

The background is a vibrant blue underwater scene. At the top, several pink and orange fish with white scales are swimming. Below them, a large, dark blue, abstract shape resembling a hand or a large fish tail is visible. At the bottom, there are stylized coral reefs in shades of purple, pink, and blue. The main title is centered in a large, bold, light blue font with a slight gradient.

Tantangan Teknologi Bagi Perkembangan Peserta Didik

Kelompok 9



Anggota Kelompok

1. Tarisa Syawalita (2513053058)
2. Syadza R.A Syifa (2513053055)
3. Azizah Putri Inayah (2513053069)

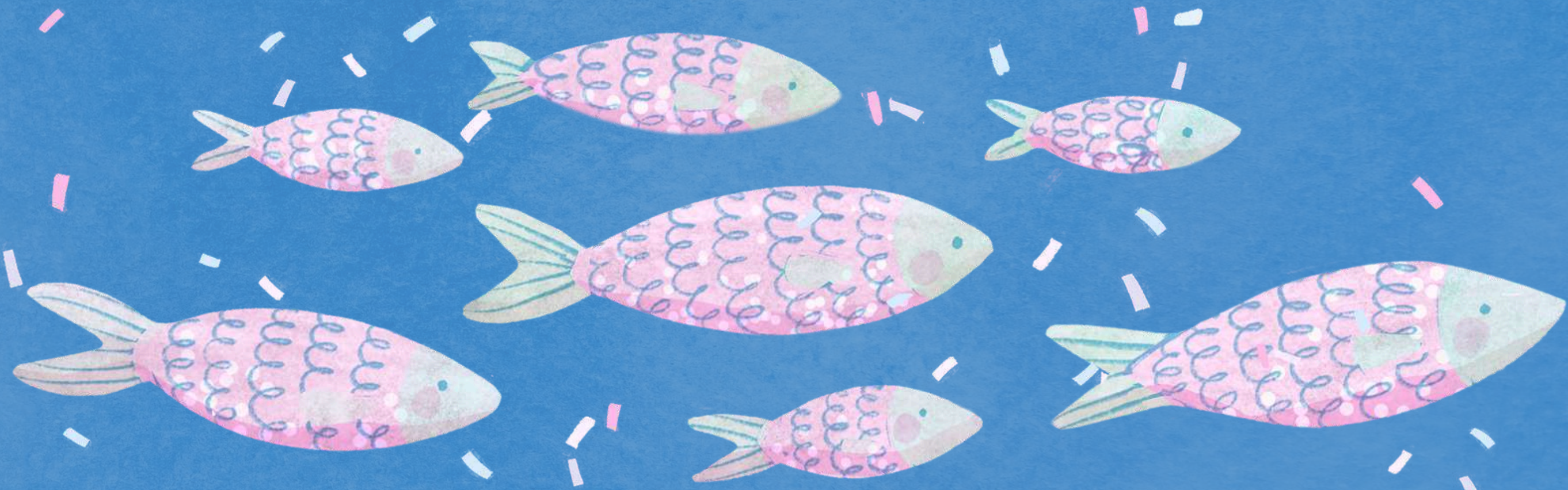
Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Teknologi kini menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena memudahkan akses informasi dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Namun, dibalik manfaat tersebut, teknologi juga menghadirkan berbagai tantangan bagi perkembangan peserta didik.



Dampak Positif Teknologi

Teknologi membantu siswa mengakses materi dengan lebih mudah melalui video, e-book, dan aplikasi pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta mendorong siswa untuk belajar mandiri dan berpikir kritis. Selain itu, penggunaan AI dapat menyesuaikan materi sesuai kemampuan masing-masing siswa.



Dampak Negatif Teknologi

Ketergantungan gadget menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar, membuat siswa cenderung instan, kurang kritis dan mandiri, interaksi sosial berkurang, serta berisiko terpapar konten tidak sesuai, sehingga perlu bimbingan penggunaan yang bijak.



Tantangan Teknologi Dalam Pendidikan

Tantangan pertama adalah kesenjangan digital, yaitu belum meratanya akses internet dan perangkat sehingga tidak semua siswa bisa mengikuti pembelajaran berbasis teknologi dengan optimal.

Tantangan kedua adalah rendahnya literasi digital, di mana siswa dan guru belum sepenuhnya mampu menggunakan serta menyaring informasi secara bijak. Tantangan ketiga adalah distraksi dan penyalahgunaan teknologi, seperti penggunaan media sosial dan game yang dapat mengganggu fokus belajar dan menurunkan prestasi akademik.





Solusi

1. Peningkatan literasi digital, agar siswa mampu menggunakan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam menyaring informasi.
2. Pengawasan dan pendampingan orang tua, untuk mengontrol penggunaan gadget agar tidak berlebihan dan tetap mengarah pada hal yang edukatif.
3. Pelatihan guru, supaya guru dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dan kreatif dalam proses pembelajaran.





Kesimpulan

Teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan dan dapat memberikan dampak positif jika digunakan secara bijak. Kerja sama antara sekolah, orang tua, dan pemerintah sangat diperlukan agar teknologi benar-benar mendukung perkembangan peserta didik.

A vibrant underwater scene with various sea creatures and party decorations. At the top left, a green starfish with a pink party hat and a smiling face is surrounded by smaller pink starfish and bubbles. To its right, a purple octopus with a smiling face is also surrounded by bubbles. On the right side, a large pink jellyfish with a blue and white striped bell and long pink tentacles is visible. In the bottom right corner, a red crab with a blue party hat and a smiling face is shown. The bottom left features purple seaweed and several pink and green fish swimming. The background is a deep blue with scattered white confetti and bubbles. The word "Terimakasih" is written in large, bold, white letters across the center.

Terimakasih