

## PENGUNAAN MEDIA IT DALAM PEMBELAJARAN

**Rahmayanti**

*Laboran Pendidikan Teknik Elektro UIN Ar-Raniry*

### **Abstrak**

*Peningkatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memberikan kemajuan teknologi yang memungkinkan manusia mendapatkan fasilitas yang canggih. Berbagai fakta dalam modernisasi, setiap hari disediakan baik oleh keluarga, masyarakat dan juga dunia informasi. Maraknya dunia periklanan memaksa informasi beredar lebih mudah, mampu menstimulasi rasa ingin tahu, rasa ingin mencoba sebagai akibat publikasi yang dirancang secara apik oleh para ahli komunikasi dengan biaya yang mahal dengan dampak meluas dan mendalam. Informasi lebih cepat hadir dari pada sarapan pagi kita, lebih cepat disantap dari pada nasehat orang tua. Informasi tersebut masuk melalui jendela-jendela ICT (information communication technology). Keberhasilan kegiatan pembelajaran pada suatu Sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu, faktor guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial dan sebagainya. Guru menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran dengan tugas utama dalam membantu siswa agar dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil hasil pembelajaran siswa.*

**Kata Kunci:** *Media IT, Pembelajaran*

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan peradaban umat manusia dan jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik yang cukup besar, kini relatif sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Demikian juga ditemukannya formulasi-formulasi baru kapasitas komputer, seolah sudah mampu menggeser posisi kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktifitas manusia. Kemajuan IPTEK yang telah kita capai sekarang benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia. Sumbangan IPTEK terhadap peradaban dan kesejahteraan manusia tidaklah dapat dipungkiri. Namun manusia tidak bisa pula menipu diri sendiri akan kenyataan bahwa IPTEK mendatangkan dampak negatif dan positif bagi manusia.

Saat ini anak-anak sudah dikenalkan dengan berbagai media dari paling dekat dan sering digunakan pada setiap waktu adalah pemakaian *handphone* yang memudahkan komunikasi jarak jauh. Melalui media *handphone* telah tersedia kamera dan berbagai aplikasi

menarik untuk mengakses internet dan game setiap saat. Keberadaan camera digital, laptop, *flashdisk*, modem, dan sebagainya. Kemajuan yang demikian pesat juga membawa kebaikan dalam dunia pendidikan. Namun tidak dipungkiri keberadaan media juga memberi pengaruh besar dalam pendidikan. Apabila dalam penggunaannya tidak dalam pengawasan maka akan berdampak buruk bagi siswa.

Sekolah adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang memberikan pengetahuan dan membekali keterampilan kepada siswa untuk mempersiapkan manusia yang berkompeten. Maka guru diharapkan mampu membentuk siswa yang terampil dan memiliki kecakapan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Kemampuan dapat dilatih dan dikembangkan dengan metode pembelajaran dua arah antara guru dan siswa. Guru mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan untuk membentuk dan mendorong siswa menjadi manusia yang berkualitas. Seorang guru harus pandai menciptakan siswa yang terampil, hal tersebut bisa diwujudkan melalui lingkungan sekolah, dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran pada suatu Sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu, faktor guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial dan sebagainya. Guru menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran dengan tugas utama dalam membantu siswa agar dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya.

Upaya peningkatan mutu pendidikan senantiasa diteliti dan diupayakan melalui berbagai komponen pendidikan. Seperti perbaikan dan penyempurnaan kurikulum, bahan-bahan instruksional, sistem penilaian, manajemen instruksional, seminar pendidikan, proses belajar mengajar serta sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Salah satu alternatif yang ditempuh guru dalam rangka peningkatan hasil pembelajaran adalah dengan menggunakan media IT dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi mempunyai nilai praktis, antara lain: mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, mengkonkritkan pesan yang abstrak, menanamkan konsep dasar yang tepat, menimbulkan keseragaman agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Jacob, (2006:35)<sup>1</sup> mengatakan bahwa: “Orientasi pengajaran sebaiknya ditujukan pada penguasaan bidang disiplin yang menjadi dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, penguasaan penyajian materi ilmu pengetahuan dan teknologi, dan penguasaan cara belajar yang tepat, sedangkan orientasi pendidikan ditujukan pada pembinaan sikap ilmiah, budi pekerti, sopan santun, moral dan kepribadian”.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menstimulasi daya pikir siswa dan siswa akan belajar mencari tahu sendiri bagaimana ilmu tersebut mampu dicerna oleh peserta didik, sehingga belajar menjadi lebih berkesan dan menyenangkan, pembelajaran tetap berada dibawah pengontrolan pihak sekolah agar tidak memberi efek negatif dengan ketersediaan media tersebut apalagi dengan menggunakan media teknologi.

Nasution, (2005: 2)<sup>2</sup> mengemukakan bahwa: “Teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar yang dihasilkan khusus untuk keperluan pendidikan akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, seperti internet, tv, radio dan telepon genggam. Perkembangan dunia IPTEK yang demikian mengagumkan itu memang telah membawa manfaat yang luar biasa bagi dunia pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, guru mempunyai peranan penting dalam memilih dan menggunakan media yang canggih agar pengaruh negatifnya tidak sampai kepada siswa. Guru sebagai tenaga profesional dalam bidang pendidikan, harus memahami hal-hal yang sifatnya teknis, terutama mengelola dan melaksanakan pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

### **Hasil Belajar**

Pada hakekatnya belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan setiap manusia dalam rangka untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai. Menurut Suryabrata (2002: 232)<sup>3</sup> belajar yaitu: ”(1) belajar itu membawa perubahan; (2) perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru; (3) perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja .Belajar adalah suatu proses di mana suatu tindakan muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi (Sukmadinata, 2003:15)<sup>4</sup>. Hal ini yang juga terkait dengan

---

<sup>1</sup> Lihat Jacob 2006

<sup>2</sup> Lihat Nasution 2005

<sup>3</sup> Lihat Suryasubrata 2002

<sup>4</sup> Lihat Sukmadinata 2003

belajar adalah pengalaman, pengetahuan yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya.

Dalam penelitian ini, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri siswa, dan perubahan itu merupakan hasil belajar yang melibatkan segi jasmani dan rohani yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan tingkah laku, serta semua aspek yang ada dalam individu. Menurut paham Progresivisme Jhon Dewey (Pahyono, 2004 : 4).<sup>5</sup>

- 1) Siswa belajar dengan baik apabila mereka secara aktif dapat mengkonstruksikan sendiri pemahaman mereka tentang apa yang diajarkan oleh guru.
- 2) Anak harus bebas agar bisa berkembang wajar.
- 3) Penumbuhan minat melalui pengalaman langsung untuk merangsang belajar.
- 4) Guru sebagai pembimbing dan peneliti.
- 5) Harus ada kerja sama antara sekolah dan masyarakat.
- 6) Sekolah progresif harus merupakan laboratorium untuk melakukan eksperimen.

Hasil belajar siswa menurut Hamalik (2003:160)<sup>6</sup> meliputi tiga aspek, yaitu “Aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. (1) aspek kognitif, kemampuan kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Aspek afektif, kemampuan afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. (3) Aspek psikomotorik, kemampuan psikomotorik meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, gerakan penyesuaian dan kreativitas”.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu sejak masih bayi hingga mati. Menurut Dwitagama dan Kusumah, (2009: 294)<sup>7</sup> “Tanda-tanda terjadinya pembelajaran bagi seseorang adalah terjadinya perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

### **Media Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan terhadap siswa dengan berbagai media belajar. Sering kali guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pesan yang seharusnya sampai pada peserta didik malah menjadi hilang arah karena kesalahan memilih media pembelajaran. Tidak dapat

---

<sup>5</sup> Lihat Pahyono 2004

<sup>6</sup> Lihat Hamalik 2003

<sup>7</sup> Lihat Kusumah 2009

dipungkiri peserta didik jenuh dengan cara belajar yang monoton apalagi hanya dengan menggunakan metode verbal.

Menurut Suharsi (2010:90)<sup>8</sup> “Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran”. Terdapat berbagai macam media pembelajaran dengan penggunaan yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran agar mendapat manfaat dari penggunaan tersebut. penggunaan media harus didasarkan pada pemilihan yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Pengertian Media Secara Umum adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber (pemberi pesan) kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran dan perasaan serta minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga informasi yang disampaikan dapat terjadi pada sasaran atau si penerima.

Secara umum media juga dipandang sebagai sesuatu hadiah yang didalamnya termasuk baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software). Sehingga media itu sendiri sebagai alat penghubung antara pemberi pesan (komunikator) ke penerima pesan (komunikan). Bahwa komunikator bertujuan efektif dan efisien terhadap pesan. Media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru mengajar dari siswa belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga siswa dapat menerima sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Media menurut Gagne adalah “Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa belajar”. Kesalahan dalam pembelajaran dapat saja terjadi karena kesalahan dalam menggunakan media belajar. Penggunaan media yang kurang tepat akan menghambat pesan-pesan yang seharusnya tersalur dalam kegiatan pembelajaran. Agar pesan sampai pada siswa maka dalam kegiatan pembelajaran harus terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Menurut Wigatama (2009: 295)<sup>9</sup> kegunaan media pembelajaran adalah:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (lisan/tulisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta daya indera, misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar: dapat diganti dengan realitas, gambar, film, atau model.
  - b. Objek yang kecil: dibantu dengan proyektor mikro, film atau gambar.

---

<sup>8</sup> Lihat Suharsi 2010

<sup>9</sup> Lihat Wigatama 2009

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau highspeed photography.
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu ditampilkan dengan rekaman film, video, foto atau secara verbal.
  - e. Objek-objek yang terlalu kompleks (mesin) dapat disajikan dalam model, diagram, dan lain-lain.
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim) dalam bentuk film gambar.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar
  - b. Kemungkinan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dengan kenyataan
  - c. Kemungkinan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

### **Perkembangan Teknologi dalam Dunia Pendidikan**

Menghadapi abad ke-21, UNESCO melalui “*The International Commission on Education for the Twenty First Century*” merekomendasikan Pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu : *Learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *Learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat), untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.

Menurut Rosenberg ( 2001 ),<sup>10</sup> dengan berkembangnya penggunaan TIK ada beberapa pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu: “(a) Dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, (b) Dari kertas ke “on line” atau saluran. (c) Dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja”.

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail dan lain sebagainya. Interaksi antar guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka dan juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus

---

<sup>10</sup> Lihat Rosenberg 2001

berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber media *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet.

Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut “*cyber teaching*” atau pengajaran Maya, yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media Teknologi Komunikasi dan Informasi khususnya Internet. Menurut *Rosenberg* (2001), *e-learning* merupakan satu penggunaan Teknologi Internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu:

- a. E-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau Informasi.
- b. Pengiriman sampai kepengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi Internet yang standar,
- c. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.

Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi itu sendiri pengertian e-learning menjadi lebih luas yaitu pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satellite atau komputer.

*Robin Paul Ajjelo* juga mengemukakan secara ilustratif bahwa di masa-masa mendatang isi tas anak sekolah bukan lagi buku-buku dan alat tulis seperti sekarang ini, akan tetapi berupa:

- a. Komputer notebook dengan akses internet tanpa kabel, yang bermuatan materi-materi belajar yang berupa bahan bacaan, materi untuk dilihat atau di dengar, dan dilengkapi dengan kamera digital serta perekam suara.
- b. Jam tangan yang dilengkapi dengan data pribadi, uang elektronik, kode security untuk masuk rumah, kalkulator dan sebagainya.
- c. Videophone bentuk saku dengan perangkat lunak, akses internet, permainan, musik, dan TV.
- d. Alat-alat musik.
- e. Alat-alat olahraga.
- f. Bingkisan untuk makan siang.

Hal itu menunjukkan bahwa gejala kelengkapan anak sekolah dimasa itu nanti berupa perlengkapan yang bernuansa Internet sebagai alat bantu belajar. Sebagai sebuah proses, teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia (AECT, 1990).

Sejalan dengan hal tersebut, maka lahirnya Teknologi Pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah Kualitas tertentu saja, ini dapat dipecahkan melalui pendekatan Teknologi Pendidikan.

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajaran.

Internet merupakan salah satu alat komunikasi yang murah dimana memungkinkan terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih. Kemampuan dan karakteristik internet memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh (E-learning) menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal.

## **KESIMPULAN**

Teknologi tidak hanya mendatangkan manfaat positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif, inilah yang harus tetap kita waspadai. Mengingat saat sekarang ini sering kita jumpai dimana-mana banyak para pelajar dan mahasiswa yang sering menggunakan fasilitas Teknologi tidak sesuai dengan yang diharapkan, sehingga hal ini dapat mendatangkan dampak yang negatif.

### **Pengaruh Positif Media IT**

Munculnya Media Massa, khususnya Media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat Pendidikan. Seperti jaringan Internet, Lab. Komputer Sekolah dan lain-lain. Dampak dari hal ini yaitu guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga siswa dalam belajar tidak perlu terlalu terpaku terhadap Informasi yang diajarkan oleh guru, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari Internet, olehnya itu guru disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing siswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar siswa tidak salah arah dalam menggunakan Media Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.

Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan Teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan Teknologi bisa dibuat abstrak, dan dapat dipahami secara mudah oleh siswa.

Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini, proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan siswa dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos Internet dan lain-lain.

Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan Teknologi. Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian, maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugasnya yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti Komputer, yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah di installkan.

Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Dalam bidang pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, salah satu contoh, yaitu ; Penggandaan soal Ujian, dengan adanya mesin foto copy, untuk memenuhi kebutuhan akan jumlah soal yang banyak tentu membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakannya kalau dilakukan secara manual. Tapi dengan perkembangan teknologi semuanya itu dapat dilakukan hanya dalam waktu yang singkat. Khususnya dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yaitu :

- a) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.
- b) Dapat menjelaskan sesuatu yang sulit / Kompleks.
- c) Mempercepat proses yang lama.
- d) Menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi.
- e) Menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan.

#### **Pengaruh Negatif Media IT**

Disamping dampak positif yang ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK, juga akan muncul dampak negatif yang akan ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK dalam proses pendidikan, antara lain:

- a) Siswa menjadi malas belajar

Dengan adanya peralatan yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar, seperti Laptop dengan jaringan internet, ini malah sering membuat siswa menjadi malas belajar, terkadang banyak diantara mereka yang menghabiskan waktunya untuk internetan yang hanya mendatangkan kesenangan semata, seperti Facebook, Chating, Friendster dan lain-lain, yang semuanya itu tentu akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

b) Terjadinya pelanggaran Asusila.

Sering kita dengar di berita-berita, dimana terjadi pelaku pelanggaran asusila dilakukan oleh seorang pelajar terhadap pelajar lainnya, seperti terjadinya tawuran antar pelajar, terjadi priseks, pemerkosaan siswi dan lain-lain.

c) Munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pengetahuan yang disalah gunakan oleh pelajar.

Dengan munculnya media massa yang dihasilkan oleh perkembangan IPTEK, ini dapat menimbulkan adanya berbagai perilaku yang menyimpang yang dapat terjadi, seperti adanya siswa yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain Games, main PS, main Facebook, chating, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain, sehingga belajar menjadi habis dengan sia-sia. Akhirnya semuanya itu akan dapat berpengaruh negative terhadap hasil belajar siswa dan bahkan terjadi kemerosotan moral dari para siswa sampai ke Mahasiswa

d) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi malas.

Dengan adanya fasilitas yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran, ini terkadang sering membuat siswa dan mahasiswa menjadi malas dan merasa lebih dimanjakan, misalnya ketika siswa diberi tugas untuk membuat makalah, maka mereka merasa tidak perlu pusing-pusing, karena cukup mencari bahan lewat Internet dan mengkopi paste karya orang lain, sehingga siswa menjadi malas berusaha dan belajar.

e) Kerahasiaan alat tes untuk pendidikan semakin terancam

Selama ini sering kita melihat dan mendengar di siaran TV, tentang adanya kebocoran soal ujian, ini merupakan salah satu akibat dari penyalahgunaan teknologi, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka dengan mudah dapat mengakses informasi dari satu daerah ke daerah lain, inilah yang dilakukan oleh oknum untuk melakukan penyelewengan terkait dengan kebocoran soal ujian, sehingga kejadian ini sering meresahkan pemerintah dan masyarakat.

- f) Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan tindak kriminal. Pada awalnya pendidikan itu ditujukan untuk mendapatkan perubahan yang bersifat positif, namun pada akhirnya sering kali tujuan itu diselewengkan dengan berbagai alasan. Contohnya ; seorang Haker dengan kemampuannya melakukan penerobosan sistem sebuah kantor atau perusahaan, mereka dapat melakukan perampokan dengan tidak perlu merampok langsung ke Bank atau kantor-kantor, cukup dengan melakukan pembobolan system keuangan atau informasi penting, maka mereka akan dapat keuntungan, dan sulit untuk dilacak pelakunya

- g) Adanya penyalahgunaan system pengolah data yang menggunakan Teknologi.

Dengan adanya pengolahan data dengan system Teknologi, sering akli kita temukan adanya terjadi kecurangan dalam melakukan analisis data hasil penelitian yang dilakukan oleh siswa dan bahkan mahasiswa, ini mereka lakukan untuk mempermudah kepentingan pribadi, dengan mengabaikan hasil penelitian yang dilakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Hamalik. (2003). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Jacob. (2006). *Information and Communications Technology for Development*. New Delhi: Elsevier.

Kusumah. ( 2009). *Media Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo

Nasution (2005). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pahyono 2004 *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung, Penerbit:Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. (2005), *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi Aksara Jakarta.

Sukmadinata. (2003). *Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Suryasubrata. (2002). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Wigatama 2009 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.