kurang mumpuni.

Tidak semua kelas menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Kemudian ada mata pelajaran yang memang menggunakan IT sebagai objeknya yaitu TIK. Di SDN kalitengah 1, program TIK ini digunakan untuk kelas 3, 4, 5 dan 6 dan itupun masih belum menyeluruh. Siswa dan siswi difasilitasi dengan komputer satu persatu pada saat jam pelajaran TIK. Harapan dari adanya kelas TIK di laboratorium komputer ini agar siswa dan siswi di SDN Kalitengah 1 mampu menggunakan literasi dasar teknologi.



## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 813-823



Gambar 1.2 Berlangsungnya Pembelajaran Komputer di Sekolah

Ada pengaruh terkait dengan penggunaan teknologi informasi dengan asesmen kompetensi minimal dalam kurikulum merdeka belajar di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin. Terhadap beberapa penilaian asesmen sebagai pengganti ujian nasional. Literasi data dan literasi tentang teknologi telah terakomodasi dalam pembelajaran di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin meskipun pelaksanaannya belum maksimal. Hal ini juga menjadi tolak ukur bahwa pembelajaran di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin sudah relevan dengan kebutuhan yang dituntut oleh era society 5.0.

### SIMPULAN DAN SARAN

Teknologi informasi memainkan peran penting di era society 5.0 dalam setiap aktivitas kegiatan manusia tak terkecuali pendidikan. Salah satu profil sekolah yang telah menerapkan teknologi dalam pembelajarannya adalah SDN Kalitengah 1 Tanggulangin sebagai representasi dari era society yang menuntut kemampuan untuk mengoperasikan teknologi informasi sederhana. Penggunaan komputer di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin belum merata, tidak semua kelas dapat mengoperasikan karena masih minimnya sarana dan prasarana, namun secara umum kompetensi yang diajarkan dalam materi sudah terlaksana dan telah mengakomodir kebutuhan asesmen kompetensi minimum sebagai pengganti ujian nasional.

### REFERENSI

- Abi, Antonius Remigius. 2017. "Paradigma Membangun Generasi Emas Indonesia Tahun 2045." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2(2):85-90.
- Afif, Nur. 2019. "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Islam* 2(01):117-29. Doi: <https://doi.org/10.37542/Iq.V1i01>.
- Farida, Estin. 2019. "Media Pembelajaran Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Abad-21." *Jurnal Didaktika* 3(2):457-76.
- Handayani, Dinda Putri, Maman Herman, And Rizka Andhika Putra. 2021. "Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok ( Group Investigation ) Dengan Model Pembelajaran Konvensional." *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 2(3):131-40.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 813-823

- Hidayat, Isnan Sholeh, And Agus Wiyono. 2015. "Student Teams Achievent Devision .Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas X-Tgb Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Isnan." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 1(1):50-58.
- Hotimah, Ulyawati, And Siti Raihan. 2020. "Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Di Era Society .0." *Jurnal Ilmu Pendidikan (Jip)* 1(2):152-59.
- Huda, Irkham Abdaul. 2020. "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi ( Tik ) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2(1):12112.
- Husnah, Nadila. 2022. "Pembelajaran Inquiry Terbimbing Di Era Society 5.0." Pp. 163-68 In *Fordetak: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*.
- Indah, Made, Ambari Dewi, Ketut Sepdyana Kartini, Made Ririn, And Sri Wulandari. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sd Pelangi Jimbaran." *Jurnal Widya Laksmi* 2(1):137-47.
- Kurniawan, Moch Chabib Dwi, And M. Muisbachul Huda. 2021. "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Pena Karakter* 03(01):37-41.
- Nastiti, Faulinda Ely, And Aghni Rizqi Ni'Mal 'Abdu. 2020. "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0." *Edcomtech* 5(1):61-66.
- Putra, Pristian Hadi. 2019. "Tantangan Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Society 5.0." *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19(02):99-110.
- Reksiana. 2017. "Paradigma Baru Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran Di Era Digital (Analisi Terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Pendidikan Guru Di Era 4.0)." In *E Proceedings Falultas Tarbiyah*.
- Rindawati, Salsabilla Khosyi' Atunnisa, And Rahadi Herlambang. 2021. "Pemanfaatan Tik Dalam Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran Di Era Society 5 . 1." *Fateksa: Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 6(2):23-31.
- Rochmat, Cecep Sobar, Rosendah Dwi Maulaya, And Annisa Avilya. 2022. "The Concept And Role Of The Student Centered Learning Model In Adolescent Akhlaq Education Konsep Dan Peran Model Pembelajaran Student Centered Dalam Pendidikan Akhlaq Remaja." *At-Ta'Dib* 17(2):232-53. Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.21111/At-Tadib.V17i2.8285](http://Dx.Doi.Org/10.21111/At-Tadib.V17i2.8285).
- Saragih, Nora Deselia. 2017. "Menyiapkan Pendidikan Dalam Pembelajaran Di Era .0." *Proceedings Universitas Negeri Medan*.
- Subandowo, Marianus. 2022. "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5 . 0." *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial* 9(1):24-35.
- Amir, M. F., & W, M. D. K. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Medives : Journal Of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang*, 2(1), Article 1. [Https://Doi.Org/10.31331/Medives.v2i1.538](https://Doi.Org/10.31331/Medives.v2i1.538)

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 813-823

- Darajat, R., Ginanjar, M. H., & Wahidin, U. (2019). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti (Studi Di Sman 4 Bogor Tahun Ajaran 2018/2019). *Prosa Pai: Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.30868/Ppai.v1i2.412>
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., Kurniawan, M. A., Mardiana, N., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Tik*. Yayasan Kita Menulis.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.30821/Biolokus.v2i1.442>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Syahadati, E., Astuti, D. S., & Darajat, A. (2020). Pengembangan Media Cartoon Strips Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Smk. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.31571/Bahasa.v9i2.1827>
-