

Analisis Konsep *Learning to Know* dalam Perspektif UNESCO melalui Pendekatan Konstruktivisme pada Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran

Wanda Hamidah Azzahra¹, M. Mamduh Winangun²

Pendidikan Tata Rias, Fakultas Program Studi di Luar Kampus Utama, Universitas Negeri Surabaya^{1,2}

*Email: 25111804031@mhs.unesa.ac.id, mwinangun@unesa.ac.id

Diterima: 25-05-2026 | Disetujui: 02-06-2026 | Diterbitkan: 04-06-2026

ABSTRACT

The development of educational technology in the digital era has significantly transformed the learning process; however, its implementation still faces various challenges, particularly in fostering students' understanding. The concept of learning to know, introduced by UNESCO, emphasizes the importance of understanding and processing knowledge rather than merely memorizing information. This study aims to analyze the use of learning technology from a constructivist perspective in supporting the concept of learning to know. The method used is a case study based on secondary data derived from educational reports, scientific articles, and digital learning phenomena. The results indicate that the use of learning technology remains largely passive and focused on information delivery. This condition contradicts constructivist principles, which emphasize active learning processes.

Keywords: *Learning To Know, Constructivism, Educational Technology, UNESCO, Digital Learning*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pembelajaran di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam proses pendidikan, namun implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam aspek pemahaman peserta didik. Konsep learning to know yang diperkenalkan oleh UNESCO menekankan pentingnya kemampuan memahami dan mengolah pengetahuan, bukan sekadar menghafal informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui perspektif konstruktivisme dalam mendukung konsep learning to know. Metode yang digunakan adalah studi kasus berbasis data sekunder yang bersumber dari laporan pendidikan, artikel ilmiah, dan fenomena pembelajaran digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran masih cenderung bersifat pasif dan berorientasi pada penyampaian informasi. Hal ini tidak sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif.

Kata kunci: *Learning To Know, Konstruktivisme, Teknologi Pembelajaran, UNESCO, Pembelajaran Digital*

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Azzahra, W. H. ., & Winangun, M. M. . (2026). Analisis Konsep Learning to Know dalam Perspektif UNESCO melalui Pendekatan Konstruktivisme pada Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran. *Educational Journal*, 1(4), 1547-1552. <https://doi.org/10.63822/wdv67b07>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah wajah pendidikan secara global. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti platform e-learning, video pembelajaran, dan aplikasi digital, semakin meluas terutama setelah pandemi COVID-19. Transformasi ini memberikan kemudahan akses terhadap sumber belajar, tetapi juga memunculkan permasalahan baru dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya tingkat pemahaman peserta didik meskipun akses terhadap informasi semakin luas. Banyak siswa yang hanya menerima materi secara pasif tanpa benar-benar memahami konsep yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berorientasi pada transfer pengetahuan, bukan pada proses konstruksi pengetahuan. Konsep learning to know dari UNESCO menekankan pentingnya kemampuan memahami, berpikir kritis, dan belajar secara mandiri. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi pembelajaran belum sepenuhnya mendukung konsep tersebut. Pendekatan konstruktivisme menjadi relevan untuk menjawab permasalahan ini karena menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi. (Hartono et al., 2023)

Tujuan Penulisan ini adalah:

1. Menganalisis pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam perspektif learning to know.
2. Mengkaji fenomena pembelajaran digital melalui teori konstruktivisme.
3. Memberikan solusi pembelajaran berbasis konstruktivisme.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Teori

Konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi, bukan sekadar ditransfer dari guru. Peserta didik berperan sebagai subjek aktif yang mengolah dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga melibatkan proses berpikir kritis dan analitis. Pembelajaran juga harus kontekstual agar lebih bermakna. Sejalan dengan itu, konsep learning to know dari UNESCO menekankan pentingnya proses memperoleh pengetahuan, kemampuan belajar mandiri, rasa ingin tahu, serta berpikir kritis dan reflektif. Konsep ini berkaitan dengan lifelong learning, di mana peserta didik dituntut mampu belajar sepanjang hayat (learning how to learn). (Putri, 2025) Dalam era digital, kedua konsep ini semakin relevan karena teknologi mendukung akses informasi dan pembelajaran mandiri. Namun, perlu integrasi dengan pendekatan konstruktivisme agar pembelajaran tidak bersifat pasif, melainkan tetap aktif dan bermakna.

Tokoh dan Konsep Utama

Teori konstruktivisme berkembang dari pemikiran beberapa tokoh utama. Piaget menjelaskan bahwa belajar terjadi melalui asimilasi dan akomodasi dalam perkembangan kognitif. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD). Bruner memperkenalkan discovery learning, yaitu belajar melalui proses menemukan sendiri. Ketiganya sepakat bahwa pembelajaran harus aktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, Dewey melalui konsep learning by doing menegaskan pentingnya pengalaman langsung. Semua konsep ini menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang efektif, termasuk berbasis teknologi. (Penelitian, 2018)

Hasil Penelitian Terkait

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa konstruktivisme berdampak positif pada pembelajaran. Hmelo-Silver membuktikan Problem-Based Learning (PBL) meningkatkan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep. Jonassen menekankan teknologi sebagai cognitive tools untuk mendukung proses berpikir, bukan sekadar media informasi. Means et al. juga menemukan bahwa pembelajaran digital yang interaktif dan kolaboratif lebih efektif dibandingkan metode tradisional. Namun, kendala masih ada, seperti penggunaan teknologi yang masih pasif dan rendahnya kompetensi pedagogis guru. Kesimpulannya, efektivitas teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada pendekatan konstruktivisme agar dapat mendukung learning to know secara optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus berbasis data sekunder. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena pembelajaran digital yang terjadi, khususnya dalam kaitannya dengan pemanfaatan teknologi dan proses belajar peserta didik. Metode studi kasus digunakan untuk mengkaji secara spesifik fenomena yang terjadi dalam praktik pembelajaran, sehingga dapat dianalisis secara kontekstual dan komprehensif. Studi kasus dalam penelitian ini berfokus pada fenomena pembelajaran berbasis teknologi yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Dengan menggunakan data sekunder, penelitian ini tidak hanya mengandalkan satu sumber, tetapi menggabungkan berbagai temuan dari penelitian sebelumnya, laporan resmi, dan data empiris yang relevan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola umum dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran serta menganalisisnya menggunakan perspektif teori konstruktivisme dan konsep learning to know. Selain itu, pendekatan kualitatif juga memberikan fleksibilitas dalam menginterpretasikan data dan mengaitkannya dengan konteks pendidikan yang dinamis.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai referensi yang relevan dan kredibel. Data utama diperoleh dari laporan pendidikan yang diterbitkan oleh lembaga resmi, baik nasional maupun internasional, yang membahas perkembangan dan tantangan pembelajaran digital. Selain itu, artikel jurnal ilmiah digunakan sebagai sumber utama untuk memperoleh landasan teoritis dan hasil penelitian terdahulu. Jurnal-jurnal tersebut memberikan gambaran mengenai efektivitas pendekatan konstruktivisme serta implementasi teknologi dalam pembelajaran. Data juga diperoleh dari media massa yang melaporkan fenomena pembelajaran daring, khususnya selama dan setelah pandemi COVID-19. Media massa memberikan informasi aktual mengenai kondisi di lapangan, termasuk kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa. Selain itu, penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk memperkuat analisis dan memberikan perbandingan terhadap temuan yang ada. Dengan menggabungkan berbagai sumber data tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan analisis yang komprehensif dan valid.

Teknik Analisis

Teknik analisis dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah mengidentifikasi fenomena utama yang terjadi dalam pembelajaran digital, yaitu kecenderungan pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang interaktif. Identifikasi ini dilakukan dengan menelaah berbagai sumber data yang telah dikumpulkan. (Akbar & Maimun, 2025) Tahap kedua adalah mengkaji fenomena tersebut menggunakan teori konstruktivisme. Pada tahap ini, peneliti menganalisis apakah praktik pembelajaran yang terjadi sudah sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, seperti keterlibatan aktif siswa, interaksi sosial, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Tahap ketiga adalah menghubungkan fenomena tersebut dengan konsep learning to know. Analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pembelajaran digital yang ada mampu mendukung kemampuan siswa dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Tahap keempat adalah merumuskan solusi berbasis teori belajar. Solusi yang diusulkan didasarkan pada prinsip-prinsip konstruktivisme dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran berbasis teknologi. Melalui tahapan analisis tersebut, penelitian ini berupaya memberikan gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang terjadi serta solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kasus

Fenomena pembelajaran digital yang berkembang saat ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam cara penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti video pembelajaran, platform e-learning, dan aplikasi digital telah menjadi bagian penting dalam proses pendidikan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran digital masih sering bersifat satu arah. Guru cenderung menyampaikan materi melalui video, presentasi, atau dokumen digital tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa adanya kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, atau mengeksplorasi materi secara mendalam. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Fenomena ini semakin diperkuat oleh kebiasaan belajar siswa yang cenderung pasif, terutama dalam pembelajaran daring. Banyak siswa yang hanya mengikuti pembelajaran untuk memenuhi kewajiban, tanpa benar-benar memahami materi yang disampaikan. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, keterbatasan interaksi antara guru dan siswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Interaksi yang minim menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks. Akibatnya, pembelajaran tidak mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu membangun pemahaman yang mendalam. (Oktaviani, 2023)

Analisis Kasus Menggunakan Teori Belajar

Analisis berdasarkan konstruktivisme menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara praktik pembelajaran digital yang pasif dengan prinsip belajar aktif. Menurut Piaget, belajar terjadi melalui asimilasi dan akomodasi, namun proses ini tidak optimal karena siswa kurang diberi kesempatan mengeksplorasi. Dari perspektif Vygotsky, minimnya interaksi menghambat pemanfaatan Zone of Proximal Development (ZPD). Selain itu, konsep discovery learning dari Bruner juga tidak diterapkan karena siswa hanya menerima informasi tanpa menemukan sendiri. Akibatnya, dalam aspek learning to

know, siswa menjadi kurang mandiri dan tidak berkembang dalam berpikir kritis. (Iqbal et al., 2025)

Solusi Berdasarkan Teori Belajar

Untuk mengatasi permasalahan, pembelajaran perlu diarahkan sesuai prinsip konstruktivisme. Penerapan Problem-Based Learning (PBL) mendorong siswa berpikir kritis dan mandiri melalui pemecahan masalah. Pembelajaran kolaboratif juga perlu ditingkatkan agar siswa dapat berinteraksi dan membangun pemahaman bersama, sesuai konsep Vygotsky. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti simulasi dan game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Peran guru pun harus berubah menjadi fasilitator yang membimbing proses belajar. (Afrini & Muhsonah, 2024) Di samping itu, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi secara pedagogis perlu ditingkatkan. Dengan langkah tersebut, pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung learning to know sehingga siswa lebih mandiri dan mampu berpikir kritis.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar, namun masih sering bersifat pasif sehingga belum mampu meningkatkan pemahaman mendalam siswa. Berdasarkan konstruktivisme, pembelajaran seharusnya melibatkan aktivitas aktif, interaksi sosial, dan pengalaman langsung, sebagaimana dikemukakan Piaget, Vygotsky, dan Bruner. Konsep learning to know menuntut kemandirian dan berpikir kritis, yang belum optimal dalam pembelajaran digital saat ini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan seperti problem-based learning, kolaborasi, penggunaan media interaktif, serta peran guru sebagai fasilitator. Dengan integrasi teknologi dan konstruktivisme, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, bermakna, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrini, I., & Muhsonah, I. (2024). *Relevansi qs. luqman ayat 12-19 dengan 4 pilar pendidikan unesco*. 1(1), 40–55.
- Akbar, A. A., & Maimun, A. (2025). *MANAJEMEN KURIKULUM DALAM MENGINTEGRASIKAN EMPAT PILAR PENDIDIKAN UNESCO SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DI SD MAMBA ' UL*. 10(4), 2478–2490.
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., Mulyadi, E., & Sisdiknas, D. U. (2023). *Khidmatussifa : Journal of Islamic Studies*. 2, 22–30. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.53>
- Iqbal, D., Purwoko, B., & Susarno, L. H. (2025). *Implementasi Empat Pilar Pendidikan UNESCO di SMA Islam Terpadu Al Uswah Surabaya*. 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p1-8>
- Oktaviani, Y. (2023). *Relevansi Empat Pilar Pendidikan dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan l il ' Alamin (P5PPRA)*. 1(2), 55–65.
- Penelitian, J. (2018). *Artikel Penelitian / Article Reviu Perspektif Pendidikan Nasional*. 2(1), 1–9.
- Putri, S. A. (2025). *Analisis Kompetensi Intelektual dan Partisipatif Siswa dalam Kurikulum Merdeka dan Pilar UNESCO (Wahyudin et al ., 2024)*. Pendidikan harus terus berubah dan beradaptasi agar

Analisis Konsep Learning to Know dalam Perspektif UNESCO melalui Pendekatan Konstruktivisme pada Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran
(Azzahra, et al.)

siswa berkelanjutan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu . Proses ini melalui implementasi kurikulum merdeka . Kurikulum ini dirancang untuk memberikan. 1(1), 12–29.

<https://amertamedia.co.id/wp-content/uploads/2023/08/web-10.pdf>

<https://ibi.ac.id/empat-pilar-pendidikan-menurut-unesco/>

https://repo.undiksha.ac.id/26628/3/2114031027_BAB%201%20PENDAHULUAN.pdf