

Strategi Guru dalam Menghadapi Rendahnya Penguasaan Teknologi di SMP Negeri 17 Medan

Cicilia L. D Gultom¹, Enjelita N.H Hutagalung², Tri Indah Prasasti³, Lentiar Gultom⁴,
Mayesa Rohayu Br Purba⁵, Nazwa Salsabila Pasaribu⁶, Sarah Sofyanti Br Siregar⁷
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan,
Kota Medan, Sumatera Utara^{1,2,3,4,5,6,7}

*Email:

cicigultom255@gmail.com¹, enjelitahtg03@gmail.com², triindahprasasti@unimed.ac.id³,
gultomlentiar@gmail.com⁴, mayesarahayu@gmail.com⁵, nazwasalsabila435@gmail.com⁶,
sarahsiregar572@gmail.com⁷

Diterima: 02-10-2025 | Disetujui: 12-10-2025 | Diterbitkan: 14-10-2025

ABSTRACT

This article aims to analyze the phenomenon of low technology proficiency among junior high school students and teachers' strategies in dealing with it. The research uses a literature study method with a descriptive qualitative approach, where data is obtained from various sources in the form of journals, scientific articles, and relevant books published in the last 5-10 years. The results of the study show that the low level of technological proficiency among junior high school students is influenced by limited access to devices, a lack of basic skills, and a tendency to use technology for entertainment rather than learning. This situation hinders the digital learning process in schools. Teachers face a major challenge in bridging this gap, especially given the heterogeneity of students and limited supporting facilities. Strategies that teachers can implement include a gradual approach to introducing technology, collaborative methods through peer tutors, the application of digital project-based learning, and providing motivation for students to use technology productively. The implication of these research results is the need for synergy between teachers, schools, the government, and parents in improving students' digital literacy so that the learning process in the digital era can be more effective and meaningful.

Keywords: *teacher strategies, technology mastery, junior high school students..*

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis fenomena rendahnya penguasaan teknologi pada siswa SMP serta strategi guru dalam menghadapinya. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana data diperoleh dari berbagai sumber berupa jurnal, artikel ilmiah, dan buku yang relevan terbit dalam kurun waktu 5–10 tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan teknologi pada siswa SMP dipengaruhi oleh keterbatasan akses perangkat, kurangnya keterampilan dasar, serta kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih berorientasi pada hiburan daripada pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada terhambatnya proses pembelajaran digital di sekolah. Guru menghadapi tantangan besar dalam menjembatani kesenjangan ini, terutama karena kondisi siswa yang heterogen dan sarana pendukung yang terbatas. Strategi yang dapat diterapkan guru meliputi pendekatan bertahap dalam mengenalkan teknologi, metode kolaboratif melalui tutor sebaya, penerapan pembelajaran berbasis proyek digital, serta pemberian motivasi agar siswa menggunakan teknologi secara produktif. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah perlunya sinergi antara guru, sekolah, pemerintah, dan orang tua dalam meningkatkan literasi digital siswa agar proses pembelajaran di era digital dapat

berlangsung lebih efektif dan bermakna.

Katakunci: strategi guru, penguasaan teknologi, siswa SMP.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Cicilia L. D Gultom, Enjelita N.H Hutagalung, Tri Indah Prasasti, Lentiar Gultom, Mayesa Rohayu Br Purba, Nazwa Salsabila Pasaribu, & Sarah Sofyanti Br Siregar. (2025). Strategi Guru Dalam Menghadapi Rendahnya Penguasaan Teknologi di SMP Negeri 17 Medan. Educational Journal, 1(1), 72-83. <https://doi.org/10.63822/th9ed022>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Sekolah tidak lagi hanya menjadi ruang tatap muka antara guru dan siswa, tetapi juga dituntut mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran saat ini sudah banyak pilihan. Ada yang berbentuk platform maupun aplikasi, di setiap instansi pendidikan pada tingkat sekolah ataupun perguruan tinggi, misalnya digunakan Google classroom, e-learning, Youtube, WhatsApp (WA) Group, Edmodo, Zoom, Google Meet dan sebagainya (Kaban dkk, 2021). Namun, di balik peluang besar yang ditawarkan oleh era digital, masih terdapat permasalahan mendasar yaitu rendahnya penguasaan teknologi pada siswa, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Fenomena ini menjadi tantangan tersendiri karena keberhasilan proses pembelajaran pada abad ke-21 sangat erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan teknologi secara efektif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa literasi digital remaja di Indonesia masih menghadapi hambatan tertentu. Nugroho, C. & Kharisma Nasionalita (2020: 217) menegaskan bahwa “dimensi kreativitas berada pada level terendah dibandingkan dimensi lain dalam literasi digital, sehingga kemampuan remaja dalam memproduksi konten digital masih terbatas”. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa lebih sering menggunakan teknologi untuk hiburan atau media sosial dibandingkan untuk tujuan pembelajaran yang produktif. Faktor keterbatasan ekonomi maupun akses turut memperlebar kesenjangan digital yang berdampak langsung pada kualitas pembelajaran.

Kenyataan tersebut menegaskan bahwa persoalan rendahnya penguasaan teknologi bukan sekadar masalah individu, melainkan juga berkaitan dengan kesenjangan akses dan keterampilan di lingkungan sekolah. Guru sebagai fasilitator dituntut memiliki strategi adaptif agar proses pembelajaran tetap berjalan optimal. Upaya seperti memberikan pelatihan sederhana, memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang mudah diakses, hingga menciptakan suasana belajar yang memotivasi siswa untuk menggunakan teknologi secara produktif menjadi bagian dari solusi yang perlu digali lebih dalam. Hanum Juwita dkk. (2023: 130) bahkan mengingatkan bahwa “penggunaan teknologi yang tidak tepat justru dapat mengurangi minat belajar siswa karena distraksi digital”, sehingga peran guru dalam mengarahkan penggunaan teknologi menjadi sangat krusial.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam artikel ini adalah bagaimana strategi guru dalam menghadapi rendahnya penguasaan teknologi pada siswa SMP serta implikasinya terhadap kemajuan proses pembelajaran. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis fenomena rendahnya literasi teknologi siswa SMP, menelaah hasil penelitian terdahulu, serta menawarkan strategi konseptual yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi persoalan tersebut. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah pada era digital.

KAJIAN PUSTAKA

Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang sangat besar terhadap kualitas pembelajaran. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi sarana yang memperluas akses informasi, menciptakan interaksi yang lebih dinamis, serta mendorong siswa dalam

mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut Akbar, F. (2022: 7), guru profesional di era digital dituntut untuk menguasai keterampilan penggunaan teknologi agar pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga berpusat pada siswa. Teknologi memungkinkan proses belajar lebih interaktif melalui media audio-visual, platform pembelajaran daring, hingga simulasi berbasis komputer.

Listiyoningsih dkk. (2022: 655) juga menekankan bahwa teknologi digital dapat menambah nilai pengalaman belajar siswa, sebab penggunaan aplikasi seperti Google Classroom, Zoom, Canva, atau media video menjadikan pembelajaran lebih variatif dan menarik. Pemanfaatan teknologi juga mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 yang menekankan keterampilan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Dengan kata lain, tanpa integrasi teknologi, pembelajaran akan tertinggal dari kebutuhan zaman.

Rendahnya Penguasaan Teknologi pada Siswa SMP

Meskipun teknologi kini semakin mudah diperoleh, kenyataannya tidak semua siswa SMP memiliki kemampuan yang cukup untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar. Menurut Nugroho, C. & Kharisma Nasionalita (2020: 218), literasi digital di kalangan remaja Indonesia masih tergolong rendah, terutama dalam hal kreativitas. Siswa cenderung hanya memakai teknologi sebagai pengguna konten digital secara pasif, bukan sebagai pencipta konten yang bermanfaat untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan teknologi yang dimiliki siswa lebih difokuskan pada hiburan, bukan untuk mendukung proses belajar.

Penelitian Sinambela dkk. (2024: 17) di SMP Negeri 35 Medan menunjukkan bahwa kesenjangan digital menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Banyak siswa tidak memiliki perangkat elektronik karena keterbatasan ekonomi, bahkan untuk mengakses internet mereka masih memanfaatkan fasilitas sekolah. Situasi ini menciptakan ketidaksetaraan dalam proses belajar, karena siswa yang bisa mengakses teknologi secara lengkap cenderung lebih unggul dibandingkan siswa yang aksesnya terbatas.

Selain akses, keahlian juga menjadi hambatan. Banyak siswa SMP belum terbiasa menggunakan program dasar seperti pengolah kata, presentasi digital, atau perangkat lunak sederhana lainnya. Hal ini sesuai dengan temuan Fuadi, H., dkk. (2020:111) yang menyebutkan bahwa rendahnya kemampuan literasi, termasuk literasi sains, juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang tidak relevan dengan konteks dan keterampilan siswa yang masih kurang. Dengan demikian, ketidakmampuan dalam menggunakan teknologi tidak hanya tergantung pada alat, tetapi juga berkaitan dengan keterampilan dan kebiasaan belajar siswa yang belum berkembang.

Tantangan Guru dalam Era Transformasi Digital

Guru memiliki peran penting dalam mengatasi perbedaan antara kemampuan teknologi siswa dan kebutuhan pendidikan di abad ke-21. Masalah utama yang dihadapi guru adalah bagaimana menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi digital yang cepat, terutama karena sebagian besar guru berasal dari generasi sebelum teknologi digital. Menurut Listiyoningsih dkk. (2022: 657), ada lima kemampuan yang harus dimiliki oleh guru di era digital, yaitu: (1) kemampuan menggunakan teknologi, (2) kemampuan mengajar berbasis internet, (3) kemampuan merencanakan strategi masa depan, (4) kemampuan menghadapi globalisasi, dan (5) kemampuan konseling untuk memahami dampak psikologis dari perkembangan zaman terhadap siswa.

Selain memiliki kompetensi yang cukup, guru juga menghadapi hambatan dari luar seperti kurangnya fasilitas, buruknya koneksi internet, serta minimnya pelatihan yang terus menerus. Menurut Sinambela dkk. (2024: 20), guru di sekolah yang fasilitasnya terbatas sering kali kesulitan dalam meratakan penggunaan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa selain kemampuan guru yang harus memadai, mereka juga membutuhkan dukungan dari sarana, prasarana, serta kebijakan sekolah yang mendukung.

Guru juga menghadapi masalah tentang motivasi siswa. Hanum dkk. (2023:130) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi yang tidak terarah bisa menurunkan semangat belajar siswa karena mengganggu fokus dengan hal-hal digital. Oleh karena itu, guru tidak hanya perlu mahir menggunakan teknologi, tetapi juga harus mampu membimbing siswa agar menggunakannya secara bermanfaat untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara. Pemilihan studi literatur didasarkan pada pertimbangan bahwa permasalahan rendahnya penguasaan teknologi pada siswa SMP serta strategi guru dalam menghadapinya dapat ditelaah melalui hasil penelitian terdahulu, artikel ilmiah, buku, maupun dokumen relevan yang membahas topik serupa. Selain itu, wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia untuk menggali strategi yang diterapkan dalam mengatasi keterbatasan siswa dalam penguasaan teknologi, khususnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 1



Gambar 2

Tahapan penelitian meliputi:

1. Identifikasi Topik dan Rumusan Masalah:
Peneliti menentukan fokus kajian, yaitu permasalahan rendahnya penguasaan teknologi pada siswa SMP serta strategi yang digunakan guru untuk mengatasinya.
2. Pengumpulan Sumber Literatur :

Strategi Guru dalam Menghadapi Rendahnya Penguasaan Teknologi di SMP Negeri 17 Medan

(D Gultom et al.)

Literatur diperoleh dari jurnal nasional maupun internasional, buku, laporan penelitian, serta artikel ilmiah yang terbit dalam 5–10 tahun terakhir agar relevan dengan perkembangan teknologi dan pendidikan.

3. Seleksi Literatur :

Sumber yang dipilih disaring berdasarkan kriteria relevansi, keterkinian, serta kredibilitas penerbit. Literatur yang kurang sesuai dengan fokus penelitian dieliminasi.

4. Analisis dan Sintesis Data:

Data dianalisis dengan teknik analisis isi (content analysis). Peneliti membaca, menelaah, dan membandingkan temuan berbagai literatur untuk menemukan pola, persamaan, serta perbedaan. Selanjutnya, hasil sintesis dipaparkan dalam bentuk deskripsi naratif.

5. Penyusunan Hasil dan Kesimpulan:

Hasil kajian literatur disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran mengenai penyebab rendahnya penguasaan teknologi pada siswa SMP dan strategi guru dalam menghadapinya.

HASIL PENELITIAN

Rendahnya Penguasaan Teknologi Siswa SMP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP masih berada di tingkat pemanfaatan teknologi yang sangat sederhana. Mereka lebih sering menggunakan perangkat gawai untuk kegiatannya yang bersifat rekreasi, seperti bermain media sosial, menonton video, atau bermain game, dibandingkan untuk keperluan belajar. Situasi ini menciptakan perbedaan dalam kesiapan siswa menghadapi pembelajaran di dunia digital. Banyak dari mereka belum terbiasa menggunakan aplikasi dasar seperti pengolah kata, presentasi, atau pengolah data. Bahkan, di beberapa kasus, ada siswa yang masih kesulitan dalam menghidupkan dan mematikan komputer.

Penguasaan teknologi yang rendah dipengaruhi oleh dua faktor utama. Pertama, faktor akses, karena tidak semua siswa punya perangkat dan koneksi internet yang cukup di rumah. Perbedaan kondisi finansial keluarga membuat kesempatan mereka untuk belajar teknologi secara mandiri berbeda. Kedua, faktor keterampilan, karena sekolah belum memberikan cukup ruang dan waktu untuk mengajar berdasarkan teknologi. Akibatnya, meskipun ada perangkat di sekolah, penggunaannya belum efektif untuk meningkatkan kemampuan digital siswa.

Dampak terhadap Proses Pembelajaran

Kurangnya pemahaman siswa tentang teknologi memengaruhi efektivitas pembelajaran. Guru yang ingin menggunakan teknologi dalam mengajar sering mengalami kesulitan karena siswa tidak bisa mengikuti langkah-langkah dengan baik. Misalnya, ketika guru meminta siswa membuat video wawancara atau presentasi digital, banyak siswa masih bingung. Akibatnya, waktu pelajaran jadi banyak digunakan untuk mengajarkan keterampilan teknis dasar, bukan untuk mempelajari materi yang sebenarnya.

Selain itu, siswa yang kurang menguasai teknologi cenderung menjadi pasif. Mereka enggan mencoba karena takut salah atau merasa tidak mampu, sehingga berpotensi tertinggal dari teman-teman yang lebih mahir. Jika kondisi ini dibiarkan, pembelajaran akan menimbulkan kesenjangan baru antara siswa yang “melek teknologi” dan yang “gagap teknologi.”

Tantangan Guru dalam Menghadapi Situasi ini

Guru sedang berada dalam situasi yang cukup sulit. Di satu sisi, kurikulum masa kini memaksa guru untuk menggunakan teknologi dalam mengajar. Di sisi lain, kemampuan siswa dalam mengakses teknologi masih terbatas. Guru sering menghadapi kelas yang beragam: ada siswa yang sudah bisa menggunakan aplikasi digital dengan baik, tetapi ada juga yang belum pernah menggunakannya sama sekali. Kondisi ini membuat guru harus mencari cara agar semua siswa bisa ikut belajar dengan baik, tanpa membuat perbedaan antara mereka semakin lebar.

Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dari sisi pribadi mereka sendiri. Bukan semua guru bisa menguasai teknologi dengan baik, terutama para guru dari generasi sebelum digital. Bagi mereka, belajar menggunakan aplikasi baru membutuhkan usaha tambahan, apalagi jika fasilitas dan bantuan dari sekolah masih kurang. Tantangan lainnya adalah menjaga agar siswa tetap fokus dan tidak teralihkan ke penggunaan teknologi untuk urusan yang bukan pembelajaran.

Strategi Guru dalam Menghadapi Rendahnya Penguasaan Teknologi

Terdapat dua strategi yang diberikan oleh guru SMP Negeri 17 Medan, yaitu:

a. Guru Mengikuti Pelatihan

Mengikuti pelatihan merupakan salah satu strategi paling penting untuk meningkatkan kualitas guru dalam menghadapi rendahnya penguasaan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat banyak guru merasa tertinggal jika tidak terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka. Pelatihan hadir sebagai jembatan agar guru dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman. Apalagi, dunia pendidikan kini menuntut penguasaan literasi digital, karena hampir seluruh aspek pembelajaran sudah bersinggungan dengan teknologi.

Pelatihan yang diikuti guru biasanya beragam bentuknya. Ada pelatihan resmi dari pemerintah atau dinas pendidikan, ada pula pelatihan yang diselenggarakan oleh komunitas pendidikan, lembaga kursus, bahkan platform daring. Isinya pun sangat bervariasi, mulai dari pengenalan dasar aplikasi pembelajaran, pembuatan media digital, pemanfaatan Learning Management System (LMS), hingga strategi pedagogis berbasis teknologi. Dengan mengikuti pelatihan ini, guru mendapatkan pengalaman belajar baru yang bisa langsung diterapkan dalam kelas.

Selain memberi keterampilan teknis, pelatihan juga mengubah cara berpikir guru. Guru mulai menyadari bahwa teknologi bukanlah sesuatu yang menakutkan, melainkan alat bantu yang dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik. Misalnya, pelatihan penggunaan Canva mengajarkan bahwa media visual bisa menjadi daya tarik utama untuk membuat siswa lebih mudah memahami materi. Guru tidak hanya belajar membuat desain poster atau presentasi, tetapi juga belajar bagaimana mengemas materi agar relevan dengan dunia siswa yang serba visual dan digital.

Manfaat lain dari pelatihan adalah menumbuhkan rasa percaya diri. Banyak guru yang awalnya ragu untuk menggunakan teknologi karena takut salah atau merasa “tidak sepintar siswa” dalam hal digital. Namun, setelah mendapat bimbingan dalam pelatihan, keraguan itu perlahan hilang. Guru belajar bahwa kesalahan adalah bagian wajar dari proses. Dengan begitu, guru menjadi lebih berani mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran. Sikap ini sangat penting karena

guru yang percaya diri dalam menggunakan teknologi biasanya lebih inovatif dan tidak cepat menyerah ketika menghadapi kendala.

Tidak kalah penting, pelatihan juga memberi kesempatan bagi guru untuk berjejaring. Guru bisa bertemu dengan rekan sejawat dari sekolah lain, bertukar pengalaman, dan berbagi strategi. Jaringan ini sering kali berlanjut menjadi komunitas belajar yang aktif, di mana para guru saling membantu, memberi inspirasi, dan mendukung perkembangan keterampilan satu sama lain. Misalnya, guru yang sudah lebih dulu mahir menggunakan aplikasi tertentu bisa menjadi mentor bagi guru lain yang masih pemula. Dengan adanya jejaring ini, guru tidak merasa sendirian dalam perjalanan belajar teknologi.

Dalam jangka panjang, guru yang rutin mengikuti pelatihan akan memiliki keunggulan kompetitif. Mereka lebih siap menghadapi perubahan kurikulum, lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, dan lebih mampu menjawab kebutuhan siswa generasi digital. Pelatihan menjadikan guru bukan sekadar pengajar, melainkan juga pembelajar sejati yang selalu berkembang bersama zaman.

b. Guru Menerapkan Ilmu yang Diperoleh dari Pelatihan dalam Proses Pembelajaran

Jika mengikuti pelatihan adalah langkah awal, maka penerapan ilmu dari pelatihan merupakan langkah yang menentukan keberhasilan. Ilmu yang tidak dipraktikkan akan hilang begitu saja, sementara penerapan membuat pengetahuan tersebut hidup dan berkembang. Oleh karena itu, strategi kedua yang harus dilakukan guru adalah berani mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penerapan ilmu bisa dimulai dari hal-hal sederhana. Misalnya, guru yang baru saja belajar Canva dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat materi ajar yang lebih menarik, seperti poster, infografis, atau presentasi PowerPoint dengan desain yang penuh warna. Materi yang visual ini biasanya lebih mudah dipahami siswa dibandingkan teks panjang yang monoton. Tidak hanya itu, guru juga bisa melibatkan siswa untuk ikut berkreasi. Contohnya, siswa diberi tugas membuat poster tentang tema tertentu, seperti ajakan menjaga kebersihan lingkungan atau kampanye hemat energi. Dengan begitu, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga melatih keterampilan digital yang relevan dengan kehidupan nyata.

Selain itu, penerapan ilmu hasil pelatihan juga bisa menggunakan metode bertahap (*scaffolding*). Guru tidak langsung memberi tugas sulit, melainkan dimulai dari tugas sederhana, lalu perlahan meningkat ke tingkat yang lebih kompleks. Misalnya, tahap awal siswa diminta membuat desain kartu nama. Setelah itu, mereka membuat poster dengan menambahkan gambar dan teks. Selanjutnya, siswa diperkenalkan pada fitur animasi untuk membuat presentasi lebih hidup. Pendekatan bertahap ini membuat siswa merasa nyaman, tidak terbebani, tetapi tetap tertantang untuk terus belajar.

Penerapan ilmu teknologi juga memiliki nilai motivasional yang sangat besar. Ketika guru menghadirkan pembelajaran dengan media yang menarik, siswa biasanya menunjukkan rasa antusias dan penasaran. Misalnya, saat guru menampilkan poster digital yang penuh warna, siswa langsung ingin tahu bagaimana cara membuatnya. Rasa penasaran ini menjadi pintu masuk yang efektif bagi guru untuk menumbuhkan motivasi belajar. Bahkan, motivasi intrinsik siswa akan terbentuk: mereka belajar bukan karena disuruh, tetapi karena merasa senang dan tertantang.

Dari sisi guru, penerapan ilmu ini juga bermanfaat untuk pengembangan diri. Guru akan semakin terampil setiap kali mencoba, karena pengalaman langsung adalah guru terbaik. Guru bisa melihat apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki, lalu menyesuaikan strategi pada pertemuan berikutnya. Dengan begitu, keterampilan teknologi guru berkembang secara alami dan berkesinambungan. Guru juga akan lebih fleksibel dan cepat menemukan solusi ketika menghadapi kendala teknis, seperti koneksi internet yang lambat atau fitur aplikasi yang tiba-tiba tidak berfungsi.

Lebih jauh lagi, penerapan ilmu hasil pelatihan akan membangun citra positif guru di mata siswa. Guru tidak lagi dianggap ketinggalan zaman, melainkan sosok yang berusaha mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini menumbuhkan rasa hormat sekaligus kedekatan emosional antara siswa dan guru. Siswa biasanya lebih terbuka, lebih semangat belajar, bahkan terkadang membantu guru ketika menemukan fitur baru. Hubungan yang egaliter seperti ini justru membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Dalam konteks sekolah, penerapan ilmu hasil pelatihan juga bisa menular ke rekan sejawat. Guru yang berhasil menggunakan teknologi dalam pembelajaran dapat membagikan pengalamannya kepada guru lain. Ini bisa dilakukan dalam forum resmi, seperti rapat guru atau MGMP, maupun secara informal di ruang guru. Dengan berbagi pengalaman, guru lain ikut termotivasi untuk mencoba, sehingga pemanfaatan teknologi tidak hanya berhenti pada satu orang, tetapi menjadi budaya di sekolah.

Pada akhirnya, penerapan ilmu dari pelatihan memberikan dampak ganda. Pertama, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mendapatkan keterampilan digital yang akan berguna di masa depan. Kedua, guru semakin percaya diri dan berkembang. Ketiga, sekolah secara keseluruhan mendapat keuntungan berupa peningkatan kualitas pembelajaran dan citra positif di mata masyarakat. Dengan kata lain, penerapan ini adalah kunci agar pelatihan benar-benar bermakna dan berdaya guna.

Strategi Penulis dalam Menghadapi Rendahnya Penguasaan Teknologi

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, guru harus menggunakan pendekatan yang fleksibel dan sesuai dengan situasi. Langkah pertama adalah menerapkan strategi bertahap. Guru tidak boleh langsung meminta siswa menguasai aplikasi yang rumit, tetapi mulai dari kemampuan dasar. Misalnya, ajarkan cara membuat presentasi sederhana, menulis di program pengolah kata, atau memanfaatkan fitur pencarian internet untuk tugas belajar. Menurut Vygotsky (dalam Suardipa, I. P., 2020:40), pembelajaran yang efektif terjadi melalui proses scaffolding, yaitu pemberian bantuan sementara yang diberikan secara bertahap hingga siswa mampu belajar mandiri. Dengan menerapkan pendekatan bertahap ini, siswa dapat naik dari penguasaan keterampilan dasar ke tingkat yang lebih kompleks sesuai dengan zone of proximal development (ZPD). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Prasasti dan Kaban (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting untuk mendukung dan menunjang kegiatan belajar mengajar karena memberikan fungsi serta dampak positif bagi guru dan siswa. Dengan memulai dari dasar, siswa akan merasa lebih percaya diri dan siap untuk mengenal aplikasi yang lebih kompleks di tahap selanjutnya.

Kedua, strategi kerja sama. Siswa yang lebih paham bisa ditunjuk sebagai tutor sebaya untuk membantu teman-teman yang masih bingung. Dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih mudah karena

siswa belajar dalam suasana yang sama. Nurdiyanah (2021:148) melalui teori pembelajaran sosial menjelaskan bahwa individu belajar melalui pengamatan dan meniru perilaku model yang dianggap lebih mampu. Kerja sama ini juga membantu membangun rasa tanggung jawab dan persatuan di antara para siswa.

Ketiga, strategi integrasi proyek. Guru dapat memberikan tugas berbasis proyek digital yang praktis, seperti membuat poster kampanye literasi, video wawancara, atau majalah dinding digital. Tugas-tugas ini memberikan pengalaman nyata sekaligus mendorong siswa untuk belajar keterampilan baru karena hasilnya bisa ditampilkan dan diapresiasi. Strategi ini sangat relevan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran modern, di mana siswa tidak hanya berinteraksi di ruang kelas tetapi juga dapat belajar secara kolaboratif melalui media daring. Pendekatan ini sejalan dengan model Project-Based Learning (PBL) yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menghasilkan produk nyata. Menurut Widyaningrum, L. A., dkk (2024:305), kombinasi PBL dan peer tutoring dapat meningkatkan keterampilan teknologi siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama. Sejalan dengan hal itu, Zainuddin dan Cut (2018, dalam Prasasti et al., 2019) menjelaskan bahwa penggunaan media teknologi memberikan manfaat bagi guru dan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi secara langsung, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga memungkinkan terciptanya lingkungan belajar di mana saja.

Keempat, strategi pemberian motivasi. Guru harus memberi pemahaman bahwa teknologi bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga penting untuk masa depan. Dengan cara yang menarik, guru dapat mengingatkan siswa bahwa menguasai teknologi akan membantu mereka meraih hasil belajar yang lebih baik serta meningkatkan keterampilan hidup mereka. Menurut Keller (dalam Ratnawulan, T., dkk 2024:780), motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan memperhatikan empat komponen utama, yaitu perhatian (attention), relevansi (relevance), rasa percaya diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction). Pemanfaatan teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan belajar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Jika strategi ini diterapkan secara terus-menerus, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi akan meningkat perlahan. Mereka akan mulai terbiasa menggunakannya untuk membantu belajar, bukan hanya untuk menghibur. Akibatnya, proses belajar akan lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Siswa juga akan semakin termotivasi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama.

Selain itu, kemampuan guru dalam menghadapi masalah ini dapat membentuk budaya sekolah yang lebih siap menghadapi perkembangan teknologi. Sekolah tidak hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga menjadi tempat mengasah keterampilan digital yang akan membantu siswa menghadapi dunia yang semakin bergantung pada teknologi. Jika strategi ini diterapkan secara terus-menerus, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi akan meningkat perlahan. Mereka akan mulai terbiasa menggunakannya untuk membantu belajar, bukan hanya untuk menghibur. Akibatnya, proses belajar akan lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Siswa juga akan semakin termotivasi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa rendahnya penguasaan teknologi pada siswa SMP merupakan persoalan yang cukup kompleks karena dipengaruhi oleh faktor akses, keterampilan, dan

kebiasaan belajar. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran, di mana guru sering kali harus menghabiskan waktu untuk mengajarkan keterampilan teknis dasar sebelum masuk ke materi inti. Guru pun menghadapi tantangan besar karena harus menyesuaikan strategi dengan kondisi siswa yang beragam, sekaligus menjaga motivasi agar penggunaan teknologi tidak sekadar berorientasi pada hiburan. Untuk itu, strategi guru yang tepat meliputi pendekatan bertahap dalam mengenalkan teknologi, penggunaan metode kolaboratif dan tutor sebaya, penerapan proyek digital yang aplikatif, serta motivasi yang membangkitkan kesadaran siswa tentang pentingnya penguasaan teknologi bagi masa depan mereka.

Saran yang dapat diberikan adalah agar guru terus meningkatkan kompetensi digital melalui pelatihan berkelanjutan, sementara sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar semua siswa memiliki kesempatan setara dalam mengakses teknologi. Pemerintah juga diharapkan memperkuat kebijakan literasi digital dengan memberikan dukungan infrastruktur dan program pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Selain itu, orang tua hendaknya turut mendorong anak untuk memanfaatkan teknologi secara positif di rumah. Dengan sinergi antara guru, sekolah, pemerintah, dan orang tua, maka hambatan penguasaan teknologi pada siswa SMP dapat diatasi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F. (2022). Strategi Guru Profesional Menghadapi Era Digital. *Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM Seri Publikasi Pembelajaran*, 1 (1), 1-12.
- Fuadi, H., dkk. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5 (2), 108-116.
- Hanum Juwita, dkk. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Internet Terhadap Minat Belajar Siswa. *Tabiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 129-133.
- Kaban, R., Sari, S. N., & Prasasti, T. I. (2021). Pelatihan penggunaan dan pemanfaatan Google Sites dalam mendukung proses pembelajaran di Yayasan Al-Hikmah Tanjung Pura. *Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 1-12.
- Listiyoningsih., dkk. (2022). Strategi Guru Menghadapi Transformasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 655-662.
- Nugroho, C. & Kharisma Nasionalita. (2020). Indeks Literasi Digital Remaja di Indonesia Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia. *Jurnal Pekonmas*, 5 (2), 215-223.
- Nurdiyana. (2021). Penerapan Metode Peer Tutoring (Tutor Sebaya) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Informatika Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas X IPS 1 SMAN 4 Kota Bima Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 141-156.
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 480-490.
- Ratnawulan, T., dkk. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edusintek : Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2), 781-796.

- Sinambela, S. M., dkk. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 15-24
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (DPD) dalam Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama, dan Budaya*, 4(1), 38-42.
- Widyaningrum, L. A., dkk. (2024). Problem Based Learning Model Combination of Peer Tutor Improves Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(2), 303-416.