

Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran

Utilization of Technology in Education: Increasing Learning Interactivity

Eka Nurmala^{1*}, Diah Vitaloka Hartati², Baihaqi³

^{1,3} Politeknik Pelayaran Malahayati, Aceh – Indonesia

² Politeknik Ilmu Pelayaran Makassar, Makassar – Indonesia

Article Info

Article history:

Received Sept 28, 2025

Revised Sept 29, 2025

Accepted Sept 30, 2025

Kata Kunci:

Teknologi Pendidikan,
Interaktivitas Pembelajaran,
Pembelajaran Digital.

Keywords:

Educational Technology, Learning
Interactivity, Digital Learning.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Interaktivitas merupakan elemen penting dalam proses belajar karena berkontribusi langsung terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan teknologi dalam pendidikan serta perannya dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui pendekatan kajian literatur. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai sumber ilmiah berupa buku, artikel jurnal nasional dan internasional, serta laporan penelitian yang relevan dengan topik teknologi pendidikan dan interaktivitas pembelajaran. Analisis dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi pola temuan, pendekatan yang digunakan, serta dampak pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti *learning management system*, multimedia interaktif, pembelajaran daring, dan model *blended learning*, mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, serta siswa dengan materi pembelajaran. Teknologi juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Namun demikian, efektivitas pemanfaatan teknologi sangat dipengaruhi oleh kesiapan pendidik, dukungan infrastruktur, serta kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu dirancang secara terencana dan berkelanjutan, disertai peningkatan kompetensi pendidik dan penguatan kebijakan institusional. Artikel ini menyimpulkan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu pembelajaran, melainkan sarana strategis untuk meningkatkan interaktivitas dan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology has brought significant changes to the educational landscape, particularly in enhancing learning interactivity. Interactivity is a critical component of the learning process, as it directly contributes to student engagement, motivation, and understanding. This article aims to examine the utilization of technology in education and its role in improving learning interactivity through a literature review approach. The research method employed is a systematic

literature study analyzing various scholarly sources, including textbooks, national and international journal articles, and relevant research reports related to educational technology and interactive learning. The analysis was conducted to identify key patterns, dominant approaches, and the impacts of technology integration on the learning process. The findings indicate that the use of educational technology, such as learning management systems, interactive multimedia, online learning platforms, and blended learning models, significantly enhances interactions between teachers and students, among students, and between students and learning materials. Technology also supports the creation of flexible, collaborative, and student-centered learning environments. However, the effectiveness of technology utilization is strongly influenced by teachers' digital competencies, the availability of supporting infrastructure, and students' ability to use technology effectively. Therefore, the integration of technology in education should be implemented in a well-planned and sustainable manner, accompanied by continuous professional development for educators and institutional policy support. This article concludes that technology should not be viewed merely as an instructional tool, but as a strategic medium for enhancing learning interactivity and improving overall educational quality.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author*:

Name: Eka Nurmala

Institution: Politeknik Pelayaran Malahayati, Jl. Laksamana Malahayati KM. 19, No. 12, Durung, Kec. Mesjid Raya, Kab. Aceh Besar, Aceh, Indonesia – 23381

Email: ekanurmala28@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Sejak awal peradaban, pendidikan dipahami sebagai proses sistematis untuk mentransmisikan pengetahuan, nilai, norma, dan keterampilan yang dianggap penting bagi keberlangsungan masyarakat. Proses pendidikan secara tradisional berlangsung melalui interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik di ruang kelas dengan metode ceramah, diskusi tatap muka, serta penggunaan media konvensional. Model pembelajaran tersebut telah berlangsung lama dan membentuk fondasi sistem pendidikan formal di berbagai negara. Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran

merupakan tuntutan penting dalam menghadapi pendidikan abad ke-21 (Haqq & Alwi, 2026).

Memasuki era modern, kemajuan teknologi mendorong terjadinya transformasi sosial yang sangat cepat. Revolusi industri yang ditandai dengan digitalisasi dan otomatisasi berdampak langsung pada tuntutan kompetensi sumber daya manusia. Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut agar mampu menyiapkan lulusan yang adaptif, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir kritis. Dalam konteks ini, teknologi tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat bantu, melainkan sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran.

Teknologi pendidikan pada tahap awal hanya dimanfaatkan untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran, seperti

penggunaan alat peraga, media cetak, dan perangkat audio-visual sederhana. Namun, perkembangan teknologi digital telah memperluas fungsi tersebut secara signifikan. Kehadiran komputer, internet, perangkat mobile, serta berbagai aplikasi pembelajaran memungkinkan terjadinya pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Peserta didik dapat mengakses sumber belajar secara mandiri, berinteraksi dengan berbagai media, serta berkolaborasi dengan sesama siswa maupun pendidik melalui platform digital. Pendekatan teknologi pendidikan terus berkembang untuk memastikan bahwa siswa dapat menggunakan informasi dengan lebih efektif dan efisien, meningkatkan hasil belajar mereka (Bertuah & Zulhaiki, 2026).

Salah satu aspek penting yang menjadi fokus dalam pemanfaatan teknologi pendidikan adalah interaktivitas pembelajaran. Interaktivitas merupakan karakteristik utama pembelajaran yang efektif karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran yang interaktif tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, tetapi sebagai subjek yang secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, dan sumber belajar. Interaktivitas juga berkaitan erat dengan motivasi belajar, karena siswa yang terlibat aktif cenderung memiliki minat dan perhatian yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran.

Dalam perspektif pedagogis, interaktivitas pembelajaran mencakup beberapa dimensi, antara lain interaksi antara siswa dan guru, interaksi antar siswa, serta interaksi antara siswa dan materi atau media pembelajaran. Teknologi memungkinkan ketiga bentuk interaksi tersebut berlangsung secara lebih dinamis dan variatif. Misalnya, melalui forum diskusi daring, siswa dapat bertukar gagasan secara asinkron; melalui konferensi video, interaksi sinkron dapat tetap terjaga; sementara melalui media multimedia interaktif, siswa dapat

berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran.

Perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered menuju student-centered learning semakin menegaskan pentingnya interaktivitas. Dalam paradigma baru ini, guru berperan sebagai fasilitator yang merancang lingkungan belajar kondusif dan menyediakan berbagai sumber belajar yang relevan. Teknologi memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran berbasis masalah. Strategi-strategi tersebut menuntut tingkat interaksi yang tinggi dan didukung secara optimal oleh pemanfaatan teknologi. Transformasi pendidikan ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered ke student-centered, serta meningkatnya kebutuhan akan literasi digital (Simanjuntak et al., 2026).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga semakin mengemuka seiring dengan berkembangnya pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (*blended learning*). Model pembelajaran ini mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi, sehingga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik. Dalam konteks ini, teknologi berperan penting dalam menjaga kualitas interaksi pembelajaran, meskipun tidak selalu berlangsung secara langsung di ruang kelas fisik. Interaktivitas menjadi kunci agar pembelajaran daring tidak berubah menjadi proses belajar satu arah yang minim keterlibatan siswa.

Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak terlepas dari berbagai tantangan. Kesenjangan akses terhadap teknologi dan infrastruktur digital masih menjadi permasalahan di banyak daerah. Selain itu, kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran juga sangat bervariasi. Tidak sedikit guru yang masih memanfaatkan

teknologi secara terbatas, misalnya hanya sebagai alat presentasi, tanpa mengoptimalkan potensi interaktif yang dimilikinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi memerlukan pendekatan pedagogis yang tepat, bukan sekadar penggunaan perangkat digital.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran apabila dirancang dan diimplementasikan secara terencana. Media pembelajaran interaktif, simulasi digital, permainan edukatif, serta platform pembelajaran daring terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan kualitas interaksi belajar. Akan tetapi, penelitian lain juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi tanpa perencanaan yang matang justru dapat menurunkan konsentrasi siswa dan mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, aspek pedagogis harus menjadi landasan utama dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan teknologi menjadi semakin relevan seiring dengan kebijakan nasional yang mendorong digitalisasi pendidikan. Kurikulum yang menekankan penguatan kompetensi abad ke-21 menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran. Kompetensi seperti literasi digital, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas hanya dapat dikembangkan secara optimal melalui pembelajaran yang interaktif dan didukung oleh teknologi yang tepat guna. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi tidak hanya berorientasi pada efektivitas pembelajaran, tetapi juga pada pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

Selain itu, karakteristik peserta didik generasi saat ini yang akrab dengan teknologi digital menuntut pendekatan pembelajaran yang relevan dengan dunia mereka. Siswa cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif dibandingkan dengan metode konvensional semata. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dapat menjadi jembatan antara dunia pendidikan dan

realitas kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Meskipun demikian, perlu ditekankan bahwa teknologi bukanlah tujuan akhir dalam pembelajaran, melainkan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Interaktivitas pembelajaran yang dihasilkan dari pemanfaatan teknologi harus diarahkan untuk mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Tanpa perencanaan yang matang dan pemahaman pedagogis yang kuat, teknologi berpotensi menjadi distraksi yang justru menghambat proses belajar. Oleh karena itu, kajian mengenai pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran menjadi sangat penting. Dengan demikian, teknologi bukanlah tujuan akhir, melainkan alat untuk memperkuat keimanan dan membangun peradaban yang beradab (Asmar & Haspan, 2026).

Artikel ini disusun untuk mengkaji secara komprehensif pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dengan fokus pada peningkatan interaktivitas pembelajaran. Kajian ini tidak hanya membahas jenis-jenis teknologi yang digunakan, tetapi juga menganalisis bagaimana teknologi tersebut memfasilitasi interaksi belajar serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Dengan pendekatan kajian literatur, artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang sistematis mengenai peran teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berkualitas.

Secara khusus, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk: (1) menguraikan konsep pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan interaktivitas pembelajaran; (2) menganalisis temuan penelitian terkait penggunaan teknologi untuk meningkatkan interaksi belajar; serta (3) mengidentifikasi implikasi pemanfaatan teknologi bagi praktik pembelajaran dan kebijakan pendidikan. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik, peneliti, dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.

2. METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode penelitian berupa studi literatur atau *literature review*. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pengaruhnya terhadap interaktivitas pembelajaran berdasarkan hasil penelitian sebelumnya. Studi literatur memungkinkan peneliti untuk menganalisis, membandingkan, dan mensintesis berbagai temuan ilmiah yang relevan. Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian (Oktaviany et al., 2026).

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari buku teks, artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding seminar, serta laporan penelitian yang membahas teknologi pendidikan dan interaktivitas pembelajaran. Literatur dipilih berdasarkan kriteria relevansi topik, kredibilitas sumber, serta kontribusi terhadap pengembangan konsep dan praktik pendidikan.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran basis data ilmiah seperti *Google Scholar*, portal jurnal terakreditasi, dan perpustakaan digital. Kata kunci yang digunakan antara lain “teknologi pendidikan”, “interaktivitas pembelajaran”, “pembelajaran digital”, dan “*educational technology*”. Literatur yang diperoleh kemudian diseleksi untuk memastikan kesesuaian dengan fokus kajian.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (*content analysis*). Setiap sumber dibaca secara mendalam untuk mengidentifikasi konsep utama, pendekatan teknologi yang digunakan, serta dampaknya terhadap interaktivitas pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pengelompokan temuan berdasarkan jenis teknologi, konteks pendidikan, dan bentuk interaktivitas yang dihasilkan. Sumber literatur yang terkumpul kemudian diseleksi, dibaca, dan dianalisis secara mendalam (Norrahmah et al., 2026).

Untuk menjaga keabsahan kajian, penulis menggunakan sumber-sumber yang kredibel dan menghindari bias dengan membandingkan berbagai sudut pandang dalam literatur. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran yang objektif dan menyeluruh mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah berkembang secara signifikan dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan interaktivitas pembelajaran. Berbagai penelitian, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi, menegaskan bahwa teknologi berperan sebagai medium yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar yang lebih kaya dan beragam. Interaktivitas tidak lagi terbatas pada komunikasi lisan di dalam kelas, tetapi meluas ke bentuk interaksi digital yang melibatkan berbagai perangkat, *platform*, dan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital semakin memperkuat model pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap kebutuhan siswa (Marleni et al., 2026).

Secara umum, literatur mengindikasikan bahwa teknologi mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran apabila digunakan secara terencana dan selaras dengan tujuan pedagogis. Teknologi memungkinkan siswa untuk berperan aktif sebagai pembelajar, bukan sekadar penerima informasi. Melalui fitur interaktif seperti diskusi daring, kuis digital, simulasi, dan proyek kolaboratif, siswa didorong untuk terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial dalam proses belajar.

Teknologi sebagai Sarana Interaksi Guru dan Siswa

Interaksi antara guru dan siswa merupakan inti dari proses pembelajaran. Literatur menunjukkan bahwa teknologi

dapat memperkuat interaksi tersebut melalui berbagai cara. Platform pembelajaran daring memungkinkan guru memberikan umpan balik secara cepat dan personal terhadap hasil belajar siswa. Melalui pesan digital, komentar pada tugas, dan konferensi video, komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berkelanjutan, bahkan di luar jam pembelajaran formal. Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas dan interaksi antara guru dengan murid mempengaruhi hasil pembelajaran (Soekarno et al., 2026).

Beberapa penelitian menegaskan bahwa penggunaan teknologi komunikasi sinkron, seperti *video conference*, mampu mempertahankan kedekatan pedagogis antara guru dan siswa. Interaksi tatap muka virtual memberikan ruang bagi guru untuk menjelaskan materi, memantau pemahaman siswa, serta membangun relasi emosional yang mendukung proses belajar. Sementara itu, teknologi asinkron, seperti forum diskusi dan email, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk berpartisipasi sesuai dengan waktu dan kecepatan belajar masing-masing.

Interaksi Antar Siswa melalui Teknologi Digital

Selain interaksi guru dan siswa, teknologi juga berperan penting dalam memfasilitasi interaksi antar siswa. Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas secara kolektif. Literatur menunjukkan bahwa kolaborasi digital dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah siswa. Perubahan ini tidak hanya berdampak pada cara pengajaran dilakukan, tetapi juga mengubah pola interaksi antara pendidik dan peserta didik (Potabuga et al., 2026).

Berbagai *platform* kolaboratif, seperti dokumen daring bersama, ruang diskusi virtual, dan aplikasi manajemen proyek pendidikan, memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara intensif. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial

yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Interaksi Siswa dengan Materi Pembelajaran Digital

Teknologi memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih mendalam antara siswa dan materi pembelajaran. Media multimedia interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, dan permainan edukatif, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Literatur menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan materi digital membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat.

Simulasi digital, khususnya dalam pembelajaran sains dan teknik, memungkinkan siswa melakukan eksperimen virtual yang sulit dilakukan di laboratorium konvensional. Melalui simulasi, siswa dapat mengamati fenomena, menguji hipotesis, dan melihat konsekuensi dari keputusan yang diambil. Interaksi semacam ini mendorong pembelajaran berbasis pengalaman dan meningkatkan keterlibatan kognitif siswa.

Peran *Learning Management System* dalam Meningkatkan Interaktivitas

Learning Management System (LMS) merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang paling banyak dibahas dalam literatur. LMS menyediakan lingkungan belajar terpadu yang mendukung berbagai bentuk interaksi, mulai dari distribusi materi, diskusi daring, penilaian, hingga umpan balik. Literatur menunjukkan bahwa penggunaan LMS secara optimal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan transparansi proses pembelajaran. LMS didefinisikan sebagai platform berbasis web yang mendukung penyampaian materi dan penilaian kursus, melacak tugas dan hasil ujian siswa, mendukung komunikasi audio atau video dengan siswa, serta aktivitas

pembelajaran lainnya yang mungkin terintegrasi dalam *system* (Agustina et al., 2026).

Melalui LMS, guru dapat merancang aktivitas pembelajaran yang beragam dan terstruktur. Fitur forum diskusi memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara asinkron, sementara fitur kuis dan tugas daring memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh umpan balik langsung. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang aktif menggunakan LMS cenderung memiliki keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembelajaran Daring dan Blended Learning

Literatur menunjukkan bahwa pembelajaran daring dan *blended learning* menjadi konteks utama pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan interaktivitas. Pembelajaran daring memungkinkan interaksi lintas ruang dan waktu, sementara *blended learning* mengombinasikan keunggulan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran digital. Model *blended learning* dinilai efektif dalam menjaga keseimbangan antara interaksi langsung dan fleksibilitas pembelajaran. Blended learning memberikan fleksibilitas belajar dan mendorong kemandirian peserta didik (Awaludini et al., 2026).

Dalam pembelajaran daring, interaktivitas sangat bergantung pada desain pembelajaran. Penelitian menegaskan bahwa pembelajaran daring yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah cenderung kurang efektif. Sebaliknya, pembelajaran daring yang dirancang dengan aktivitas interaktif, seperti diskusi, proyek kolaboratif, dan refleksi, mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Tantangan dalam Meningkatkan Interaktivitas Berbasis Teknologi

Meskipun memiliki potensi besar, pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran menghadapi

berbagai tantangan. Kesenjangan digital menjadi isu utama, terutama di daerah dengan keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi. Literatur menunjukkan bahwa keterbatasan akses dapat menghambat partisipasi siswa dan memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan. Interaktivitas ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas (Mahbub, 2026).

Selain itu, kompetensi digital pendidik juga menjadi faktor penentu keberhasilan pemanfaatan teknologi. Guru yang belum memiliki keterampilan digital yang memadai cenderung memanfaatkan teknologi secara terbatas. Literatur menekankan pentingnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru agar mampu merancang pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan bermakna.

Analisis Kritis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Beberapa kajian kritis dalam literatur mengingatkan bahwa teknologi bukanlah solusi tunggal bagi permasalahan pendidikan. Interaktivitas pembelajaran tidak otomatis tercipta hanya dengan penggunaan teknologi. Tanpa perencanaan pedagogis yang matang, teknologi berpotensi menjadi distraksi yang mengurangi fokus belajar siswa.

Oleh karena itu, literatur menekankan perlunya pendekatan pedagogis yang berpusat pada tujuan pembelajaran. Teknologi harus dipilih dan digunakan berdasarkan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan konteks pendidikan. Pendekatan ini menempatkan teknologi sebagai sarana pendukung, bukan sebagai tujuan akhir pembelajaran.

Implikasi Hasil Kajian bagi Praktik Pendidikan

Hasil kajian literatur memberikan implikasi penting bagi praktik pendidikan. Pendidik diharapkan mampu

mengintegrasikan teknologi secara strategis untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Hal ini mencakup pemilihan media yang tepat, perancangan aktivitas interaktif, serta pemberian umpan balik yang konstruktif.

Selain itu, institusi pendidikan perlu menyediakan dukungan kebijakan, infrastruktur, dan pelatihan yang memadai. Dukungan tersebut penting agar pemanfaatan teknologi tidak hanya bersifat sporadis, tetapi menjadi bagian dari budaya pembelajaran yang berkelanjutan. Dengan demikian, teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas interaksi dan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Teknologi memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih dinamis antara siswa, guru, dan sumber belajar. Namun, efektivitas pemanfaatan teknologi sangat bergantung pada desain pembelajaran, kompetensi pendidik, dan dukungan lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, integrasi teknologi perlu dilakukan secara bijak dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I., Niswah, C., & Rohman, A. (2026). Pelaksanaan Program Kelas Maya Berbasis Learning Management System di SMA Negeri 18 Palembang. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 4117–4123. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3994>
- Asmar, N. A., & Haspan, S. M. (2026). Peran Teknologi dalam Perkembangan Peradaban Islam di Era Digital. *Sigaruda Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi dan Pendidikan*, 1(3), 99–104. <https://ejournal.sociovisionary.com/index.php/garudajournal/article/view/212>
- Awaludini, I. N., Nurmansyah, A., Yani, N. F., & Nazib, F. M. (2026). Strategi Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI di Sekolah. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 1452–1458. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/747>
- Bertuah, I. A., & Zulhaiki, Z. (2026). Tantangan dan Peluang Metode Tarjamah dalam Pengajaran Bahasa Arab di Era Teknologi Digital. *Ta'limil Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 5(1), 85–101. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v5i1.361>
- Haqq, S. F., & Alwi, B. M. (2026). Mempersiapkan Guru pada Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Riksa Cendikia Nusantara*, 2(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.18245265>
- Mahbub, F. N. (2026). Efektifitas Penggunaan Chromebook Berbasis Internet dalam Pembelajaran PAI SD Tingkat Tinggi. *Jurnal Qalamina*, 1(1), 61–74. <https://kalamdarbe.com/index.php/JQ/article/view/8>
- Marleni, L., Pardini, A. S., Yudisman, A., Asmara, A., & Kashardi, K. (2026). Model Pendidikan di Negara Maju dan Berkembang. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 4379–4385. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4161>
- Norrahmah, F., Zahratuljannah, A., Rahmah, H., Wibisono, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). Studi Literatur: Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Sikap Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar. *DIKKESH: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Kesehatan*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.60126/dikkesh.v2i1.1378>
- Oktaviany, H. S., Aldiansyah, M.,

- Khairunnisa, S., & Attalla, W. M. (2026). Pemanfaatan Internet of Things (IoT) dalam Transformasi Digital Akuntansi Modern (Studi Literatur). *INOMATEC: Jurnal Inovasi dan Kajian Multidisipliner Kontemporer*, 1(03). <https://portalpublikasi.com/index.php/inomatec/article/view/982>
- Potabuga, I. A., Kobandaha, F., & Annas, A. N. (2026). Model Pembelajaran PAI melalui Pendekatan Sains dan Teknologi. *Educazione: Jurnal Multidisiplin*, 2(2), 175–184. <https://doi.org/10.37985/educazione.v2i2.54>
- Simanjuntak, M. M., Simanjuntak, G., Panjaitan, M. H., Manik, K. D., Sinabariba, H. T. B., Saragih, S. S., & Hutapea, M. (2026). Transformasi Pendidikan di Era Digital. *CBJIS: Cross-Border Journal of Islamic Studies*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.37567/cbjis.v8i1.4944>
- Soekarno, G. A., Anasari, T., Abdillah, D. P. S., Sulistiyowati, N. A., & Fauziati, E. (2026). Konsep Atomistik Leucippus sebagai Analogi Filosofis dalam Pembelajaran Matematika di SMA. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 2398–2405. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4000>