

**Penerapan (*Digital Technologies In Education*) Dalam
Meningkatkan Kecakapan Capaian Profil Pelajar Di SMA
Negeri 11 Medan**

**Ade Fitri Sihombing¹, Bila MaySiregar², Dewi Sartika Siregar³, Ikhsanul Fadli
Butar-Butar⁴, Nadila Septiani Ritonga⁵**

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri
Medan , Indonesia

Diterima:..... ; Disetujui.... Dipublish: ...

adefitriborujontan02@gmail.com¹, bilamay29@gmail.com², sartikadew875@gmail.com³,
ikhsanulfadly245@gmail.com⁴, nadilaritonga141@gmail.com⁵

Abstrak

Penerapan (*Digital Technologies In Education*) dikembangkan bertumpu pada pembelajaran *kognitivism, konstruktivism, behaviourism, dan humanism* yang digunakan secara eklektik. Karena itu selama pembelajaran siswa dikembangkan, kemampuan berfikir kritis, belajar melalui fakta-fakta yang ditemui pada saat praktek, mencoba menganalisis dan membuat pernyataan-pertanyaan untuk meneguhkan perilaku soft skills. Hal ini dilakukan melalui diskusi, refleksi diri ataupun menganalisis balikan, harapannya penguasaan konsep soft skills siswa semakin kokoh. Situasi pembelajaran yang diciptakan guru harus mampu menumbuhkan, menjaga maupun menguatkan soft skills. Artikel atau tulisan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh (*Digital Technologies In Education*) masalah difokuskan pada masalah belajar siswa di guna mendekati masalah ini dipergunakan acuan teori dari studi literatur yang resmi seperti jurnal dan buku data-data dikumpulkan melalui, observasi, wawancara dokumentasi dan dianalisis secara kualitatif Deskriptif.

Kata Kunci: Penerapan, Kecakapan, Pencapaian

Abstract

Application (Digital Technologies In Education) is developed based on learning cognitivism, constructivism, behaviorism, and humanism which are used eclectically. Therefore, during student learning, critical thinking skills are developed, learning through facts encountered during practice, trying to analyze and make questions to reinforce soft skills behavior. This is done through discussion, self-reflection or analyzing feedback, it is hoped that students' mastery of the concept of soft skills will become stronger. The learning situation created by the teacher must be able to grow, maintain and strengthen soft skills. This article or writing aims to determine the effect of (Digital Technologies In Education) problems focused on student learning problems. In order to approach this problem, theoretical references are used from official literature studies such as journals and books. Data is collected through documentation studies and analyzed descriptively qualitatively.

Keywords: Application, Proficiency, Achievement

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tututan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu pendidikan, terutama penggunaan teknologi informasi bagi dunia pendidikan. Realita sekarang menunjukkan teknologi dan industri menjadi kebutuhan yang memerlukan SDM yang kompeten, dampak kerusakandanpencemaran yang meningkat memerlukan usaha bersama untuk menanggulangnya, penurunan dan melemahnya karakter (*soft skill*) perlu dicarikan solusinya. Garda terdepan penyiapan SDM yang menguasai kemajuan teknologi dan mampu meminimalisasi resiko dampak teknologi adalah pendidikan. Kebutuhan kecakapan akan berubah seiring perkembangan zaman. Abad ke-21 merupakan transformasi teknologi di segala bidang dan industri menjadi barometer perkembangan bangsa. Pesatnya kemajuan teknologi dan industri selalu diiringi dengan dampak pengaruhnya terhadap nilai-nilai sosial, budaya dan lingkungan sumber daya alam.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut berdampak pada penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat komputer serta perlengkapan sekolah harus disesuaikan dengan perkembangan jaman saat ini. Guru dituntut untuk menguasai media yang digunakan dan mampu menggunakan komputer dan internet yang merupakan kunci dalam mengembangkan kemampuan diri siswa di semua aspek kehidupan untuk meningkatkan kemampuannya agar bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Dengan kemajuan teknologi siswa dibekali kompetensi yang memadai agar bisa menjadi siswa yang aktif di masyarakat nantinya. Perkembangan teknologi internet yang pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang pendidikan. Salah satunya adalah elearning yang merupakan salah satu revolusi pendidikan berbasis teknologi internet. Internet singkatan dari interconnection and networking, adalah jaringan informasi global.

E-learning adalah pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan menggunakan rangkaian elektronik yaitu *Local Area Network (LAN)*, *Wide Area Network (WAN)* atau internet untuk menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya, hal ini dikemukakan Koran. *E-learning* dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: tersedianya fasilitas emoderating di mana dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui teknologi internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu, guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya saling mengetahui sampai seberapa jauh bahan ajar dipelajari, siswa dapat belajar atau mengulang bahan pelajaran yang sudah dipelajari setiap saat di mana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di computer, bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan Baik guru dan siswa dapat melakukan diskusi terhadap masalah pembelajaran melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang lebih banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan yang lebih luas, berubahnya peran siswa menjadi aktif dan lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran relatif lebih efisien bagi siswa yang bertempat tinggal jauh karena siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui *e-learning*.

Sedangkan kelemahan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran antara lain: kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar sesama siswa itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam kegiatan pembelajaran, kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dengan memanfaatkan *e-learning* sehingga muncul aspek bisnis, kegiatan pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan pada siswa daripada pendidikan, berubahnya guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran yang berpusat pada guru, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan komputer dan internet, peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar

yang tinggi cenderung gagal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak semua tempat tersedia fasilitas *internet* secara gratis sehingga dibutuhkan biaya untuk menggunakan fasilitas internet di tempat lain, kurangnya tenaga yang mengetahui, memahami dan mempunyai keterampilan untuk mengoperasikan internet, kurangnya tenaga ahli yang bisa dalam hal penguasaan bahasa pemrograman computer. Pembelajaran saat ini harus ditekankan pada penanaman sikap, perilaku, norma, etika adab, dan nilai estetika yang didapatkan melalui proses pembinaan, belajar, dan bimbingan, yang dapat mengintegrasikan dan terjadi internalisasi sikap, perilaku, nilai, adab kepada manusia yang satu dengan manusia lainnya. Internalisasi dilakukan dalam waktu yang lama mulai dari pembinaan, belajar, dan bimbingan (Sutianah, 2022)

Tujuannya agar apa yang didapatkan dan dilakukan sesuai dengan keinginan dan harapan di dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap lulusan yang dihasilkan oleh pendidikan menengah kejuruan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebenarnya telah dibekali keterampilan (*hard skills*) yang sudah memadai untuk dapat mengerjakan secara teknis pekerjaan tertentu. Namun ketika memasuki dunia kerja, banyak di antaranya yang mengalami kegagalan karena rendahnya penguasaan kecakapan *soft skills*. Memiliki kemampuan *hard skill* yang tinggi tetapi tidak disertai dengan *soft skill* yang baik, akan menghasilkan sumber daya manusia dengan keterampilan kurang maksimal. Peserta didik semestinya dibekali kecakapan yang meliputi *job skills, hard skills, soft skills, social skills, emotional skills, communication skills, collaboration skills, critical thinking skills, kreatifitas dan innovation, akademik skills, knowledge skills, entrepreneur skills baik untuk comersial bussines maupun social entrepreneur and technological vocational skills*. yang lebih tepat dikenal dengan istilah *life skills*, karena kecakapan-kecakapan tersebut sifatnya saling melengkapi, dan wajib dimiliki oleh peserta didik (Berlian, Solekah, & Rahayu, 2022)

Pendekatan Pembelajaran *Digital Technologies In Education* di SMA 11 MEDAN Pembelajaran berbasis literasi manusia, literasi informasi, *literasi technology*, Dengan pendekatan pembelajaran behaviorism maka pembelajaran *soft skills and job skills* dapat lebih efektif manakala diikuti dengan konsekuensi perilaku hasil pembelajaran bermakna secara terintegrasi dalam pembelajaran. Pendekatan konstruktivistik maka proses belajar menekankan upaya siswa membentuk pemahaman, kemampuan mengkonstruksi apa yang dipelajari. Pengetahuan berproses untuk menjadi, melalui tahap interpretasi, transformasi, konstruksi yang dilakukan oleh peserta didik yang berkaitan dengan menguatkan konsep diri. Kekuatan belajar berasal dari diri sendiri di kontrol oleh pendidik, materi dan standar pencapaian Dengan pendekatan *cognitive* belajar menekankan pentingnya subyek belajar dalam memperoleh dan mengorganisasikan pengetahuannya. Belajar terjadi dalam diri peserta didik proses mental dari persepsi, mengingat, berfikir, mengambil keputusan. Proses mental sifatnya individual, tidak tergantung pada ada tidaknya penguatan. Dengan pendekatan humanisme memandang bahwa setiap peserta didik memiliki potensi yang harus dikembangkan melalui pendidikan. Sebagai pribadi yang memiliki potensi diri, adak kesadaran tentang siapa dirinya. Pembelajaran meletakkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, pembelajaran melalui proses *active self-discovery*, sehingga peserta didik memiliki kewenangan untuk tumbuh dan berkembang. Kunci sukses pembelajaran ini bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman dengan melibatkan personal, merangsang perasaan dan fikiran, *self initiation*, juga evaluasi diri atau dengan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif dan inovatif yang dipenuhi kebermaknaan dan pemenuhan kebutuhan peserta didik dan kebutuhan dunia kerja adalah kuncinya (Ayu & Ranu, 2020)

Peningkatan penerapan *Digital Technologies In Education and learning* menekankan pada penguasaan *soft skills* terpadu dengan penguasaan *hard skills*, yang diawali dengan pendekatan integrasi kurikulum diantaranya adalah: pengintegrasian esensial dan hubungan antar mata pelajaran dalam satu Program Keahlian antara pendidik dan peserta didiknya dengan dua model yaitu *connected, dan nested*. *Connected model*, merupakan model kurikulum yang menggunakan keterkaitan setiap subyek, materi ajar, dengan *connected model* pembelajaran *soft skills* akan lebih bermakna bagi penguatan *hard skills*. *Digital Technologies In Education* berorientasi pada pencapaian *multiple skills dan multiple target*. Dengan *Digital Technologies In Education* akan

mudah tercapai, karena soft skills terintegrasi secara tidak dipaksakan. Setiap kegiatan pembelajaran termuat soft skills dan terukur melalui target pembelajaran. Siswa akan menikmati pembelajaran *soft skills* melalui tugas yang dirancang dan difasilitasi guru, secara individual siswa dapat mengembangkan diri melalui tugas dan penguasaan hasil belajar lebih kaya (Rakim & Saratri, 2017)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Dalam tulisan lain menyatakan pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang berdasarkan pada kenyataan lapangan dan apa yang dialami oleh responden akhirnya dicarikan rujukan teorinya. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif dipilihnya metode ini sebagai salah satu metode penulisan guna memperoleh gambaran dari Penerapan (*Digital Technologies In Education*) dalam meningkatkan kecakapan capaian profil pelajar di SMA N 11 MEDAN.

Teknik pengambilan sumber data yang digunakan adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksud adalah bahwa orang yang kita pilih sebagai nara sumber atau informan dianggap yang paling tahu atau lebih kompeten tentang Penerapan (*Digital Technologies In Education*) dalam meningkatkan kecakapan capaian profil pelajar di SMA N 11 MEDAN

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Metode observasi merupakan suatu penyelidikan yang dilakukan secara sengaja sistematis dengan menggunakan indera terhadap beberapa peristiwa yang terjadi atau berlangsung ditangkap pada waktu peristiwa tersebut terjadi. Metode Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan. Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik Metode ini merupakan teknik pengambilan data dari sumber data yang berasal dari non manusia, sumber ini merupakan sumber yang akurat dan stabil sebagai cerminan kondisi yang sebenarnya dan lebih mudah dianalisis secara berulang-ulang.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Berdasarkan jenis data penelitian ini, analisis yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data menurut model stake yaitu mencoba untuk membandingkan antara apa yang terjadi dengan apa yang sudah ditargetkan atau diharapkan terjadi, yaitu membandingkan antara hasil yang diperoleh dengan standar yang telah digunakan sebelumnya (Utami, Melianni, Molana, Merliyanti, & Hidayat, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan riset yang dilaknaanakan oleh penelit dapat dilihat dari sarana prasarana dan media pembelajaran yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Dengan adanya kemajuan teknologi menuntut seorang guru sebagai pendidik untuk selalu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menunjang pemahaman siswa dalam mempelajari materi pelajaran baik teorima upun praktik. Penggunaan media pembelajaran selain bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi dari guru kesiswa juga dapat meningkatkan minat serta kemauan siswa dalam suatu matapelajaran.

Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap pembelajaran yang dialami siswa serta tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga akan member kontribusi terhadap pengoptimalan pencapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran kearsipan digital diawali dengan analisis kebutuhan yang merupakan langkah pertama dalam melakukan pengembangan terhadap suatu media atau produk. Tahapan analisis kebutuhan juga merupakan dasar dalam membuat suatu media. Media pembelajaran digital ini bias digunakan untuk media pembelajaran secara mandiri oleh siswa, diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran digital siswa dapat menguasai materi dengan baik dan dapat memiliki motivasi lebih dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkatkan (wirawan, 2017)

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 11 Medan, bahwa di sekolah tersebut guru sudah menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut. Kami mewawancarai salah satu guru PPKn yang ada di sekolah tersebut yang mana sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti membuat materi pembelajaran ke dalam PPT dan menayangkan materi yang sudah dibuat melalui infocus, dan secara deskriptif berikut penjelasan dari setiap permasalahan yang ditemukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

Kompetensi Guru di Era Teknologi Digital di SMAN 11 Medan Guru merupakan suatu profesi yang selalu diperbincangkan dan terus berkembang. Seorang guru harus benar-benar memiliki dan meningkatkan profesionalitas dalam melaksanakan tugasnya. Guru merupakan komponen pendidikan yang bertanggung jawab atas berhasil atau tidaknya pengajaran. Perkembangan profesi keguruan harus sejalan dengan perkembangan era yang terus berkembang di tengah kehidupan manusia. Di era revolusi industri 4.0 banyak tantangan yang ditemukan khususnya dalam menghadapi pendidikan yang berbasis teknologi. Dan yang menjadi permasalahannya ialah Bagaimana seorang pendidik harus mampu untuk menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa, khususnya dalam hal pendidikan (Adrian, 2019).

Seorang guru diharuskan melek terhadap revolusi teknologi informasi yang berkembang di era sekarang ini. Seorang guru diharuskan mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Namun yang menjadi tuntutan guru tidak hanya dalam menguasai pengetahuan yang akan ditransfer kepada peserta didik melainkan juga Bagaimana seorang guru dapat membuat peserta didik memahami, menghayati dan menghasilkan suatu keterampilan yang menunjang di era revolusi industri 4.0 atau abad 21. Oleh sebab itu, pemerintah harus dapat mempersiapkan guru dan memaksimalkan kemampuan yang dimiliki guru dalam menggunakan peralatan teknologi terkini.

Di SMA Negeri 11 Medan kami mendapatkan hasil, bahwa di sekolah tersebut tidak ditemukan lagi guru yang akan teknologi atau Gaptex. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut guru PPKn sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti PPT yang berisi materi kemudian disambungkan ke infocus. Dan untuk mendukung pembelajaran itu, di setiap kelas yang terdapat di sekolah tersebut sudah tersedia infocus. Media lain yang digunakan oleh guru PPKn dalam proses pembelajaran yaitu media blogger yang harus dimiliki oleh masing-masing siswa. Blogger ini ditunjukkan oleh guru tersebut untuk mengumpulkan tugas siswa, seperti pengumpulan tugas ringkasan dan tugas lainnya. Media blogger ini dijadikan sebagai media pembelajaran agar siswa percaya diri dengan apa yang telah dikerjakannya. Berdasarkan dengan hal tersebut adapun Dampak Penggunaan Media *Digital Technologies In Education* yang ditemukan oleh peneliti di SMA N 11 Medan diantaranya sebagai berikut terdapat dua dampak penggunaan media digital terhadap siswa yaitu sebagai berikut :

- a. Dampak positif
 - a) Memudahkan kita untuk menemukan informasi dan materi pembelajaran.

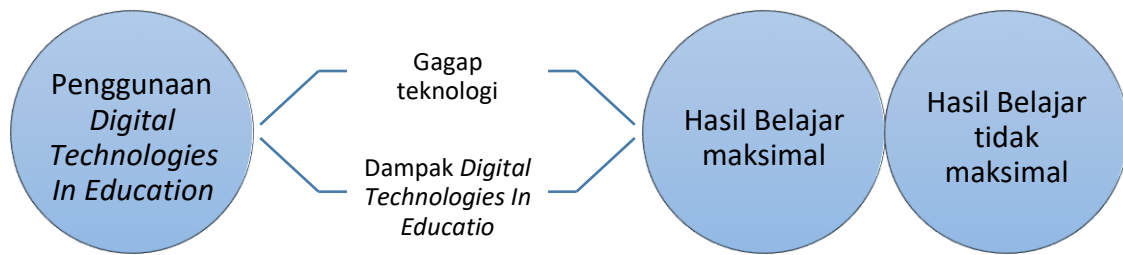
- b) Informasi yang kita butuhkan akan lebih cepat dan mudah diakses untuk tujuan pendidikan.
 - c) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
 - d) Munculnya berbagai metode pembelajaran baru yang memudahkan proses belajar siswa dan guru.
 - e) Memanfaatkan aplikasi online untuk mengadakan kelas virtual untuk melakukan pembelajaran jarak jauh.
- b. Dampak Negatif
- a) Banyaknya informasi di internet yang menarik bagi siswa yang mengakibatkan mereka mungkin merasa sulit untuk berkonsentrasi saat belajar.
 - b) Banyaknya penggunaan media sosial dan gameonline yang membuat siswa menjadi malas belajar.
 - c) Dapat terjadinya kejahatan penyalahgunaan pengetahuan beserta teknologi oleh individu tertentu.
 - d) Siswa dapat melupakan kewajibannya, seperti belajar dan beribadah

Era digital adalah dengan mengubah model ataupun metode pembelajaran dan menyesuainya dengan perkembangan teknologi. Sekolah sebagai instansi pendidikan perlu menyediakan sarana teknologi sehingga setiap individu di lingkungan sekolah peka terhadap perkembangan teknologi. Upaya untuk menghasilkan lulusan yang dapat beradaptasi pada era digital memerlukan proses pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan hal yang penting untuk dibangun, oleh karena itu sudah menjadi kewajiban guru untuk dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa. Agar tercipta pembelajaran yang berbasis teknologi maka guru haruslah menguasai literasi dari teknologi itu sendiri (Aspi, 2022)

Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, selain itu guru juga harus mampu memberikan contoh positif pada siswa terkait penggunaan teknologi yang semakin maju. Mencermati kondisi tersebut, maka ada keterkaitan antara kompetensi yang dimiliki guru sebagai pendidik dengan kompetensi yang akan dimiliki siswa. Oleh karena itu, kemampuan menggunakan teknologi menjadi satu kompetensi tambahan yang harus dikuasai guru. Kemajuan teknologi saat ini telah menunjukkan perkembangan di masa mendatang yang mana kebutuhan penggunaan ICT dalam pendidikan tidak dapat dihindari lagi, oleh karena itu menyiapkan tenaga pendidik untuk mencapai kesiapan penggunaan juga akan berimbas pada kesiapan pada siswa.

Ketika guru kurang menonjolkan sisi kreatifitasnya maka konsep-konsep yang dijelaskan kurang optimal dari segi penggambaran nyata. Media juga mendorong keingintahuan siswa terhadap pendalaman materi sehingga tujuan atau target kurikulum dapat tercapai. Dengan media, konsep-konsep yang sulit digambarkan secara verbal dapat disampaikan kepada siswa lebih mudah, karena siswa dapat menangkap materi melalui visualisasi dari materi yang diajarkan tersebut sehingga siswa tidak mencerna secara abstrak lagi. Juga terhadap guru, media membantu dalam hal efisiensi penyampaian materi. Semisal, seorang guru menjelaskan mengenai sistem kekerabatan di Indonesia. Dalam konsep disebutkan bahwa sistem kekerabatan adalah hubungan antara tiap entitas yang memiliki asal usul silsilah yang sama, baik melalui keturunan biologis, sosial, maupun budaya (UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI, 2016)

Secara sederhana dinamika permasalahan peggguan dari *Digital Technologies In Educatio* Berikut adalah bagan kerangka yang digambarkan di sekolah tepanya di SMA N 11 secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1.1 Bagan kerangka permasalahan

Kesimpulan

Pendidikan nasional akan menghadapi situasi kompetitif yang sangat tinggi, karena harus berhadapan dengan kekuatan pendidikan global. pendidikan di berbagai belahan dunia mengalami perubahan sangat mendasar dalam era globalisasi. Ada banyak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa dinikmati umat manusia. Namun sebaliknya, kemajuan tersebut juga beriringan dengan kesengsaraan banyak anak manusia, apalagi dalam era globalisasi sekarang ini. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Pendekatan sistem perlu dipergunakan dalam menjelaskan pendidikan, karena pada era global sekarang ini dunia pendidikan telah berkembang sedemikian rupa sehingga menjadi hal ikhwal sekolah atau lembaga pendidikan masa depan harus mengarahkan peserta didiknya untuk belajar bagaimana belajar (*learn how learn*). Kebutaan dalam era global adalah ketidakmampuan bagaimana belajar. Ciri utama manusia Indonesia masa depan adalah manusia yang mendidik diri sendiri sepanjang hayat dan masyarakat belajar yang terbuka tetapi memiliki pandangan hidup yang mantap. Maka peserta didik harus dibekali informasi tentang latar belakang yang memberi dampak pengganda pada pembelajarannya sehingga dapat memberikan motivasi yang besar untuk membaca dan mempelajari informasi dari berbagai sumber.

cara untuk merubah kapasitas sekolah menjadi komponen digital berbasis internet, melalui instrumen yang canggih, kemudian kegiatan yang ada disekolah dapat ditingkatkan lebih efektif dalam situasi dan kondisi apapun. Kapasitas sekolah mencakup segala informasi yang ada di kawasan sekolah (ketersediaan fasilitas, perbankan, kantin, dan jadwal transportasi yang tersedia), sumber daya berupa material (modul pembelajaran, buku) dan kegiatan sekolah (cara belajar, mengajar, tata kelola dan layanan administrasi). Informasi teknologi (IT) dan komunikasi atau ICT saat ini memegang kontribusi besar dalam kehidupan manusia serta institusi sebagai instrumen pelopor berlandaskan internet. pada abad 21 akan terjadi kemajuan teknologi informasi yang tandai oleh ekonomi digital serta dibantu dengan teknologi canggih. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang berhubungan dengan masalah pengolahan informasi, menangani informasi, merancang, merapikan, merubah informasi melalui segala bentuk teknik agar memperoleh suatu data yang berguna dan bermutu.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada berbagai pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian penelitian ini, baik secara moril maupun materi. Secara khusus, penulis sampaikan kepada masyarakat desa pakpak, yang telah berpartisipasi dalam membantu mengumpulkan data untuk penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai khazanah ilmu pengetahuan. Segala kekurangan dan ketidaksempurnaan penelitian ini, penulis sangat mengharapkan masukan, krtikan, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak terkait. Penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Terutama untuk mendukung penyempurnaan penelitian ini terakhir penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang

tidak disengaja. Kepada semua pihak yang ikut membantu terlaksananya penelitian ini hingga selesai. Akhir kata tidak ada kesempurnaan dalam hidup melainkan hanya milik Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, D. S., & Ranu, M. E. (2020). PENERAPAN E-LEARNING MELALUI EDMODO UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SIMULASI DIGITALSISWA KELAS X APK 1 SMKN 1 MAGETAN. *e learning*, 5.
- Berlian , U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN. *Journal of Educational and Language Research*, 2110.
- Rakim, & Saratri, W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Shesil (Soft, Hard and Environment SkillIntegrated Learning) pada Kecakapan Otomotif. *Journal of Vocational and Career Education*, 42.
- Sutianah, C. (2022). PENINGKATAN SOFT SKILLS PESERTA DIDIK MELALUI INTEGRATED TEACHING AND LEARNING BERBASIS JOBSKILS DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK). *Intelektiva*, 140.
- Utami, D. P., Melianni, D., Molana, F. N., Merliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). IKLIM ORGANISASI KELURAHAN DALAM PERSPEKTIF EKOLOGI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2738-2739.
- UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI. (2016). *Jurnal Electronics*, 130.
- Adrian, Y. (2019). KOMPETENSI GURU DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 175.
- Aspi, M. (2022). PROFESIONAL GURU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *JOURNAL OF EDUCATION*, 66.
- Ayu, D. S., & Ranu, M. E. (2020). PENERAPAN E-LEARNING MELALUI EDMODO UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SIMULASI DIGITALSISWA KELAS X APK 1 SMKN 1 MAGETAN. *e learning*, 5.
- Berlian , U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN. *Journal of Educational and Language Research*, 2110.

- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital PadaStrat Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif. *Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi*, 10 Hlm.
- Pebria Dheni Purnasari, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 12 Hlm.
- Rakim, & Saratri, W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Shesil (Soft, Hard and Environment SkillIntegrated Learning) pada Kecakapan Otomotif. *Journal of Vocational and Career Education*, 42.
- Sutianah, C. (2022). PENINGKATAN SOFT SKILLS PESERTA DIDIK MELALUI INTEGRATED TEACHING AND LEARNING BERBASIS JOBSKILS DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK). *Intelektiva*, 140.
- Utami, D. P., Melianni, D., Molana, F. N., Merliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). IKLIM ORGANISASI KELURAHAN DALAM PERSPEKTIF EKOLOGI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2738-2739.
- wirawan, a. w. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEARSIPAN DIGITALUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 3 SURAKARTA. *Jurnal pendidikan Vokasi*, 79.