

Meningkatnya Pendidikan Kewarganegaraan Tidaklah Lepas Dari Teknologi

Iqbal Resa Artirestu
Universitas Pendidikan Indonesia
Email: Iqbalarti03@upi.edu

Abstrak

Secara bahasa teknologi dalam Bahasa Yunani itu disebut dengan tekhnologia dari gabungan "techne" dan "logos". Tehcne berarti art or skill sedangkan logos berarti science of study atau Teknologi merupakan sarana dalam menyediakan barang-barang yang dapat mempermudah sesuatu pekerjaan dalam kehidupan manusia. Teknologi merupakan segala sesuatu yang mempermudah suatu pekerjaan dalam hidup manusia. Teknologi yang berkembang sekarang sudah masuk era digital, dimana segala bidang telah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan Teknologi adalah suatu sistem yang digunakan untuk mendukung pembelajaran agar hasil yang diinginkan tercapai. Peran teknologi dalam Pendidikan diimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran, perangkat administrasi, dan sumber belajar. Kewarganegaraan memiliki arti yaitu bahwa semua orang dalam negara memiliki control akan politik dengan membawa hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan politik. Orang yang berada dalam yang sudah mendapatkan keagotaan negara disebut dengan warga negara. Warga negara berhak untuk memiliki paspor dalam negara yang di tinggali. Dampak positif dari teknologi pelaksanaannya dalam pendidikan lebih efisien dari segi waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya, sedangkan yang negative Dampaknya, teknologi dapat mengubah kehidupan sosial.

Kata kunci: Teknologi, Pendidikan, Kewarganegaraan

Abstract

The language of technology comes from Greek, namely technology which is a combination of "techne" and "logos". Techne means art or skill, while logos means science of study or technology is a means of providing goods that can facilitate work in human life. Technology is anything that facilitates a job in human life. The developing technology has now entered the digital era, where all fields have utilized technology to make work easier, including in the field of education. Technology Education is a system used to support learning so that the desired results are achieved. The role of technology in education is implemented in the use of learning media, administrative tools, and learning resources. Citizenship means that everyone in the country has control over politics by bringing the right to participate in political activities. People who are inside who have obtained state membership are called citizens. The positive impact of implementing technology in education is more efficient in terms of costs, logistics and other institutional problems, while the negative impact is that technology can change social life.

Keywords: Technology, Education, Citizenship

PENDAHULUAN

Secara bahasa teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu tekhnologia yang merupakan gabungan dari "techne" dan "logos". Tehcne berarti art or skill sedangkan logos berarti science of study atau Teknologi merupakan sarana dalam menyediakan barang-barang yang dapat mempermudah sesuatu pekerjaan dalam kehidupan manusia. Teknologi merupakan Inovasi merupakan dampak lanjutan dari kemajuan ilmu pengetahuan, yang

terjadi dalam ranah pengajaran. Dengan demikian, sekolah itu sendiri juga harus memanfaatkan inovasi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penilaian Tondelur et al (dalam Selwyn, 2011) yang menyatakan bahwa inovasi terkomputerisasi saat ini sudah mulai dimanfaatkan dalam organisasi edukatif sebagai cara untuk membantu pembelajaran, baik sebagai perangkat data (misalnya untuk mendapatkan data.) atau sebagai instrumen pembelajaran (misalnya untuk mendukung latihan dan tugas pembelajaran).

Teknologi merupakan hasil ciptaan manusia. Oleh karena itu, wajar bila memiliki kekurangan atau dampak negatif. Di dalam bidang pendidikan, selain memiliki sisi positif, teknologi juga memiliki sisi negatif.

Sejarah singkat teknologi yaitu dimulai dari munculnya spesies manusia di muka bumi, jejak-jejak peralatan dan teknologi yang dimiliki manusia sejak awal peradabannya ditemukan, kemudian direkonstruksi secara historis dan kemudian dianalisis kaitannya dengan perkembangan peradaban manusia. Sejarah teknologi manusia dimulai dari hal sederhana seperti pengembangan bahasa, pembuatan perkakas dari batu hingga yang sangat rumit seperti komputer kuantum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (library research) dengan metode penelitian studi literatur atau kepastakaan. Studi literatur merupakan pengumpulan data berdasarkan hasil penelitian para peneliti kemudian diamati kembali agar menjadi bahan penelitian. Pendekatan kualitatif merupakan metode yang lebih relevan untuk digunakan dalam hal mengamati dan menganalisa fenomena yang terjadi, seperti pada kegiatan belajar mengajar saat situasi pandemi Covid-19. Studi literatur atau studi kepastakaan ini diartikan sebagai rangkaian proses yang berkaitan dengan literasi, metode pengumpulan data pustaka, kemudian pencatatan untuk kemudian diolah menjadi bahan penelitian (Zed, 2003:3).

PEMBAHASAN

Pelatihan adalah suatu pekerjaan yang disadari dan diatur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa secara efektif mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan yang mendalam, pengendalian, karakter, wawasan, orang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan tanpa orang lain, masyarakat, negara dan negara (UU no.20 tahun 2003 pasal 1:1). Otoritas publik memilah-milah sekolah yang berfokus pada keberadaan ilmiah negara. Wawasan dibutuhkan oleh setiap orang untuk menghadapi.

Pendidikan kewargaan (Civic Education) mengembangkan paradigma pembelajaran demokratis, yakni orientasi pembelajaran yang menekankan pada upaya pemberdayaan mahasiswa sebagai bagian warga negara Indonesia secara demokratis. Dengan orientasi ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya sekedar mengetahui pengetahuan tentang kewarganegaraan tetapi juga mampu mempraktikkan pengetahuan yang mereka peroleh selama mengikuti perkuliahan Pendidikan Kewargaan (Civic Education) dalam kehidupan sehari-hari. Secara pedagogis paradigma tersebut berbeda dengan paradigma feodalistik dengan cirinya yang dogmatik, indoktrinatif dan bahkan otoriter (Ubaedillah & Abdul Rozak dkk, 2008: 12)

Pemanfaatan inovasi tentu bukan hal lain di era globalisasi. Mengingat alam semesta pengajaran, sebagai asal mula inovasi, sudah sewajarnya pelatihan juga memanfaatkan inovasi untuk bekerja dengan pelaksanaan pembelajaran. Dari sinilah muncul istilah inovasi instruktif. Inovasi instruktif adalah strategi yang disengaja untuk mengatur, memanfaatkan, dan mengevaluasi semua latihan pengajaran dan pembelajaran dengan mempertimbangkan spesialisasi dan SDM dan hubungan di antara mereka, untuk mendapatkan jenis pelatihan yang lebih kuat (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sementara itu, seperti yang ditunjukkan oleh Yusuf (2012) inovasi instruktif adalah siklus mendasar dalam membantu menangani masalah pembelajaran. Penilaian ini sesuai dengan penilaian Muffoletto (dalam Selwyn,

2011) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran bukan tentang gadget, mesin, PC atau barang antik lainnya, melainkan tentang kerangka dan siklus yang mengarah pada hasil yang ideal. Dari sebagian penilaian di atas, dapat dikatakan bahwa inovasi instruktif merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk membantu Sudarsri Lestari/edureligia Vol. 2, No. 2, 2018 97 mewujudkan dengan tujuan tercapainya hasil yang ideal.

Pengaruh Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia Kemajuan inovasi yang semakin halus tentunya diikuti oleh beberapa dampak, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Ada banyak anggapan terkait dengan pemanfaatan inovasi dalam pelatihan. Nicholas Gane (dalam Selwyn, 2011) berpendapat bahwa inovasi web secara langsung terkait dengan perubahan contoh kehidupan sehari-hari, termasuk pendekatan untuk bekerja, mendapatkan dan memperdagangkan data, berbelanja, bertemu individu, dan mengikuti serta mengawasi koneksi sosial yang ada. Kehadiran web memudahkan seseorang untuk menyampaikan tanpa dibatasi oleh kenyataan. Dengan web, seseorang juga dapat belajar atau mengikuti pelatihan jarak jauh tanpa masalah. Padahal tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini dapat mengubah tuntutan sosial di mata publik, misalnya dapat mengubah individu menjadi lebih individualistis dan pasif terhadap kondisi di sekitarnya. Dampak positif dari perkembangan teknologi terhadap Proses belajar yaitu:

1. Mempermudah peserta didik dalam mencari informasi yang di butuhkan. Pada perkembangan teknologi saat ini pesertadidik lebih mudah dalam mengakses informasi dari belahan dunia.
2. Mempermudah peserta didik maupun pengajar dalam berkomunikasi secara global. Pada saat ini fasilitas untuk berkomunikasi dapat dilakukan dengan fitur-fitur dan media yang mudah dan dapat dilakukan di mana saja.
3. Meningkatkan minat belajar dengan Informasi dan pengetahuan yang lebih lengkap serta akses yang mudah didapatkan dapat membuat siswa lebih minat dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain dampak positif perkembangan teknologi juga berdampak negative terhadap Pendidikan:

1. Kurangnya pengetahuan nilai-nilai budaya Peserta didik. Dengan perkembangan teknologi informasi yang lebih bersifat global menjadikan lebih cenderung tertarik dengan budaya luar.
2. Peserta didik menjadi bermental instan. Dari perkembangan informasi berdampak kepada metaltas pesertadidik untuk ingin seba cepat dalam menyelesaikan masalah dan enggan dalam melakukan proses Panjang untuk mencermati sesuatu hal.
3. Terbangunnya sifat malas dan hilangnya makna realita kehidupan. Perkembangan teknologi telah menjadikan manusia bermental instan yang segala sesuatunya mengandalkan teknologi. Selain itu teknologi telah menjadikan manusia candu atau ketergantungan hidup pada teknologi, bahkan tenggelam dalam dunia sendiri dan tidak mepedulikan sekitarnya

SIMPULAN

Jadi dengan adanya teknologi Pendidikan juga dapat dipermudah seperti sekarang yang walaupun berbeda tempat tetapi kita dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara online dengan menggunakan software zoom, google meet, dan discord. Yang dimana software-software ini memberikan akses untuk dapat terhubung baik secara visual, audio dan yang paling penting dalam kegiatan belajar adalah dapat memperlihatkan layar untuk memberikan materi kepada peserta didik.

Dan sebenarnya belajar itu dari sejak manusia dapat berkomunikasi saja sudah dapat disebut belajar seperti mereka mengambar di dinding-dinding gua yaitu gambar-gambar mereka berburu dan mereka mereka bercocok tanam. Jadinya dari dulu juga sudah ada kegiatan Pendidikan dari orang tau mereka yang mendidik anaknya untuk dapat bertahan hidup sendiri di alam bebas seperti menggunakan tombak(tombak sebagai teknologi) untuk berburu atau unutk mempertahankan diri. Kenapa pendididkan yang menggunakan teknologi itu sudah dari zaman dulu juga sudah ada apa lagi "Pendidikan itu

adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan” jadinya memang dari dulu juga manusia itu sudah melakukan Pendidikan.

DAPTAR PUSTAKA

- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Yusuf, Moh. 2012. Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), 1 (1): 65-74. (http://www.uinalauddin.ac.id/download6.%20M.%20Yusuf%20T._P ERANAN%20TEKNOLOGI.pdf) diakses pada 23 November 2018
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Megahantara, G. S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Fujiawati, F. S., Raharja, R. M., & Iman, A. (2020, November). Pemanfaatan teknologi untuk pendidikan anak usia dini di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 120-125).
- Munadi, S. (2008, June). Transformasi Teknologi pada Pendidikan Kejuruan. In *Seminar Internasional Optimasi Pendidikan Kejuruan dalam Pembangunan SDM Nasional dan Konvensi Nasional ke IV APTEKINDO*.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Kencana.
- Salsabila, U. H., Triyana, F., Sari, K. F. A., & Rauv, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 6(1), 12-18.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., ... & Ardiana, D. P. Y. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.
- Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., & Shahabudin, N. N. (2018, August). Teknologi multimedia dalam pendidikan abad 21. In *5th International Research Management & Innovation Conference, Putrajaya, Malaysia*.
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan agama islam. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 19(1), 75-86.
- Ubaedillah & Abdul Rozak. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah