

TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALIRAN FILSAFAT PROGRESIVISME

Penulis : Zahratul A'idah
Institusi : Universitas Muhammadiyah Jakarta
Email Korespondensi : zahratulaidah@gmail.com
DOI : 10.53947/perspekt.v2i5.525

Kata Kunci:

Teknologi,
 Pembelajaran,
 Teknologi
 Pembelajaran,
 Progresivisme

Keywords:

Technology, Learning,
 Learning Technology,
 Progressivism

Abstrak

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan teknologi pembelajaran dalam perspektif aliran filsafat progresivisme. Dari deskripsi tersebut diharapkan akan terlihat hubungan di antara keduanya. Progresivisme merupakan salah satu aliran filsafat pendidikan yang menuntut kemajuan seperti menekankan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman dan perkembangan peserta didik. Teknologi pembelajaran dalam pandangan progresivisme dipandang sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan mengikuti perkembangan zaman. Sehingga melalui teknologi pembelajaran, dapat membantu membentuk lingkungan belajar yang optimal dan menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang berkualitas bagi perkembangan peserta didik.

Abstract

This study aims to describe learning technology from the perspective of the philosophy of progressivism so that a relationship between the two will be seen. Progressivism is a school of educational philosophy that demands progress, such as emphasizing experience-oriented learning and student development. Learning technology, in the view of progressivism, is seen as a tool to facilitate active learning and keep up with the times. So, understanding technology can help form an optimal learning environment and create a quality process of teaching and learning activities for the development of students.

1. PENDAHULUAN

Teknologi seringkali dihubungkan dengan benda-benda atau alat-alat canggih seperti komputer, pesawat, handphone, AC (pendingin ruangan), dll yang berhubungan dengan alat elektronik. Padahal, teknologi mempunyai arti lebih dari itu yaitu sebagai pengaplikasian dari suatu pengetahuan yang memiliki tujuan. Menurut (Suaedi, 2016) teknologi merupakan penerapan dari ilmu pengetahuan untuk mengatasi suatu masalah dengan menggunakan produk atau alat tertentu. Ia berpendapat bahwa kemajuan teknologi berbanding lurus dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Penggunaan teknologi secara positif dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar serta profesionalisme dalam mengajar sehingga teknologi dapat berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasanah, 2017) bahwa Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan beberapa keuntungan, diantaranya 1) pembelajaran yang dirancang dengan baik menggunakan teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, 2) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 3) mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan peserta didik, 4) materi dapat diulang-ulang tanpa menimbulkan rasa jenuh sesuai dengan keperluan. Adapun (Yusuf, 2017)

mengemukakan ada lima indikator pembelajaran efektif, yaitu: 1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, 2) proses komunikatif, 3) respon peserta didik, 4) aktivitas belajar, dan 5) hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ayu Annisa, Rusdiyani, & Nulhakim, 2022) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan aplikasi game berbasis android pada mata pelajaran geografi. Didukung oleh (Sucipto, 2022) yang meneliti bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring di SMA adalah efektif untuk dilakukan. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Suradika, Dewi, dan Nasution (2023) yang kendatipun menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar kimia antara siswa yang dibelajarkan menggunakan PBL dan PjBL, dan siswa yang kritis dan kreatif, memberi informasi bahwa pemanfaatan teknologi sangat penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu meraih potensi tertinggi dan hasil belajar yang lebih baik.

Adanya pengaruh teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Misal penggunaan buku teks bukan merupakan satu-satunya sumber belajar yang digunakan peserta didik. Dengan menggerakkan jarinya pada keyboard, peserta didik dapat memperoleh berbagai macam informasi selain dari buku teks yang mereka miliki dengan mudah. Dalam era perkembangan teknologi ini, guru tidak cukup jika hanya mengandalkan kemampuan mengajar saja untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, namun juga dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik melalui teknologi yang ada. Misal teknologi dapat dimanfaatkan jika guru memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi dengan konsep yang abstrak ataupun objek yang tidak terlihat (Fahyuni, 2017). Teknologi pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyesuaikan pembelajaran peserta didik sesuai dengan tingkatan kompetensinya dan membantu mengatasi masalah individu dalam belajar. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bisa dilihat melalui kaca mata positif, namun juga perlu dilihat melalui kaca mata negatif. Terlalu banyak penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memberikan dampak negatif, yaitu peserta didik menjadi menjadi sangat ketergantungan pada teknologi, menurunnya kemampuan berpikir kritis dan memiliki gangguan konsentrasi seperti kurang fokus dalam belajar atau dalam hal lainnya.

Agar terhindar dari hal tersebut, maka penerapan teknologi dalam pembelajaran harus dilandasi dengan landasan filosofi yaitu filsafat pendidikan. Hal ini dikarenakan filsafat pendidikan berperan sebagai memberikan inspirasi untuk mengorganisasikan proses pembelajaran yang ideal, memberikan arah yang jelas dan tepat serta mempraktikkan teori pendidik ke dalam masalah-masalah pendidikan di lapangan. Salah satu aliran filsafat pendidikan yang mendukung keberadaan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah aliran progresivisme. Dalam aliran progresivisme dikatakan bahwa manusia memiliki naluri melakukan perubahan dan ingin maju (Amka, 2019). Artinya aliran progresivisme ini cenderung mengutamakan masa depan dan meninggalkan masa lalu. Progresivisme menekankan pada pembelajaran aktif dan teknologi pembelajaran dapat membantu memfasilitasi hal tersebut dengan membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Masih jarang kajian mengenai teknologi pembelajaran berdasarkan cara pandang aliran filsafat pendidikan progresivisme, sehingga menjadi penting untuk membahas lebih dalam topik ini dan melihat keterkaitan antara keduanya yaitu teknologi pembelajaran dalam perspektif aliran filsafat progresivisme.

2. PEMBAHASAN

Secara etimologis, kata teknologi (technology) berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi atau tubuh ilmu pengetahuan (Yaumi, 2018: 24). Menurut (Suaedi, 2016) teknologi merupakan penerapan dari ilmu pengetahuan untuk mengatasi suatu masalah dengan menggunakan produk atau alat tertentu. Ia berpendapat bahwa kemajuan teknologi berbanding lurus dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Terdapat 3 (tiga) aspek utama tentang pemaknaan teknologi, yaitu: 1) aplikasi pengetahuan, perubahan sesuatu yang abstrak menjadi konkret 2) tujuan praktis, manfaat yang akan dirasakan, dan 3) dinamika perubahan, perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku (Yaumi, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah aplikasi prinsip-prinsip ilmu pengetahuan untuk menciptakan suatu produk dalam memenuhi kebutuhan manusia.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sejalan dengan (Fahyuni, 2017: 12) yang mengemukakan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan/informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik. Pembelajaran dipandang sebagai kegiatan yang sudah diprogramkan oleh guru dalam desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif yang dapat memanfaatkan segala ketersediaan sumber belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar melalui proses interaksi antara guru, peserta didik dan lingkungan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku atau perolehan pengetahuan baru.

Association for Educational Communication Technology (AECT) mendefinisikan teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen dan evaluasi terhadap proses dan sumber-sumber belajar. Teknologi pembelajaran menggunakan beberapa istilah dalam pemaknaan konsepnya. Pertama, teknologi pembelajaran menekankan dengan kata ‘pesan’ bukan ‘bahan’. Penggunaan istilah ‘pesan’ ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran harus didesain sesuai dengan kebutuhannya untuk mengendalikan proses pembelajaran. Kedua, teknologi pembelajaran sering menggunakan kata ‘instrumen’ daripada ‘mesin’ untuk menekankan bahwa penggunaan istilah instrumen adalah dalam lingkungan pembelajaran maka diperlukan alat untuk menyusun dan mengelola pesan. Ketiga, istilah metode dan media komunikasi seringkali digunakan untuk bisa mengefektifkan pencapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Yaumi, 2018).

Perkembangan teknologi pembelajaran memberikan dampak yang begitu besar dalam dunia pendidikan, menurut Rosenberg (Yaumi, 2018: 173) setidaknya ada lima pergeseran yang dapat diidentifikasi antara hubungan teknologi dengan proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Pergeseran dari pelatihan ke penampilan
- 2) Pergeseran dari ruang kelas ke ruangan maya yang dapat berlangsung kapan dan di mana saja
- 3) Pergeseran dari kertas ke online atau saluran
- 4) Pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja
- 5) Pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata

Dengan adanya teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mempermudah aksesibilitas dan fleksibilitas dalam belajar, meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar peserta didik dan guru, serta mempermudah dalam menyimpan dan mengelola data pendidikan. Teknologi juga dapat membantu mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik, sehingga dapat mempercepat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan teknologi dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, munculnya berbagai inovasi dan kreasi dalam penyampaian sumber belajar atau bahan ajar kepada peserta didik juga merupakan salah satu tanda bahwa perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam pendidikan. Dalam proses pendidikan terdapat 3 proses inti, yaitu: pengajaran, penelitian dan pelayanan. Ketiga hal tersebut menjadi sumber akses bagi penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Fahyuni, 2017: 62).

Filsafat progresivisme merupakan salah satu aliran dalam filsafat pendidikan yang memfokuskan setiap manusia memiliki naluri ingin maju, berkembang dan menginginkan perubahan. Aliran progresivisme berasal dari kata “Progresif” yang berarti maju. Dalam (Amka, 2019) aliran progresivisme muncul pada tahun 1918 yang lahir sebagai pembaharu dalam dunia filsafat pendidikan. Aliran ini dikemukakan oleh John Dewey sebagai bentuk reaksi terhadap pendidikan tradisional yang seringkali berfokus pada metode formal pengajaran. Aliran progresivisme memandang bahwa pendidikan tidak bersifat otoriter, melainkan memberikan kebebasan peserta didik untuk berpikir atau belajar dan mengembangkan segala potensi minat dan bakatnya serta memajukan diri dan masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat (Saragih dkk., 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan yang bersifat otoriter akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pendidikan karena tidak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Artinya, guru hanyalah salah satu komponen sumber belajar namun bukan satu-satunya sumber belajar. Berdasarkan pandangan progresivisme, untuk mewujudkan kelas yang kreatif, penggunaan teknologi dapat mendukung keterlibatan pembelajaran antara guru dengan peserta didik, kelas akan menjadi lebih “hidup” dan aktif.

Menurut (Saragih dkk., 2021) aliran filsafat progresivisme memiliki beberapa prinsip, diantaranya: 1) proses pendidikan berawal dan berakhir pada peserta didik, 2) peserta didik adalah sesuai yang aktif bukan pasif, 3) peran guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing dan pengarah, 4) sekolah harus menciptakan iklim yang bersifat kooperatif dan demokratis, 5) aktivitas pembelajaran lebih fokus pada pemecahan masalah bukan untuk mengajarkan materi kajian. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fahyuni, 2017: 13) bahwa teknologi pembelajaran di kelas digunakan untuk melakukan perbaikan/penyempurnaan kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan berbagai keterampilan seperti kemampuan belajar mandiri, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkoordinasi dengan teman sekelas, serta berpikir kritis dan kreatif. Teknologi juga dapat membantu guru dalam memberikan materi dan menilai hasil belajar siswa secara efisien dan efektif. Pada akhirnya, penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah proses belajar mengajar.

Progresivisme menganggap pendidikan sebagai suatu proses yang membantu peserta didik untuk berkembang secara bertahap yaitu dari sisi psikologis dan sosiologis. Dari sisi psikologis, progresivisme memfokuskan pada pengembangan potensi peserta didik, memperkuat kepercayaan diri dan membantu dalam memahami diri sendiri. Penggunaan teknologi dapat membantu meningkatkan potensi dan minat

belajar peserta didik karena pembelajaran dibuat menyenangkan dan interaktif, menyediakan akses ke sumber daya belajar yang beragam, dan membantu siswa memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nursyam, 2019) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan rata-rata 67,34% pada siklus I menjadi 83,19% pada siklus II. Sehingga melalui penggunaan teknologi pembelajaran, dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Sedangkan dari sisi sosiologis, progresivisme menekankan peran pendidikan dalam membentuk peserta didik untuk hidup bekerjasama dengan orang lain dan berguna bagi masyarakat (Saragih dkk., 2021). Hal tersebut senada dengan pendapat (Fahyuni, 2017: 26) bahwa pembelajaran seharusnya dapat menggunakan teknologi yang memfasilitasi komunikasi dalam prosesnya dan dapat menggunakan sarana yang nyaman bagi peserta didik, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan dengan maksimal.

Istilah teknologi pembelajaran seringkali diartikan sebagai teknologi pendidikan. Penggunaan istilah teknologi pembelajaran banyak digunakan di Amerika Serikat, sedangkan istilah teknologi pendidikan banyak digunakan di Inggris dan Kanada. Hal ini tidak perlu diperdebatkan karena sebagian besar memiliki pengertian yang sejalan. Namun (Yaumi, 2018: 39) merangkum perbedaan istilah teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1 perbedaan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran

Aspek	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pembelajaran
Area Kajian	Mengajarkan teknologi sebagai area konten untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja	Mengajar dengan menggunakan teknologi (menggunakan teknologi sebagai alat) untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja.
Kata Kunci	Integrasi dan pendidikan	Lingkungan belajar, proses dan sistem pembelajaran
Fokus	Membentuk kurikulum dan menyelesaikan masalah kinerja	Lebih banyak diarahkan pada pengembangan dan penciptaan sistem belajar yang melibatkan beberapa jenis teknologi
Tujuan	Literasi teknologi untuk setiap orang	Meningkatkan proses pembelajaran

Lingkup Kajian	Berhubungan dengan spektrum teknologi yang luas (bagaimana manusia mendesain dan melakukan inovasi.	Berhubungan dengan spektrum teknologi yang lebih spesifik tentang teknologi informasi dan komunikasi
----------------	---	--

Kemajuan teknologi pada hakekatnya merupakan suatu pengetahuan manusia tentang cara menggunakan alat atau mesin untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Teknologi juga membantu memperluas aksesibilitas informasi dan sumber belajar bagi para peserta didik dan guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, aliran filsafat progresivisme sangat relevan dengan pendidikan modern saat ini yaitu menumbuhkan kemajuan dalam hal menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan aliran progresivisme, penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat mendukung optimalisasi pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik dan peserta didik dapat memanfaatkan semua alat inderanya melalui kemajuan teknologi. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Fahyuni, 2017: 18).

(Amka, 2019) Sementara itu, progresivisme dalam sudut pandang kurikulum diartikan bahwa kurikulum dapat diubah dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Setelah kemerdekaan di Indonesia, perubahan kurikulum terus dilakukan mengikuti perubahan zaman, dimulai dari Rencana Pembelajaran pada tahun 1947, Kurikulum tahun 1975, Kurikulum tahun 1984, Kurikulum tahun 1994, Kurikulum tahun 2004 (KBK), Kurikulum 2006 (KTSP), Kurikulum 2013 dan terakhir Kurikulum Merdeka 2022. Perubahan kurikulum terbaru menekankan pada pembelajaran yang berbasis teknologi dan mengintegrasikan pendidikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada mata pelajaran informatika yang menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum merdeka. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk menghadapi era digital dan meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang teknologi. Melalui penggunaan teknologi pembelajaran, diharapkan peserta didik, memiliki pemahaman yang lebih baik tentang teknologi, dapat menggunakannya secara efektif dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di masa depan.

Menurut aliran progresivisme, kurikulum harus berfokus pada perkembangan individu peserta didik dalam membantu mencapai potensi yang dimilikinya sehingga kurikulum harus bersifat fleksibel, dinamis, tidak kaku, terbuka dan relevan dengan prinsip pengembangan kurikulum pendidikan. Sehingga progresivisme dalam sudut pandang kurikulum menekan pada *how to think* dan *how to do* Lebih lanjut, kurikulum merupakan ‘jantung’ dalam proses pembelajaran yang memiliki makna lebih dari sekadar cakupan materi yang akan diajarkan. Kurikulum berperan penting dalam memastikan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan mereka (Amka, 2019).

Sementara itu, guru sebagai pengembang pengetahuan sangat penting untuk menentukan, memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efektif bagi peserta didik, tidak hanya dalam bentuk

pembelajaran tradisional namun juga pembelajaran modern. Aliran filsafat progresivisme merupakan suatu bentuk reaksi terhadap model pendidikan tradisional, yaitu suatu sistem pendidikan yang menekankan pada proses pengajaran dan pembelajaran secara tatap muka dan menjadikan guru sebagai pusat belajar atau sumber utama pengetahuan. Artinya, guru mengendalikan segala sesuai yang terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Sedangkan dalam pandangan aliran progresivisme, pendidikan harus bersifat maju dan menuntun peserta didik untuk aktif, mandiri dan dapat bekerja sama. Melalui teknologi, proses kemandirian dalam belajar dapat terjalin melalui pendekatan penyajian pembelajaran yang dikemukakan oleh Simon, dkk (Yaumi, 2018: 174) yaitu: 1) waktu sama – tempat sama, 2) waktu berbeda – tempat sama, 3) waktu sama – tempat berbeda, 4) waktu berbeda – tempat berbeda.

Jadi pendidikan yang ideal selalu mengarah maju dan selalu mempersiapkan generasi muda untuk kehidupan masa depan yang jauh lebih baik, bermutu dan bermakna. Di Abad ke 21 ini, pendidikan menjadi penting untuk menjadikan peserta didik berinovasi, terampil menggunakan teknologi dan mampu bertahan hidup menggunakan keterampilan yang dimilikinya. BNSP merumuskan prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi dalam proses pendidikan abad ke-21, yaitu: 1) dari berpusat pada guru menuju berpusat pada peserta didik, 2) dari satu arah menjadi interaktif, 3) dari isolasi menuju lingkungan jejaring, 4) dari pasif menuju aktif, 5) dari abstrak menuju konteks dunia nyata, 6) dari individu menjadi kerjasama tim, 7) dari alat tunggal menuju alat multimedia, 8) dari satu arah menjadi kooperatif, dan 9) dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan (Fahyuni, 2017: 135–138).

Dalam proses belajar mengajar di sekolah sering dijumpai konsep abstrak yang berada di luar pengalaman sehari-hari peserta didik sehingga membuat konsep tersebut sulit untuk diajarkan oleh guru dan sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Komisi Teknologi Pembelajaran mendefinisikan teknologi pembelajaran sebagai media yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah dan mendukung efektivitas proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa teknologi yang dimaksud adalah komputer, buku, televisi pendidikan, video pembelajaran, papan buletin, internet, slide, poster, foto, email, multimedia, diorama, dsb (Yaumi, 2018). Teknologi pembelajaran akan berjalan efektif jika peran guru adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan peserta didik untuk belajar bukan hanya memberikan informasi.

Terlepas dari pengintegrasian teknologi ke pembelajaran, namun penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih memiliki kendala yang berarti dalam mewujudkan integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kendala-kendala tersebut, yaitu: 1) Ketersediaan sumber materi pengajaran dalam Bahasa Indonesia masih terbatas, 2) Kurangnya kemampuan bahasa Inggris dalam memahami sumber atau pedoman penggunaan teknologi dalam pembelajaran, 3) Aksesibilitas Internet di Indonesia belum merata, 4) Guru dan staf pengajar belum siap untuk mengintegrasikan dan memanfaatkan teknologi pembelajaran, 5) Guru dan staf pengajar memiliki waktu yang terbatas untuk memperdalam pengetahuan dalam menggunakan teknologi pembelajaran, dan 6) Sulitnya perizinan sekolah berbasis digital (Yaumi, 2018). Karena banyaknya kendala atau tantangan tersebut, maka perlu ditekankan bahwa tidak seluruh pembelajaran harus didasarkan pada teknologi. Penggunaan teknologi pembelajaran harus dilakukan dengan bijak dan seimbang. Guru wajib memastikan bahwa ada atau tidaknya teknologi, setiap peserta didik tetap memperoleh pemahaman yang kuat mengenai konsep dasar dalam setiap mata pelajaran.

Sehingga, peserta didik tidak ketergantungan dan dapat mengimplementasikan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan nyata.

3. KESIMPULAN

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilihat dari sudut pandang aliran filsafat progresivisme dapat membantu membentuk lingkungan belajar yang optimal dan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas bagi perkembangan peserta didik. Selain itu, manfaat penggunaan teknologi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar menurut aliran filsafat progresivisme dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara peserta didik dan guru, mempermudah akses dan pemahaman materi pembelajaran, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, mendukung personalisasi dan individualisasi proses belajar, meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran, membantu memecahkan masalah dan membangun pengetahuan, dan meningkatkan kreativitas dan inovasi.

4. REFERENSI

- Amka, H. (2019). *Filsafat Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. <https://doi.org/10.36421/veritas.v13i1.255>
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi, Informasi dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Nurhasanah. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Sarana Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Sma Muhammadiyah 2 Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar. Retrieved from https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/27083-Full_Text.pdf
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Saragih, H., Hulagalung, S., Mawati, A. T., Chamidah, D., Khalik, M. F., Sahri, ... Kato, I. (2021). *Filsafat Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suaedi. (2016). *Pengantar Filsafat Ilmu*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Sucipto, T. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal SNATI*, 1(2), 32–39. Retrieved from <https://journal.uir.ac.id/journalsnati/article/view/21312/12028>
- Suradika, A., Dewi, H., & Nasution, M. (2023). Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Critical and Creative Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 153-167. doi:<https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39713>
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran*. Prenadamedia Group. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/view/25082>