

The Role of Educational Technology in the Millennial Era in Building the Competitiveness of the Nation

Peran Teknologi Pendidikan di Era Millenial dalam Membangun Daya Saing Bangsa

¹⁾ Qurban Hajar, ²⁾ Sofyan Syamratulangi, ³⁾ Mujiono Sang Putra

doi: <https://doi.org/10.51518/lentera.v4i2.99>

e-mail : qurbanhajar69@gmail.com, syamratulangisofia@gmail.com,
mujisaputra64@gmail.com

Dosen pada STKIP Al-Amin Dompu - Indonesia

Abstract: This study aims to determine the role of educational technology in the millennial era in building the nation's competitiveness. This study uses qualitative methods by collecting article data and direct research to describe the phenomena that occur in the field with the aim of obtaining data based on the types and sources of primary data obtained directly from direct sources to find an explanation of the secondary data. Data analysis techniques to determine the extent of the role of technology in learning. Based on the results of the study, it was found that the role of educational technology in the millennial generation, namely; 1) technology as a medium for obtaining information on the subject matter, 2) technology as a medium for exploring knowledge, 3) technology as an intermediary for teachers and students, 4) technology as a catalyst for the quality of education.

Keywords: Educational Technology, Millennial Generation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran teknologi pendidikan di era millennial dalam membangun daya saing bangsa. penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data artikel opini maupun penelitian langsung untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan dengan maksud untuk memperoleh data-data yang dilakukan dalam penelitian dengan jenis dan sumber data primer yang diperoleh langsung dari narasumber langsung untuk mengetahui rincian permasalahan sedangkan data sekunder digunakan untuk memperoleh data berupa dokumen-dokumen pendukung penelitian, dengan teknik analisis data untuk mengetahui sejauh mana peran teknologi dalam pembelajaran. berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa peran teknologi pendidikan pada generasi millennial yaitu; 1) teknologi sebagai media mendapat informasi materi pelajaran, 2) teknologi sebagai media untuk meng-explore pengetahuan, 3) teknologi

sebagai perantara guru dan pelajar, 4) teknologi sebagai katalisator mutu pendidikan.

KataKunci: Teknologi Pendidikan, Generasi Millennial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak perubahan. Perubahan dalam bidang pendidikan, perdagangan hingga pemerintahan. Kini, di era globalisasi tidak bisa di pungkiri bahwa seiring perkembangannya teknologi yang berbasis *digital application*, sistem interaksi sosial di masyarakat mulai tergerus (Wartomo, 2016).

Teknologi yang semakin pesat, mempermudah masyarakat dalam melakukan aktivitas. Perkembangan teknologi dan informasi masa kini, menawarkan banyak kemudahan. Masyarakat diberikan fasilitas penunjang dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga memudahkan masyarakat dalam beraktivitas. Dengan mudahnya akses komunikasi, hal tersebut menunjang dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi komunikasi dan informasi di dunia pendidikan menjadi suatu hal yang diwajibkan. Pasalnya, kini setiap sekolah maupun civitas akademi lainnya telah menggunakan teknologi sebagai penunjang kegiatannya (Ginanjar, 2015).

Salah satu karakteristik paling signifikan dan konsisten yang menggambarkan Generasi Millennial hari ini adalah pemahaman dan kenyamanan tingkat tinggi mereka dengan teknologi. Lahir antara tahun 1980 dan 2000 dan mewakili sekitar 30 persen populasi Amerika Serikat (Tucker 2006) dalam (Rodriguez & Honeycutt, 2014), Generasi Millennial digambarkan sebagai "beragam secara rasial dan etnis, percaya diri dengan rasa pemberdayaan, sangat mandiri, mudah bergaul, berpikiran sipil dan mengerti teknologi. Karena ketergantungan generasi millennial terhadap teknologi, pendidik menghadapi tantangan unik yang berhubungan dengan mereka di kelas. Millennial, yang juga disebut Gen M, Gen Net, atau Digital Natives, adalah generasi pertama yang matang dalam era digital di mana mereka selalu terhubung dengan keluarga dan teman melalui telepon seluler, pesan teks, email, dan media sosial seperti seperti FaceBook dan Twitter. Gen Ms tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk berkomunikasi tetapi mereka juga mencari informasi, membeli dan menjual produk, dan mengunduh musik. Orang mungkin bertanya: seperti apakah dunia saat ini bagi Millennial tanpa Google, Amazon.com, Ebay, atau iTunes (Rodriguez & Honeycutt, 2014).

Untuk mengantisipasi hal yang disebut terakhir, peran orangtua dan guru sebagai pengawas dan pengarah agar generasi mluda menggunakan internet sebagaimana mestinya saja belum cukup. Lebih dari itu, dibutuhkan revitalisasi elemen-elemen pendidikan yang mampu menangkal dan menyaring pengaruh buruk yang berpotensi masuk ke dalam diri generasi muda.

Oleh sebab itu dalam membangun daya saing bangsa di era millennial, peran teknologi pendidikan sangatlah penting dalam membantu sekolah-sekolah untuk menanamkan nilai nilai budi pekerti bagi para pelajarnya sehingga dapat bersaing

dan tidak mudah terpengaruh oleh dunia luar dan juga selalu mempertahankan identitas bangsa.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data artikel opini maupun penelitian langsung untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan dengan maksud untuk memperoleh data-data yang dilakukan dalam penelitian dengan jenis dan sumber data primer yang diperoleh langsung dari narasumber langsung untuk mengetahui rincian permasalahan sedangkan data sekunder digunakan untuk memperoleh data berupa dokumen-dokumen pendukung penelitian, dengan teknik analisis data untuk mengetahui sejauh mana peran teknologi dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Teknologi adalah elemen integral di dunia saat ini. Teknologi di dunia saat ini menyentuh, memengaruhi, dan membentuk setiap aspek kehidupan manusia. Teknologi memainkan peran penting di tempat kerja, pendidikan, hiburan, dan cara hidup yang bertahan. Teknologi bertindak sebagai katalis untuk perubahan lingkungan dengan mudah dan bertukar informasi, proses dan metode pengajaran, pendekatan pembelajaran, arena penelitian dan dalam menggunakan pengetahuan, informasi (Ahmad & Nisa, 2016).

Teknologi Pendidikan kadang-kadang lebih pendek ke Edutech atau Edtech adalah bidang yang bijaksana. Teknologi pendidikan adalah ilmu desain, klub dari berbagai jenis bidang penelitian yang berurusan dengan isu-isu dasar, mendasar dan kunci pembelajaran, pengajaran dan organisasi sosial. Ini adalah proses di mana teknologi modern digunakan dengan cara yang terorganisir dan sistematis untuk peningkatan, perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan. Teknologi berarti sistematis, terorganisir aplikasi pengetahuan ilmiah atau orang lain yang diorganisasi untuk pekerjaan praktis. Oleh karena itu, teknologi pendidikan bergantung pada pengetahuan teatrical dari berbagai disiplin ilmu (Komunikasi, psikologi, sosiologi, filsafat, kecerdasan buatan, ilmu komputer, dll.) Plus pengetahuan pengalaman dari praktik pendidikan. Teknologi pendidikan bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas praktik saat ini dan secara bersamaan bertujuan membawa perubahan pedagogis untuk perbaikan pendidikan. Hal ini dianggap sebagai ilmu desain yang membahas masalah mendasar, mendasar, penting dari pembelajaran, pengajaran dan organisasi sosial dan dengan demikian memanfaatkan kemarahan penuh ilmu sosial modern dan metodologi Sains kehidupan (Ahmad & Nisa, 2016).

Teknologi Pendidikan mendefinisikan berbeda oleh penulis yang berbeda tergantung pada kebutuhan mereka karena keragaman dan persepsi yang berbeda (Ahmad & Nisa, 2016).

1. Teknologi pendidikan adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan pendidikan. Ini adalah proses, sistematis iteratif untuk merancang instruksi atau pelatihan yang digunakan untuk meningkatkan kinerja. Teknologi pendidikan kadang-kadang juga dikenal sebagai teknologi instruksional atau teknologi pembelajaran.

2. Studi dan praktik etis memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai.
3. Definisi yang berpusat pada prosesnya: "Kompleks, proses terintegrasi yang melibatkan orang-orang, prosedur, ide, perangkat, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, dan merancang, menerapkan, mengevaluasi dan mengelola solusi untuk masalah-masalah tersebut, terlibat dalam semua aspek pembelajaran manusia"
4. Lachance et al. (1980: 183) juga fokus pada gagasan proses: *la technologie éducative en tant que processus systématique intégrant les diverses fonctions du processus éducatif*. Elle vise, bagian-bagian tertentu, dan alat analisis yang digunakan oleh perusahaan-perusahaan yang berfungsi sebagai bagian dari, bagian penting, solusi, solusi dan solusi yang tepat untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya (dikutip oleh Lapointe, 1991) dalam (Ginanjari, 2015)
5. Teknologi Pendidikan (Teknologi Informasi) menurut Asosiasi Pendidikan Teknologi Internasional
 - a. Mengajar dengan teknologi (menggunakan teknologi sebagai alat)
 - b. Terutama peduli dengan yang sempit spektrum informasi dan komunikasi teknologi
 - c. Tujuan utama: Untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar terlepas dari fakta bahwa teknologi pendidikan memiliki manfaat yang sangat besar, kegunaan dan implikasi di bidang pendidikan, masih belum sepenuhnya diterapkan di sekolah, karena kurangnya peralatan, sumber daya, infrastruktur yang diperlukan untuk penerapannya.

Definisi yang sangat terkenal tentang Teknologi Pendidikan adalah definisi yang dikeluarkan oleh AECT 1977 dalam (Mujiono Sang Putra et al., 2022), yang menyebutkan: *Educational Technology is a complex, integrated process involving people, procedures, ideas, devices, and organization, for analyzing problems and devising, implementing, evaluating, and managing solutions to those problems, involved, in all aspects of human learning* (Sofia et al., 2022) Artinya: Teknologi Pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu, yang menyangkut orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan segala aspek belajar manusia, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan tersebut.

Berikut ini adalah skema domain Teknologi Pendidikan sebagaimana dinyatakan oleh sebagai berikut:



Sedangkan definisi terbaru tentang Teknologi Pendidikan adalah definisi tahun 2008 sebagai hasil pengembangan dari kawasan sebelumnya. Definisi 2008 sudah lebih spesifik karena menekankan pada studi dan praktik. Definisi Teknologi Pendidikan dari AECT Tahun 2008 adalah: "*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources*". Artinya Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik dalam rangka memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber-sumber secara memadai (Syamratulangi et al., 2021)

Dari definisi di atas, maka dapat diidentifikasi kawasan Teknologi Pendidikan yang terdiri atas:

- 1) Studi,
- 2) Etis,
- 3) Fasilitasi Belajar/Pembelajaran,
- 4) Peningkatan Kinerja,
- 5) Penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses pembelajaran dengan teknologi yang memadai, dan
- 6) Penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dalam Sumber-sumber belajar dengan teknologi yang memadai.

Prinsip Teknologi Pendidikan

- 1) Pendekatan sistem (*system-approach*)
- 2) Berorientasi pada pembelajar (*learner/student-oriented*)
- 3) Pemanfaatan sumber belajar seluas dan semaksimal mungkin.

Generasi Millennial

Generasi millennial, generasi mahasiswa saat ini, lahir antara tahun 1980 dan 2000. Meskipun beberapa millennial telah putus sekolah atau lulus dari akademi dan memasuki dunia kerja, sebagian besar masih dalam sistem sekolah. Rata-rata, Generasi Millennial menghabiskan 6,5 jam setiap hari dengan jenuh dalam cetak, elektronik, media, digital, broadcast dan berita. Mereka mendengarkan dan merekam musik; melihat, membuat, dan mempublikasikan konten Internet; main

video game; menonton televisi; berbicara di ponsel dan pesan instan setiap hari (Chang, 2017).

Umumnya, generasi millennial ini memiliki berbagai karakteristik berikut (Chang, 2017):

- a. Mereka suka memegang kendali. Milenium tidak ingin terikat dengan jadwal tradisional, dan mereka tidak selalu ingin duduk di ruang kelas untuk belajar atau di kantor untuk bekerja. Sebaliknya, mereka lebih suka menggunakan teknologi untuk belajar kapan saja siang atau malam, telecommute dari mana saja di dunia dan mendefinisikan "keseimbangan" dengan cara masing-masing.
- b. Mereka suka pilihan. Dalam lingkungan berbasis proyek, Milenium menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas dengan cara baru dan kreatif. Kebutuhan mereka akan metode alternatif untuk menyelesaikan tugas menghadirkan tantangan ketika menggunakan pengukuran tradisional untuk menentukan produktivitas.
- c. Mereka berorientasi pada kelompok dan sosial. Tanpa henti terekspos ke dunia melalui media, Millennial terus-menerus menjalin hubungan sosial. Secara pribadi, mereka melakukan perjalanan dalam paket, belanja dan bermain bersama. Secara online, mereka mencari peluang untuk mengidentifikasi dengan individu lain dalam skala yang lebih kecil, bergabung dengan komunitas dan bergaul dengan rekan-rekan di seluruh dunia. Mereka sangat kolaboratif; berbagi apa yang mereka pelajari dengan orang lain sebenarnya membantu mereka menciptakan identitas pribadi mereka sendiri.
- d. Mereka inklusif. Milenium telah diajarkan untuk toleran terhadap semua ras, agama, dan orientasi seksual. Mereka tidak dibatasi oleh informasi yang tersedia di perpustakaan lokal mereka atau oleh pencarian linear di encyclope- dias pada topik. Sebaliknya, mereka menggunakan Internet untuk mencari informasi di seluruh dunia dan menggunakan tautan hypertext untuk mengalihkan dari pencarian asli dan belajar tentang subjek baru.
- e. Mereka dipraktekkan pengguna teknologi digital. Generasi Milenial adalah yang pertama dikelilingi oleh media digital. ICT selalu menjadi bagian dari kehidupan mereka, dan karena akses ini, Generasi Millennial secara alami tertarik padanya. Mereka mengharapkannya untuk mendukung pembelajaran mereka dan melakukan apa yang mereka butuhkan untuk dilakukan. Memang, Millennial dapat melakukan lebih banyak fungsi dengan ponsel, perangkat genggam dan peralatan nirkabel lainnya daripada yang dapat mereka lakukan dengan komputer tradisional. Selain menggunakan fungsi kalender perangkat ini untuk memprioritaskan dan menjadwalkan kehidupan mereka, mereka sering lebih memilih komunikasi yang dimediasi komputer dan telah mengembangkan bahasa mereka sendiri, yang terdiri dari akronim seperti "LOL" ("Tertawa dengan nyaring"), "ATM" ("Saat ini"), "BTW" ("By the way") dan slang Internet lainnya. Teknologi saat ini memungkinkan Milenium untuk menyuarakan opini mereka dengan cara yang tidak tersedia di masa lalu.
- f. Mereka berpikir berbeda. Teknologi itu sendiri tidak luar biasa bagi Generasi Millennial. Ketika generasi pertama mencoba memahami bagaimana teknologi baru bekerja, generasi ini tidak mengaguminya; Milenium hanya menerima

teknologi, menyesuaikan diri dengannya dan menggunakannya. Misalnya, ketika meneliti suatu topik, Millennial hanya "Googles" saja. Apa Google™ dan bagaimana cara kerjanya tidak peduli Milenium; mereka menggunakan alat ini untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan.

- g. Mereka lebih cenderung mengambil risiko. Boom dot-com akhir-akhir ini 1990-an dihasilkan ketika generasi millennial awal berbagi mentalitas umum: "Jika ini tidak berhasil, kami akan mencoba lagi." Beberapa orang menemukan kekayaan sebagai hasilnya; yang lain mencoba dan mencoba lagi. Orang tua mereka tidak berpikiran seperti ini dan tidak mungkin mengambil risiko yang berulang dan serupa.
- h. Mereka menghargai waktu istirahat karena mereka memandang hidup sebagai tidak pasti. Milenium menyaksikan peristiwa seperti pembantaian 1999 di Sekolah Menengah Columbine dan serangan teroris pada 11 September 2001, hidup di televisi. Sebagai akibat dari tragedi ini, mereka memandang kehidupan secara berbeda. Mereka mengamati orang tua mereka bekerja keras untuk mengantisipasi mendapatkan status atau tingkat pencapaian tertentu sebelum beristirahat. Sebagai tanggapan, Generasi Millennial menginginkan waktu mereka sendiri dan ketika itu bebas untuk didikte menurut istilah mereka sendiri.

Era millennial sebagaimana yang terjadi saat ini selain memiliki ciri-ciri era post modern sebagaimana tersebut di atas, juga masih memiliki ciri-ciri era globalisasi yang antara lain adanya persaingan yang ketat sebagai akibat dari pasar bebas (*free market*); tuntutan untuk memperoleh perlakuan yang lebih adil, egaliter, manusiawi, dan demokratis, sebagai akibat dari fragmentasi politik; hegemoni politik sebagai akibat dari adanya kesaling tergantungan (*interdependensi*); harus belajar kembali sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi; serta adanya kemerosotan moral (*moral decadency*) sebagai akibat dari masuknya budaya baru yang tidak sejalan dengan nilai-nilai ajaran agama (Bell, 2001, 27-33) dalam (Nata, 2018).

Saat ini, kata generasi millennial sudah tidak asing lagi di telinga kita. Mereka yang dikatakan termasuk generasi millennial adalah manusia yang lahir pada tahun 1980-2000. Generasi ini juga dikenal sebagai generasi Y, generasi digital atau generasi N. Generasi millennial dikenal dengan generasi pertama dimana terdapat komputer hampir disetiap rumah mereka. Seseorang yang masuk dalam kelompok generasi millennial merupakan generasi yang tidak bisa terlepas dari komputer/gadget/internet setiap harinya. Dapat dikatakan, kebutuhan mereka untuk mengakses internet bisa mengalahkan kebutuhan mereka untuk makan, tidur atau bermain. Beberapa hal di bawah ini dapat membedakan generasi millennial dengan generasi pendahulunya, yaitu :

- a. Selalu terhubung dengan sosial media
- b. Tidak bisa jauh dari gadget
- c. Generasi yang terbuka dalam menerima perubahan
- d. Lebih banyak mengakses informasi melalui media digital, bukan print out
- e. Lebih banyak menaruh perhatian pada gambar, grafik, warna dan musik daripada text (tulisan)
- f. Merasa enjoy mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus (multi-tasking)

Dengan membaca penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa generasi millennial merupakan generasi dimana keberadaan komputer dan internet sangat berpengaruh terhadap setiap sisi kehidupan mereka.

Peran Teknologi Pendidikan Pada Generasi Millennial

Berikut ini adalah beberapa peran Teknologi Pendidikan pada generasi millennial :

Teknologi sebagai media mendapat informasi materi pelajaran

Sekarang ini, bisa dikatakan hampir semua informasi yang kita butuhkan bisa kita dapatkan melalui internet. Dengan bermodalkan kata kunci yang ingin diketahui, kita hanya tinggal mengetik kata kunci tersebut pada mesin pencari dan beberapa detik kemudian kita bisa mendapat banyak alternatif situs/web/blog yang menyediakan informasi tersebut.

Hal tersebut juga berlaku untuk dunia pendidikan. Dengan melakukan browsing kita bisa menemukan banyak informasi materi pelajaran yang ada di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kenyataan ini membuat para pelajar dapat mengetahui lebih awal mengenai materi bahan ajaran mereka sebelum guru menerangkannya di sekolah.

Teknologi sebagai media untuk meng-explore pengetahuan

Sebagai sesuatu yang baru, keberadaan teknologi hendaknya disikapi dengan pandangan positif. Saat ini, banyak sekolah yang sudah menerapkan pola belajar mengajar yang baru untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik dari generasi millennial. Proses belajar mengajar yang awalnya hanya berlangsung satu arah, yakni guru menjelaskan materi pelajaran dari A-Z dan murid hanya mendengarkan dan mencatat, kini sudah berganti menjadi sistem belajar dua arah. Dalam hal ini guru bukan hanya bertindak sebagai pengajar, tapi juga sebagai fasilitator agar dapat memenuhi harapan siswa untuk mengetahui lebih dalam dan detail mengenai bahan yang sedang dipelajari.

Dalam proses belajar seperti ini, guru dapat membuat sebuah sistem belajar dimana para murid sebelumnya diharuskan mencari bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan, memahami materi tersebut di rumah dan kemudian membuat sebuah diskusi kecil di kelas. Metode seperti ini dapat membuat pelajar lebih memahami bagaimana kondisi nyata dari setiap bahan yang diajarkan dan bagaimana implikasinya terhadap kehidupan.(Sumarsono, 2016)

Teknologi sebagai perantara guru dan pelajar

Saat ini, dalam pertukaran informasi manusia tidak hanya dapat mengandalkan kondisi face-to-face alias harus bertemu dahulu baru bisa berkomunikasi. Kita bisa berkomunikasi melalui berbagai media, seperti email, SMS, Instant Messenger atau bahkan bertukar informasi melalui sosial media seperti facebook, twitter, instagram dan path. Generasi millennial menyukai hal tersebut. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh institusi pendidikan dalam menyebarkan materi bahan ajar atau tugas yang harus dikerjakan oleh para siswa-siswinya.(Mulyanto & Indriayu, 2018)

Perkembangan internet juga telah membuat menjamurnya forum belajar gratis yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Teknologi telah memudahkan segalanya, dengan adanya forum-forum atau situs-situs seperti ini, setiap orang bisa belajar dimanapun dan kapanpun (dengan syarat adanya jaringan internet).

Teknologi sebagai katalisator mutu pendidikan

Pada dasarnya, mutu pendidikan suatu institusi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan fasilitas pendidikan, seperti komputer/laptop dan akses internet. Namun keberadaan fasilitas teknologi di dalam sebuah institusi pendidikan dapat mendorong siswa/i di dalamnya untuk aktif dalam mencari berbagai informasi terkait bahan ajar yang sedang mereka pelajari. Dengan aktifnya mereka meng-explore materi pelajaran yang ada membuat pengetahuan dan cara berpikir mereka semakin luas.(Samsirin, 2015)

Ketika belajar dengan menggunakan metode belajar satu arah, siswa/i hanya menerima informasi atau pengetahuan dari satu sumber, yaitu guru mereka. Namun ketika mereka mencari hal tersebut di internet, mereka akan menemukan ratusan atau bahkan ribuan sumber untuk dapat membuka wawasan mereka. Berbagai peran positif yang dihadirkan dengan adanya teknologi diharapkan dapat membuat sebuah lingkungan belajar mengajar yang kondusif. Khusus untuk generasi millennial yang sangat tergantung dan menyukai keberadaan komputer dan internet dalam setiap aktifitas mereka, perubahan pola dan sistem pengajaran yang memanfaatkan dua teknologi tersebut sangatlah diharapkan.

KESIMPULAN

Dalam membangun daya saing bangsa di era millennial, peran teknologi pendidikan sangatlah penting dalam membantu sekolah-sekolah untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti bagi para pelajarnya sehingga dapat bersaing dan tidak mudah terpengaruh oleh dunia luar dan juga selalu mempertahankan identitas bangsa.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kawasan Teknologi Pendidikan terdiri atas; studi, etis, fasilitasi belajar/pembelajaran, peningkatan kinerja, penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses pembelajaran dengan teknologis yang memadai, dan penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dalam Sumber-sumber belajar dengan teknologis yang memadai serta prinsip teknologi pendidikan yaitu; pendekatan sistem, berorientasi pada pembelajaran, dan pemanfaatan sumber belajar yang semaksimal mungkin dan generasi millennial merupakan generasi dimana keberadaan komputer dan internet sangat berpengaruh terhadap setiap sisi kehidupan mereka selain itu juga dapat membangun daya saing bangsa.

Berikut ini adalah beberapa peran teknologi pendidikan pada generasi millennial yaitu; 1) teknologi sebagai media mendapat informasi materi pelajaran, 2) teknologi sebagai media untuk meng-explore pengetahuan, 3) teknologi sebagai perantara guru dan pelajar, 4) teknologi sebagai katalisator mutu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. R., & Nisa, M. U. (2016). *The Significance of Educational Technology in Teaching Learning process*. 4(1).
- Chang, M. C. (2017). *Teacher Reform in Indonesia*.
- Ginancar, M. H. (2015). *Reformasi pendidikan dan strategi pembaharuan sistem pendidikan nasional di era global*. 1–26.
- Mujiono Sang Putra, Sofyan Syamratulangi, & Kamaluddin. (2022). Peran Kepala Sekolah Sebagai Pemimpin Pembelajaran Ditinjau dari Permendiknas Nomor 28 Tahun 2010 di SMP IT An-Nisa Dompur. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.51518/lentera.v4i1.64>
- Mulyanto, H., & Indriayu, M. (2018). The Effect of Problem Based Learning Model on Student Mathematics Learning Outcomes Viewed from Critical Thinking Skills. *International Journal of Educational Research Review*, 3(2), 37–45.
- Nata, A. (2018). *Pendidikan Islam di Era Millennial*.
- Rodriguez, M., & Honeycutt, E. (2014). *Using Technology to Engage and Improve Millennial Students ' Presentation Performance Using Technology to Engage and Improve*. 3(2).
- Samsirin. (2015). Konsep Mutu dan Kepuasan Pelanggan dalam Pendidikan Islam. *At-Ta'dib*, 10(1).
- Sofia, S. S., Siama, & Hajar, Q. (2022). Implementasi Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.51518/lentera.v4i1.61>
- Sumarsono, P. (2016). *Professional Development for Novice EFL Lecturers : Policy and Practices at University of Muhammadiyah Malang*. 1, 780–787.
- Syamratulangi, S., Putra, I. S., & Setiyadi, M. W. (2021). Penggunaan Media E-Learning Shcoology dan Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Vygotsky*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.30736/voj.v3i1.368>
- Wartomo. (2016). *Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital*. November.