

PERAN TEKNOLOGI AUDIO-VISUAL DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN ANAK DI SEKOLAH DASAR KARYA ANAK BANGSA DI MANADO [THE ROLE OF TECHNOLOGY AND AUDIO-VISUAL MEDIA IN LEARNING DEVELOPMENT AT ANAK BANGSA ELEMENTARY SCHOOL, MANADO]

Ester Magdalena Kembuan

Universitas Sam Ratulangi, Manado, Sulawesi Utara
cherrylkembuan@gmail.com

Irwansyah

Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat
dr.irwansyah.ma@gmail.com

Abstract

Technology helps people. It makes it easier for them to find and use information. It also helps schools in educating children and this study focuses on the Anak Bangsa elementary school in Manado. Technology, and audio-visual media, help students learn, and it is the role of teachers to guide students in understanding technology and provide direction to them in using it well. It is also the role of parents to guide and direct their children in using technology and to help them avoid abusing technology. Addiction is one of the things that adversely affects the development of a child, therefore good cooperation between parents and teachers is needed to help develop children, both in school and at home, to be wise users of technology and audio-visual media.

Keywords: The role of technology, Audio-Visual, development of student learning, Karya Anak Bangsa Elementary School in Manado

Abstrak

Teknologi membantu masyarakat sebagai kebutuhan kehidupan mereka, dimana kecanggihan teknologi memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk memperoleh informasi serta mengembangkan diri mereka, begitupun dalam pendidikan, dalam penelitian ini ialah sekolah dasar karya anak bangsa di Manado. Adapun audio-visual dalam dunia pendidikan untuk membantu para murid dalam pembelajaran, karena itu peran guru sangat diperlukan dalam membimbing para siswa untuk mengenal teknologi dengan baik, serta memberikan arahan kepada mereka untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan baik, begitupun peran orang tua dalam perkembangan anak sangat diperlukan untuk memberikan mereka arahan serta perhatian yang baik, karena peran orang tua memberikan nilai yang baik untuk mengindari anak dengan penyalahgunaan teknologi. Kecanduan ialah salah satu hal yang berdampak buruk untuk perkembangan seorang anak, oleh karena itu diperlukan kerja sama antara orang tua dan guru yang baik untuk membantu perkembangan seorang anak baik dalam dunia pendidikannya, serta keshariaanya. Karena itu akan sangat mempengaruhi masa depan mereka.

Kata Kunci: Peran Teknologi, Audio-Visual, Pengembangan Pembelajaran Anak, Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa di Manado

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin maju atau pesat membuat para masyarakat menggunakan teknologi sebagai kebutuhan kehidupan

mereka, masyarakat yang mengandalkan teknologi sebagai kebutuhan hidup mereka adalah hal yang terjadi pada era modern ini, kemudahan serta kecanggihan yang ditawarkan teknologi memberikan kenyamanan bagi masyarakat untuk mengandalkan teknologi. Dalam berbagai aspek kehidupan teknologi memberikan peran yang aktif sehingga hal tersebut membuat masyarakat bergantung dengan teknologi.

Teknologi berperan di dalam bidang apapun, karena itu perkembangan teknologi sangat dinantikan bagi masyarakat. teknologi memiliki peran yang aktif dalam kehidupan sehari-hari bagi umat manusia, dan sangat penting untuk pengenalan teknologi dimulai dari kanak-kanak, ketika masih kanak-kanak menggunakan peralatan teknologi yang dimulai dari sekolah dasar, mereka akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi akan pengetahuan tentang teknologi, begitupun manfaat dalam keterampilan komputer yang mereka akan pelajari, hal itu akan tumbuh ketika mereka bertambah besar. Banyak orang saat ini telah memiliki akses teknologi di rumah mereka; begitupun dengan akses buat para siswa yang sedang belajar, mereka merasa nyaman menggunakan teknologi di sekolah. Ketika guru sekolah dasar menggunakan dan memberikan penjelasan tentang berbagai bentuk teknologi, mereka secara aktif melibatkan siswa untuk menciptakan lingkungan kerja intelektual (Kenney, 2011). Oleh karena itu peran guru kepada siswa untuk pengenalan tentang teknologi sangat dibutuhkan untuk mengenalkan para murid tentang manfaat teknologi.

Teknologi di dunia pendidikan merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk membantu setiap siswa menjadi lebih aktif. Menurut Courduff (2011), teknologi mampu membuka kunci pembelajaran kepada semua siswa. Setiap siswa yang telah memiliki keterlibatan dengan teknologi secara aktif memiliki tingkat ke keketifitasan yang baik, (Baytak, Tarman, & Ayas, 2011) menyatakan sebagian besar siswa meyakini bahwa pembelajaran mereka meningkat dengan memasukan teknologi ke dalam kurikulum pelajaran mereka, para siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, hal tersebut membantu mereka memiliki minat belajar yang lebih, begitupun dengan bantuan teknologi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Dengan demikian anak-anak mereka suka mempelajari sesuatu dengan cara berinteraksi, dengan penggunaan teknologi di ruang

kelas hal tersebut memiliki potensi untuk menciptakan peningkatan motivasi kepada siswa, kemampuan berinteraksi sosial, mengembangkan setiap kemampuan siswa, serta menciptakan siswa yang aktif yang mampu melibatkan diri dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik serta kreatif merupakan salah satu cara membuat para siswa merasakan kenyamanan dalam meningkatkan kemampuan belajar mereka, dengan adanya kemajuan teknologi membantu para siswa untuk meningkatkan kekreatifitasan dari diri mereka masing-masing, salah satu kemajuan teknologi yang membantu para siswa untuk belajar ialah audio-visual (Dolati, 2011). Adapun Audio-visual yang telah berperan aktif untuk memberikan peran yang penting dalam sistem pendidikan sebagai alat untuk pengajaran dan pembelajaran yang efektif. Dengan audio-visual, komunikasi informasi dapat dilakukan secara efektif dan itu bisa menjadi hal yang efektif dalam peran media untuk menyampaikan informasi. Akses audio-visual ke pengetahuan adalah salah satu bukti bahwa informasi dan teknologi komunikasi memiliki dampak luar biasa dalam keefektifan dalam belajar. Media pembelajaran telah muncul dalam berbagai variasi untuk membantu para pelajar/siswa dalam proses pembelajaran, adanya peralatan audio-visual yang sedang berkembang saat ini yang dapat digunakan dalam melengkapi guru dalam pembelajaran yang efektif kepada siswa. Peran guru pun dibutuhkan untuk membimbing para murid untuk menggunakan teknologi audio-visual dengan baik dan benar.

Audio-visual merupakan salah satu teknologi yang membantu untuk merangsang indra penglihatan serta pendengaran para pelajar untuk meningkatkan pemikiran dan kreativitas mereka. Dolati (2011) menyatakan bahwa Audio-visual didefinisikan sebagai perpaduan dari kumpulan jenis media digital seperti teks, gambar, suara, dan video, menjadi aplikasi yang aktif dengan menggunakan pancaindra dengan presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi ke hadirin. Bisa juga dikatakan bahwa, audio-visual berarti "seorang individu atau kelompok kecil yang menggunakan komputer untuk berinteraksi informasi yang diwakili dalam beberapa media." Kelebihan dari audio-visual ialah teknologi ini merangsang pancaindra dari penggunanya atau penonton. Dengan demikian, bimbingan seorang guru untuk murid dalam penggunaan teknologi di sekolah harus diperhatikan.

Peran guru dalam membimbing anak-anak sangat membantu pembelajaran pendidikan para murid. Yuliana (2018) mengatakan bahwa kemajuan dan perkembangan teknologi audio-visual merupakan media yang memiliki kemampuan dalam memperbaiki pembelajaran siswa dimana proses pembelajaran berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang tenang, menarik, menyenangkan dan dalam keadaan yang nyaman. Karena itu guru juga harus bisa memanfaatkan media-media yang menarik serta melakukan pengembangan serta pembaharuan dalam pembelajaran begitupun dengan suasana yang kondusif di mana para guru harus bisa menciptkana kondisi tersebut. Seorang guru yang kreatif dalam mendidik sangat dituntut untuk memajukan kekreativitasan dalam proses belajar.

Beberapa tawaran dari teknologi yang memberikan kenyamanan bagi penggunaanya serta memberikan fasilitas-fasilitas yang mudah untuk diakses dan membuat penggunaanya merasakan kenyamanan, serta bisa menghabiskan waktu yang lama untuk menikmati setiap fasilitas yang di berikan oleh teknologi, terutama bagi anak-anak yang masih sekolah dasar, keingin tahuan yang tinggi serta rasa penasaran membuat anak-anak ingin mencoba berbagai hal yang baru, begitupun ketika anak-anak menggunakan teknologi tanpa adanya pengawasan.

Pada saat masih anak-anak dalam segi perkembangan psikologi, peningkatan emosi serta ingin mencoba hal yang baru merupakan bagian dari pertumbuhan anak-anak pada masa usia sekolah dasar. Miftahul (2010) mengatakan bahwa, pada masa anak-anak yang masih berusia sekolah dasar adalah hal-hal yang memacu untuk membangkitkan imajinasi merupakan hal yang disenangi bagi anak-anak di usia sekolah dasar, memiliki tempat belajar yang menghibur dan menyenangkan adalah salah satu kenyamanan bagi dunia mereka untuk belajar. Suasana serta tempat belajar yang efektif serta menyenangkan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian hal tersebut membuktikan bahwa anak di usia sekolah dasar sangat bergantung kepada emosi mereka.

Hal tersebut membuktikan bahwa pengendalian emosi mereka masih sangat mengkhawatirkan dikarenakan oleh ketidakstabilan pengontrolan emosi mereka, ketika anak-anak menggunakan teknologi seperti contohnya gadget, dikarenakan gadget memiliki beberapa aplikasi yang dapat diakses dengan mudah dalam mencari informasi serta

hiburan-hiburan yang disediakan bagi pengguna gadget tersebut, seperti halnya aplikasi youtube dalam gadget yang memberikan informasi, pengetahuan, serta hiburan yang bisa di tonton dilihat dan didengar dan sangat menghibur, hal tersebut diperlukan perhatian yang khusus atau pengawasan yang benar dari orang tua dirumah, begitupun dengan di sekolah arahan dari seorang guru merupakan hal yang penting bagi anak-anak untuk mengontrol emosi anak-anak dalam menggunakan teknologi yang di dorong oleh rasa keingin tahuan serta penasaran yang tinggi, beberapa dampak negative dalam penggunaan teknologi bisa terjadi.

Adapun kasus contoh akibat kurangnya pengawasan penggunaan teknologi kepada anak-anak salah satu seperti berita yang dimuat dalam online berita Jakarta.com oleh Lusianawati (2014) - *“pelecehan seksual yang terjadi di Jln. Baru Tumbuh, RT 05/04, kelurahan tugu selatan, Koja, Jakarta Utara. Akibat pengaruh dari menonton tayangan-tayangan yang mengandung pornografi melalui media sosial lainnya dan melalui internet seorang siswa kelas 3 SD berinisial RD (10), melakukan tindakan pelecehan seksual kepada lima temannya. Kasus tersebut diketahui ketika seorang warga mendengarkan tindakan serta perilaku seksual RD, dari perbincangan dari anak-anak sebaya dari RD. Sabtu (31/5) lalu.”* Contoh kasus tersebut membuktikan bahwa hal buruk tersebut bisa terjadi dikarenakan kurangnya pengawasan penggunaan teknologi kepada anak-anak. Hal tersebut membuktikan bahwa kurangnya pengawasan dari orang tua kepada anak-anak dalam menggunakan teknologi.

Sesuai dengan peninjauan secara spesifik di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa, didapati banyak siswa yang mengalami kecanduan dalam penggunaan teknologi audio-visual dalam hal ini ialah gadget, dikarenakan gadget merupakan alat teknologi yang praktis yang memiliki banyak fitur yang mudah diakses dan bisa dibawa dimana saja, kecanggihan gadget pun menjadi salah satu penyebab dari para siswa tersebut mengalami kecanduan.

Pencegahan serta pengawasan orang tua atau keluarga kepada anak-anak untuk menghadapi kemajuan teknologi serta dalam penggunaan teknologi sebagai media hiburan, bermain, serta media komunikasi diperlukan pengawasan dari keluarga, dikarenakan keluarga berperan besar dalam membentuk karakter seorang anak. Namun banyak orang tua yang masih berpikir bahwa pemberian gadget pada anak-anak merupakan hal yang wajar dimana orang tua berpikir bahwa

anak-anak perlu mengenal teknologi atau orang tua tersebut terlalu sibuk untuk meluangkan waktu bersama anak mereka dan memberikan gadget sebagai gantinya untuk anak-anak mereka dengan alasan supaya anak mereka merasa terhibur, begitupun dalam proses pembelajaran di sekolah pengawasan guru serta bimbingan seorang guru sangat diperlukan untuk pembentukan karakter para siswa di sekolah untuk menghadapi kemajuan teknologi, kerja sama orang tua dan guru untuk membimbing para siswa adalah hal yang diperlukan guna untuk menghindari berbagai dampak negative yang lebih buruk terjadi bagi para siswa. Berdasarkan peninjauan yang terjadi maka sangat penting untuk dikaji dalam suatu penelitian.

Landasan Teori

Cara berkomunikasi seseorang akan membentuk serta mempengaruhi pula keberadaan manusia itu sendiri, hal tersebut pertama kali dikemukakan oleh McLuhan (1962) dalam teorinya dalam determinisme teknologi pada isi bukunya "*The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*" memberikan dasar pemikirannya, yaitu bahwa teknologi membentuk individu bagaimana pola berpikir, berperilaku serta dalam berkehidupan masyarakat, begitupun teknologi tersebut pada akhirnya memberi arahan kepada manusia untuk bergerak dari ke abad teknologi yang lain. Misalnya Misalnya dari masyarakat atau suku yang belum mengenal huruf berkembang menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, hingga menuju masyarakat yang modern ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.

Santoso (2010) mengatakan dalam pemikiran Mcluhan bahwa teknologi membentuk individu bagaimana pola berpikir berperilaku serta dalam berkehidupan masyarakat. Artinya, teknologi komunikasi mempengaruhi perilaku masyarakat, dengan menerima pesan yang diberikan oleh teknologi tersebut, pesan itu membentuk perilaku kita sendiri. Manusia mendengarkan radio lewat pancaindera lewat pendengaran (*audio*), begitupun dengan televisi yang menggunakan dua pancindra sekaligus penglihatan dan pendengaran (*audio visual*). Apa yang diberikan oleh dua media tersebut akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari manusia dengan masuknya pesan-pesan dari teknologi tersebut kepada manusia. Dengan demikian manusia akan menggunakannya secara terus menerus hal tersebut diberikan dikatakan

oleh McLuhan ialah media merupakan pesan itu sendiri (*the medium is the message*).

Teknologi audio-visual menjadi fokus utama dari penelitian dimana audio-visual sebagai media yang memberikan informasi serta membantu proses pembelajaran anak di sekolah dasar karya anak bangsa di Manado, penggunaan teknologi kepada anak-anak sekolah dasar tanpa adanya pengawasan guru serta orang tua akan sangat berakibat fatal dikarenakan tidak adanya peringatan, arahan-arahan, serta perhatian yang diberikan sehingga anak tersebut menyalahgunakan teknologi sehingga berakibat fatal. Tentu saja hal tersebut akan berpengaruh kepada tumbuh kembangnya serta akan mengubah cara anak tersebut berikir.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini secara spesifik meneliti pengembangan teknologi audio visual pada anak Sekolah Dasar (SD). Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif ini dipilih dikarenakan dapat menggambarkan, menjelaskan dan membangun hubungan dari kategori-kategori data yang ada (Moleoeng, 2000).

Data primer dalam penelitian adalah mewawancarai para anak SD pastinya dengan pertanyaan-pertanyaan yang sederhana; yang dapat dimengerti dan observasi langsung, yaitu di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada obyek penelitian; pada anak SD.

Macam-Macam Media Audio Visual

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar sangat membantu para pengajar untuk menjelaskan sesuatu yang kurang jelas diakibatkan dengan adanya keterbatasan dalam menjelaskan atau mengajarkan sesuatu dengan baik, karena itu pentingnya kehadiran media dalam proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran yang dipakai untuk tujuan dalam mengajar serta dalam dunia pendidikan, di antaranya ialah televisi, buku, radio, majalah, dan lainnya (Wina, 2011) media-media tersebutlah yang membantu para pelajar dalam mencerna serta mempermudah mereka dalam mencari setiap informasi pengetahuan yang diberikan, *Audio* (suara), *Visual* (gambar), secara

karakteristik dalam media pembelajaran dapat merangsang indra pendengar dan melihat bagi para pelajar.

Adapun menurut (Aliyyah & Malia, 2016) manfaat dari penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran yaitu, mengatasi setiap keterbatasan-keterbatasan dalam pengajaran baik dalam keterbatasan waktu begitupun ruang, begitupun dengan halnya keterbatasan indra dari siswa dalam proses pengajaran, dengan adanya audio-visual yang bisa membantu para siswa untuk menerima pesan-pesan yang yang disampaikan. Begitupun dengan tercapainya serta mempertinggi setiap proses belajar siswa dengan mendapatkan tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dikarenakan media visual memberikan kemudahan dalam menyapaikan, memberikan, serta menyajikan, setiap pesan bagi penerima pesan. Begitupun audio visual yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran dimana audio visual memberikan dorongan bagi siswa dalam belajar, tidak hanya mendengarkan setiap penjelasan serta rangkaian yang diberikan atau diajarkan dari guru melainkan menjadi kelas yang aktif dikarenakan audio-visual tidak hanya mendengar serta melihat, pembelajaran yang disertai dengan adanya pengamatan, aktif, dan mendomntrasikan merupakan hal yang dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa. Media audio-visual membantu siswa untuk membangun kondisi yang dimana siswa mampu mendapatkan setiap informasi pengetahuan, meningkatkan ketrampilan siswa, serta sikap dalam pembelajaran, tumbuhnya motivasi, minta serta semangat dalam belajar, yang dapat meningkatkan aktivitas belajar, kemudahan dalam mengerti serta memahami setiap materi yang berikan dan diajarkan, begitupun dalam penyerapan materi tersebut, dengan demikian peningkatan belajar dan menjadi siswa yang berprestasi dengan adanya media audio-visual.

Adapun jenis audio menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007), jenis Media Audio-visual yang pertama ialah Audio-visual diam, yang dimana media tersebut bisa menampilkan suara serta gambar seperti bingkai suara (*sound slide*) yang kedua ialah Audio-visual gerak dimana media tersebut menampilkan unsur suara serta gambar yang bergerak, seperti yang kita lihat dalam film maupun video, dari kedua jenis audio trsebut bisa dilihat bahwa masing-masing mereka memiliki fungsi masing-masing yang bisa membantu para pelajar dalam proses belajar disekolah atau dalam dunia pendidikan, membantu menjelaskan

sesuatu ataupun berbagai konsep yang rumit, mengajarkan kekreativitasan serta ketrampilan, begitupun dengan menyingkat ataupun memperpanjang waktu dengan demikian media tersebut bisa mempengaruhi sikap pelajar tersebut dalam proses pembelajaran.

Media audio visual memiliki tingkat keefektivan yang lebih tinggi di karenakan menurut Rudi Bertz, seperti yang dikutip oleh M. Basyirudin Usman & Asnawir (2002), membagikan bahwa audio visual memiliki tiga unsur yang pokok diantaranya ialah, pertama suara, visual serta gerak dimana hal itu merupakan ciri utama dari media. Bentuk visual pun dibentuk menjadi tiga pokok yang pertama yaitu gambar visual, kedua ialah garis (*linier graphic*) dan yang ketiga ialah symbol. Karena itulah audio visual memiliki efektifitas yang tinggi, yang menurut riset yang dikatakan Rudi Bertz tingkat keefektifan media audio visual ialah rata-rata diatas 60% sampai 80%. Audio visual memiliki keefektifan yang tinggi dikarenakan, memakai perangkat keras dalam pengajaran serta belajar seperti televisi, tape recorder, proyektor visual yang lebar, serta mesin proyektor film (Azhar, 2011).

Gadget merupakan salah satu teknologi yang paling digemari oleh masyarakat. Menurut Fitriansyah (2016), gadget adalah merupakan alat elektronik yang memiliki banyak kecanggihan serta memiliki fungsi yang khusus didalamnya terdapat aplikasi-aplikasi yang menarik, dapat menampilkan penampilan foto, video, warna, baik alami ataupun dimanipulasi, gerakan, merekam suara. Gadget merupakan salah satu perkembangan penemuan teknologi kecil yang canggih, dapat diartikan bahwa gadget merupakan salah satu alat audio-visual yang dikarenakan dapat menampilkan gambar melihat, serta dapat mendengarkannya, dimana manusia menggunakan indera pendengaran serta indera penglihatan.

Pengembangan Pembelajaran Anak di Sekolah Dasar

Pendidikan adalah suatu hak dan kewajiban bagi setiap orang. Pendidikan adalah suatu program yang utama guna dalam mencerdaskan bangsa dan merupakan suatu usaha dalam kehidupan manusia dalam membangun kualitas manusia itu sendiri.

Dalam menghadapi tantangan dan persoalan dalam kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara, pendidikan SD merupakan suatu lembaga untuk mendidik dan memberi bekal pengetahuan di tingkat dasar munculnya generasi dan penerus bangsa (Wahyu, 2011). Jadi, dapat dikatakan bahwa tanpa pendidikan bangsa Indonesia tidak dapat mencetak generasi dan penerus bangsa yang unggul.

Tujuan pendidikan merupakan target daripada suatu usaha pendidikan yang dilakukan. Ada beberapa jenis tujuan pendidikan. Tujuan umum yaitu tujuan yang menjiwai usaha dalam mendidik dalam segala waktu dan keadaan, dan tujuan umum dapat diformulasikan dengan meninjau hakikat kemanusiaan secara universal (Suwarno, 1992). Jadi, dapat diketahui bahwa peran pengajar dalam pendidikan sangat penting, dengan menyadari akan hakikat kemanusiaan secara universal.

Pendidikan sangat diperlukan untuk masa depan. Menurut Latifah (2017) karena manfaat pendidikan pun dirasakan baik secara formal maupun non-formal, seperti yang kita ketahui bahwa disekolah terjadinya atau terdapat proses belajar mengajar antara murid dan siswa dengan kata lain bahwa siswa dibimbing dan diarahkan guru untuk menjadi seorang individu yang dewasa, dalam hal ini seorang murid harus memiliki rasa ingin dibimbing dan begitupun seorang guru yang memiliki ketrampilan serta selalu memberikan ide yang bagus kepada muridnya dituntut untuk menjadi seorang guru yang memiliki kualitas dan bisa membawa murid untuk menjadi seorang pribadi atau individu yang dewasa. Dengan kemauan untuk belajar saja seorang bisa memperoleh pengetahuan.

Peran Teknologi Dalam Pengembangan Pembelajaran

Teknologi memberikan peranan yang baik dalam memberikan peran dalam dunia pendidikan, dimana teknologi memberikan banyak kemudahan kepada penggunanya dalam hal ini ialah pelajar, Ely dalam Kahirul Umam (2014) menyatakan, bahwa pertama peran teknologi dapat meningkatkan keahlian ataupun setiap potensi, kedua memberikan kemampuan kepada murid untuk menjadi lebih mandiri, ketiga mempercepat tahap belajar, keempat memberikan pembelajaran yang lebih baik atau lebih bagus, kelima para murid bisa mengakses setiap materi dengan cepat dan mudah, keenam memberikan ide-ide yang luas.

Peranan teknologi yang berada dalam dunia pendidikan dalam hal ini berupa media Audio-visual, yaitu sangat bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi-motivasi pembelajaran seorang siswa untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan mereka, hal tersebut dikarenakan teknologi sangat membantu anak-anak untuk menjadi lebih dewasa dan mandiri untuk memajukan kemampuan mereka serta memperbesar kapasitas yang ada, menjadi pelajar yang komunikatif serta mereka untuk lebih baik dalam pembelajaran. Menjadi murid yang bisa mengamati sesuatu dengan tidak hanya diam, atau pelajar yang aktif dan tidak pasif yang di artikan hanya diam saja Serta siswa dapat melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya diam mendengarkan namun bisa mengamati.

Seperti yang dikutip dalam (Dolati, 2011) Adapun Audio-visual yang telah berperan aktif untuk memberikan peran yang penting dalam sistem pendidikan sebagai alat untuk pengajaran dan pembelajaran yang efektif. Dengan audio-visual, komunikasi informasi dapat dilakukan secara efektif dan itu bisa menjadi hal yang efektif dalam peran media untuk menyampaikan informasi. Akses audio-visual ke pengetahuan adalah salah satu bukti bahwa informasi dan teknologi komunikasi yang memiliki dampak luar biasa dalam keefektifan dalam belajar. Media pembelajaran telah muncul dalam berbagai variasi untuk membantu para pelajar/siswa dalam proses pembelajaran, adanya peralatan audio-visual yang dapat digunakan dalam upaya untuk melengkapi guru dalam pembelajaran yang efektif kepada siswa.

Namun Dolati juga mengatakan bahwa teknologi media konvensional tidak bisa lagi memenuhi kebutuhan proses pengajaran dan pembelajaran yang efektif; sebagai hasilnya mereka sedang digantikan oleh teknologi audio-visual. Teknologi menyediakan lingkungan belajar yang selfpaced, dikendalikan oleh siswa dan individual. Audio-visual didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai jenis media digital seperti teks, gambar, suara, dan video, menjadi aplikasi interaktif multi-sensorik terpadu atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi ke hadirin. Dengan kata lain, audio-visual berarti "seorang individu atau kelompok kecil yang menggunakan komputer untuk berinteraksi informasi yang diwakili dalam beberapa media." Kekuatan audio-visual terletak pada fakta bahwa itu adalah multisensor, merangsang banyak indra penonton. Hal ini juga sangat interaktif, dimana aplikasi mengontrol

konten dan aliran informasi. Bantuan audio-visual membantu para guru untuk membawa perubahan yang signifikan dalam lingkungan kelas seperti dalam proses pengajaran. Dengan menggunakan alat bantu audio-visual di kelas, guru dapat menyajikan sebuah topik baik secara verbal maupun visual yang sangat membantu bagi para pelajar untuk lebih memperhatikan di pelajaran. Mereka dapat membuat korelasi antara verbal dan non-verbal serta abstrak dan masalah konkret. Ada beberapa hal abstrak dalam bahasa yang sulit dijelaskan secara verbal. Ketika ada hal yang tidak dimengerti oleh bagi para pembelajar dan mereka mungkin berjuang untuk menangkap apa yang akan di terangkan guru, karena itu peran guru sangat berarti, dengan demikian menggunakan alat bantu visual yang berbeda, guru dapat membuat peserta didik lebih mengerti. Jika hal-hal verbal dan visual disajikan bersama, pelajar bisa mendapatkan informasi dengan cepat. Hal ini bisa dipadukan, jika instruksi diberikan di kelas menggunakan keduanya ialah kata-kata dan visual, pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan lebih cepat.

Berdasarkan wawancara kepada murid-murid Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa di Manado, yang memiliki populasi siswa 120 murid, dimulai dari kelas 1 SD, memiliki 20 murid, kelas 2 SD, memiliki jumlah 20 murid, kelas 3 SD memiliki jumlah 20 murid, kelas 4 SD memiliki jumlah 20 murid, kelas 5 SD memiliki jumlah 20 murid, dan kelas 6 SD memiliki jumlah 20 murid bahwa Sesuai dengan peninjauan secara spesifik di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa, didapati banyak siswa yang mengalami kecanduan dalam penggunaan teknologi audio-visual dalam hal ini ialah gadget, dikarenakan gadget merupakan alat teknologi yang praktis yang memiliki banyak fitur yang mudah diakses dan bisa dibawa dimana saja, kecanggihan gadget pun menjadi salah satu penyebab dari para siswa tersebut mengalami kecanduan. Peninjauan ini didapatkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk pernyataan yaitu questioner yang disusun sesedrhana mungkin, sesuai dengan pengertian anak-anak menurut usianya masing-masing.

Berikut adalah questioner yang di berikan kepada siswa-sisa kelas 1 SD sampai kelas 6 SD di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa di Manado:

- 1). Biasanya suka main apa di handphone?
- 2). Biasanya suka main apa di handphone?

- 3). Kalo main handphone ingat nggak jam makan?
- 4). Kalo main handphone ingat nggak jam belajar?
- 5). Sebelum tidur suka main handphone juga?
- 6). Kamu lebih suka main handphone atau main sama teman-teman?
- 7). Kalo nggak main handphone sehari aja kalian sedih nggak?
- 8). Kalo sementara main handphone kalo dipanggil mama tau papa masih mau dengerin nggak?

Berdasarkan dari questioner-questioner di atas ditemukan sekitar 90% anak-anak yang mengalami kecanduan dalam menggunakan *handphone/gadget*.

Peran Guru Terhadap Murid dalam Teknologi

Menjadi seorang guru yang memahami muridnya adalah suatu persyaratan atau kompetensi seorang guru, untuk menjadi seorang guru yang memahami perkembangan dari muridnya merupakan suatu hal yang sangat diperlukan guna untuk meninjau apakah murid tersebut sedang menuju ke tahap kedewasaan dalam pendidikan sekolah atau hanya mengalami penurunan, setiap perkembangan dari seorang murid berbeda-beda begitupun setiap potensi serta telenta yang ada dalam diri setiap anak didik, seorang guru tidak boleh meluapkan emosi ketika anak didiknya mengalami kesulitan dalam pembelajaran, setiap anak juga memiliki emosi dalam diri mereka masing-masing yang berbeda, seorang guru harus mengkomunikasikan segala sesuatu hal dengan baik, yang membuat murid tersebut bisa menerima dengan baik serta hal tersebut bisa dimengerti serta dipahami oleh muridnya, jika tidak demikain seorang murid akan merasakan adanya penolakan dari gurunya, dan murid tersebut akan selalu merasa dirinya tidak mampu berkembang atau dewasa dalam dunia pendidikan, muridnya seorang guru harus jeli dalam memperhatikannya, Disamping itu, dapat diantisipasi juga tentang upaya untuk mencegah berbagai kendala atau masalah yang mungkin akan menghambat perkembangan anak khususnya anak sekolah dasar. Semua orang memiliki aspek perkembangan yang jumlahnya sama tetapi memiliki kemampuan pengembangan aspek perkembangan yang berbeda-beda. Setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitupun anak sekolah dasar. Peran guru yang baik pasti

akan membimbing serta membina anak didiknya untuk lebih baik lagi, begitupun seorang guru memberikan arahan yang abik dalam penggunaan teknologi yang baik dan benar hal ini sangat penting dimana di sekolah penggunaan teknologi sebagai alat bantu semakin meningkat karena itu arahan seorang guru sangat penting dalam dunia pendidikan dan pada hal ini ialah sekolah dasar.

Idris, Shamsuddin, Tairu, & Aminu (2018) mengatakan bahwa, keterlibatan seorang guru sangat penting untuk perkembangan para pelajar, tentu saja karena tanpa keterlibatan peran guru, akan sulit bagi siswa untuk mengembangkan potensi mereka serta sebagian besar siswa atau pelajar mereka tidak bisa memanfaatkan teknologi dengan baik. Guru perlu secara aktif untuk berperan serta berpartisipasi dalam penggunaan fasilitas teknologi. Begitupun dengan *skill* para guru yang harus dilatih dalam penggunaan teknologi dan integrasinya dalam kegiatan dikelas dalam membantu para siswa untuk meningkatkan pemikiran dan kreativitas mereka. Peran guru juga harus bisa mendorong para murid didikannya secara bertanggung jawab untuk belajar.

Peran Orang Tua Kepada Anak dalam Teknologi

Orang tua merupakan panutan bagi anak-anak, setiap orang tua memiliki cara mendidik yang berbeda-beda didikan dari rumah merupakan sesuatu hal yang sangat penting dalam menyikapi perkembangan teknologi, peranan orang tua dalam dalam mendidik sangat diperlukan namun ditemukan ada beberapa kelalaian orang tua yang tidak memperhatikan kebutuhan anak mereka yaitu berkomunikasi dengan keluarga hal ini penting karena dalam keluarga bila terjadi komunikasi yang baik dapat menciptakan keluarga yang harmonis serta memberikan kenyamanan bagi anak tersebut menjadikan orang tuanya sebagai sarana untuk tumbuh kembangnya.

Syafi'ah (2013), menyatakan bahwa keluarga adalah hal terpenting untuk membantu tumbuh kembang seorang anak dimana keluarga merupakan rumah serta lingkungan yang dikenal anak pertama kalinya, disini peran orang tua diperlukan bagi sang-anak dimana keluarga bertanggung jawab atas kebutuhan anak baik dalam kebutuhan biologis, atau psikologis seperti kasih sayang serta perhatian, hal tersebut adalah bagian terpenting bagi sang anak, peran sang ayah dan sang ibupun dituntut dalam mendidik seorang anak, dimana tercipta hubungan

keluarga yang tentram, yang harmonis dimana hal tersebut menjadi faktor pendukung dalam tumbuh kembang anak, dan hal tersebut memberikan contoh yang baik bagi mereka, dengan demikian sang anak akan merasakan kenyamanan, serta merasakan kasih sayang serta perhatian yang dibutuhkan. Warisyah (2015) menyebutkan bahwa Modelling yang baik serta tepat yang ditunjukkan orang tua kepada anak mereka, akan sangat berpengaruh pada perilaku seorang anak, yakni anak-anak akan selalu mempelajari apa yang ada dalam lingkungan mereka serta apa yang mereka lihat.

Peran orang tua diperlukan, serta nasihat yang baik kepada anak serta kontrol orang tua sangat diperlukan, pada kemajuan teknologi yang semakin maju diperlukan untuk menghindari anak-anak dalam penyalahgunaan teknologi, pengawasan yang ekstra harus menjadi bagian dalam menghadapi hal ini, karena tidak semestinya anak dimanjakan dengan teknologi handphone atau gadget karena dengan kecanggihan teknologi dan tanpa kontrol yang baik dari orang tua akan membuat anak tersebut akan merasakan dampak yang negative akibat penyalahgunaan teknologi (Edy, 2015). Para orang tua juga harus mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan gadget sebagai media audio visual jika tidak dikontrol hal tersebut akan menjadi kecanduan yang tak diinginkan kepada anak, seperti situs porno, menjadi anak yang tidak peduli dengan hal yang lainnya, menjadi anak yang tidak mau bergaul dengan teman-teman sebayanya, dan banyak dampak negative terjadi jika orang tua tidak terlibat dalam perkembangan anaknya.

Kesimpulan

Teknologi selalu memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan setiap aktivitas dalam keseharian, begitupun untuk memperoleh informasi dengan mudah, serta meningkatkan keeksistensian mereka, begitupun teknologi dalam dunia pendidikan, yang memberikan penunjang bagi siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan dan mendukung pengembangan diri mereka, setiap anak memiliki kecerdasan mereka masing-masing disini dimana peran guru untuk mengarahkan para murid untuk menggunakan teknologi dengan bijak, yakni teknologi memberikan manfaat yang baik untuk

mengembangkan diri, serta memberikan kemudahan dalam pembelajaran.

Begitupun dengan peran orang tua dalam mendidik anak-anak pemberian handphone/gadget tanpa pengawasan dari orang tua adalah suatu kelalaian dimana anak-anak tidak bisa berkomunikasi dengan orang-orang sekitarnya atau teman-teman sebayanya dengan baik, dikarenakan handphone/gadget merupakan salah satu alat teknologi yang memberikan banyak hiburan bagi anak-anak, namun alasan dari orang tua yang mengatakan bahwa gadget/handphone merupakan pengganti mereka dikarenakan mereka sibuk atau alasan untuk membuat anak-anak mereka senang, hal itu merupakan hal yang semestinya tidak terjadi dalam mendidik anak.

Perhatian serta komunikasi yang baik dari orang tua kepada anak-anak, akan menurunkan resiko kecanduan bagi anak-anak, dimana setiap anak akan merasakan kasih sayang serta perhatian yang baik dari orang tua mereka, dengan demikian hal tersebut akan membantu tumbuh kembang seorang anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., & Malia, Y. (2016). Improvement of science learning outcomes using audio-visual media on learning the properties of light. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 82-90. <http://dx.doi.org/10.30997/dt.v3i2.321>
- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: PT Raja Grafindo Persada.
- Baytak, A., Tarman, B., & Ayas, C. (2011). Experiencing technology integration in education: Children's perceptions. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 3(2), 139-151. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1052441>
- Courduff, J. (2011). One size never fits all: Tech integration for special needs. *Learning & Leading with Technology*, 38(8), 16-19. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ935415>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2007). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta, Indonesia: PT Rineka Cipta.

- Dolati, R. (2011). Harnessing the use of visual learning aids in the English language classroom. *Arab World English Journal*, 2(1), 3-17. Retrieved from <http://awej.org/images/AllIssues/Volume2/Volume2Number1Jan2011/1.pdf>
- Edy, A. (2015). *Ayah Edy menjawab problematika orangtua ABG dan remaja*. Jakarta, Indonesia: Noura Book Publisng.
- Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa SD. *CAKRAWALA: Jurnal Humaniora Universitas Bina Sarana Informatika*, 16(1), 1-11. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/1279>
- Idris, A. T., Shamsuddin, I. M., Arome, A. T., & Aminu, I. (2018). Use of audio-visual materials in teaching and learning of classification of living things among secondary school students in Sabon Gari LGA of Kaduna State. *Plant*, 6(2), 33-37. <https://doi.org/10.11648/j.plant.20180602.12>
- Kenney, L. (2011). Elementary education, there's an app for that: Communication technology in the elementary school classroom. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 2(1), 67-75. Retrieved from <http://www.elon.edu/docs/e-web/academics/communications/research/vol2no1/07Kenney.pdf>
- Latifah, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196. Retrieved from <http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/academica/article/view/1052/0>
- Limilia, P., & Prasanti, D. (2016). Representasi ibu bekerja vs ibu rumah tangga di media online (Analisis wacana pada situs Kompasiana.com). *Kafa'ah: Journal of Gender Studies*, 6(2), 133-154. <https://doi.org/10.15548/jk.v6i2.140>
- Lusianawati, D. (2014, June 7). Siswa kelas 3 SD diduga sodomi 5 bocah di Jakut. *Berita Jakarta*. Retrieved from <http://www.beritajakarta.id/read/2714/siswa-kelas-3-sd-diduga-sodomi-5-bocah-di-jakut#.XEIR49Iza1t>

- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. London, UK: Routledge & Kegan Paul, cop.
- Miftahul, A. (2010). *Quantum teaching*. Yogyakarta, Indonesia: Diva Press.
- Moleong, L. (2000). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Santoso, M. S. (2010). *Teori komunikasi*. Yogyakarta, Indonesia: Graha Ilmu.
- Suwarno. (1992). *Pengantar umum pendidikan*. Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta.
- Syafi'ah. (2012). Peran kedua orang tua dan keluarga (Tinjauan psikologi perkembangan Islam dalam membentuk kepribadian anak). *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 109-120. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/373/356>
- Umam, K. (2014, Jan 8). Penerapan teknologi pendidikan. *Lintas Gayo*. Retrieved from <http://www.lintasgayo.com/45478/penerapan-teknologi-pendidikan.html>
- Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Ciputat Press.
- Wahyu. (2011). Masalah dan usaha membangun karakter bangsa. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 3(2), 138-149. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/2310>
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In B. Harmanto, N. Iman, H. Susanto, A. Maghfiroh, A. J. Mahardhani, M. Fadhli, A. P. Asmaroini, & S. P. Merona (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pembelajaran untuk Penedidikan Berkemajuan* (pp. 130-138). Ponorogo, Indonesia: FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Retrieved from <http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf>

Wina, S. (2011). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Kencana

Yuliana. (2018). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PPKN SMP Negeri 32 Batanghari* (Published undergraduate thesis). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Jambi. Retrieved from <http://repository.unja.ac.id/4607/1/ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>