

MANAJEMEN KOMUNIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL

Ni Nyoman Ayu Wilantari
Tariayu19532@gmail.com
Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangkaraya

Abstraksi

Manajemen komunikasi adalah proses pengelolaan sumber daya komunikasi yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pertukaran pesan yang terjadi dalam berbagai konteks komunikasi. Konteks komunikasi yang dimaksud disini berarti tataran komunikasi individual, interpersonal, organisasional, governmental, sosial, atau bahkan internasional. Dampak positif media pembelajaran era digital sebagai efisiensi manajemen komunikasi kemajuan teknologi, menyediakan banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat serta dapat mengefisienkan manajemen komunikasi karena pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada generasi 4.0 Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru untuk mereka. Dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital dapat berupa menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2 tahun), perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang, masalah kesehatan mata (seharusnya screen time dibatasi maksimal 2 jam per hari), masalah konsentrasi (sebentar-bentar melihat dan mengecek gadget), masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan), tidak ada privacy, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, cyber bullying, dan lainnya, masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

Kata Kunci : Manajemen komunikasi, Media pembelajaran dan Era digital.

I. PENDAHULUAN

Laju perkembangan Ilmu Pengetahuan dari hari ke hari semakin pesat dengan ditunjang oleh adanya teknologi informasi komunikasi yang menjadi sarana dunia pendidikan. Berbicara tentang dunia Pendidikan di Indonesia pada saat ini sungguh mencengangkan, karena Menteri Pendidikan Indonesia bukan berasal dari praktisi pendidikan seperti yang sudah biasa ada di Indonesia. Menteri Pendidikan kali ini berasal dari praktisi aplikasi online yang sudah sangat akrab dengan dunia teknologi informasi komunikasi. presiden mengangkat Mentri Pendidikan ini berdasarkan tujuan beliau lima tahun kedepan yaitu sumber daya manusia unggul, sehingga kita tidak perlu merasa heran jika Menteri Pendidikan saat ini berasal dari seorang Pengusaha Online dan bukan seorang Guru Besar Universitas ternama di Indonesia.

Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) harus dikuasai oleh praktisi pendidikan baik dari tingkat dasar, menengah serta perguruan tinggi. Pemerintah Indonesia saat ini tidak menginginka adanya praktisi pendidikan yang Gaptex atau gagap teknologi sehingga transfer ilmu yang dilakukan kepada anak didik mereka bisa lebih maksimal mengikuti perkembangan zaman. Sehingga Bangsa Indonesia dapat lebih maju lagi sumber daya manusianya terkhusus para generasi muda sebagai penerus tongkat estafet sistem pendidikan di Bangsa ini. Generasi muda harus bisa mengisi diri dengan pengetahuan yang bisa didapatnya dari mana saja dengan memanfaatkan TIK, sehingga informasi ataupun pengetahuan itu bisa langsung dipelajari, dimengerti serta diserap untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Dalam proses pemanfaatan TIK sebagai sarana pemberi pengetahuan dan media pembelajaran kepada generasi muda sebagai genarasi 4.0, maka akan ada manajemen komunikasi yang dipergunakan disana. Jika TIK tidak dipergunakan sebagaimana mestinya maka dapat

menjerumuskan generasi muda kedalam hal-hal yang tidak diinginkan dan merugikan dirinya sendiri serta orang lain dan bangsa ini.

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran paradigma dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang terbuka. Hal ini dapat didukung dengan peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang ada sekarang ini cenderung lebih menekankan pada proses mengajar (teaching), berbasis pada isi (content base), bersifat abstrak dan hanya untuk golongan tertentu (pada proses ini pengajaran cenderung pasif). Seiring perkembangan ilmu dan teknologi ICT, proses pembelajaran mulai bergeser pada proses belajar (learning), berbasis pada masalah (case base), bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu. Pada proses pembelajaran seperti ini siswa dituntut untuk lebih aktif dengan mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada (Ali, 2013). Manajemen komunikasi diperuntukkan mengatur laju informasi yang diperoleh generasi muda sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang mengasyikkan dan bermanfaat bagi kehidupannya sehingga dapat menjadi generasi muda yang unggul dan berguna bagi Bangsa dan Negara Indonesia. Kekuatan suatu Bangsa memang terletak pada generasi muda yang kini disebut sebagai penerus namun kita tidak boleh melupakan peran serta generasi tua sebagai pembimbing dan pengarah agar manajemen komunikasi media pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

II. PEMBAHASAN

2.1 Manajemen Komunikasi Era Digital

Lawrence A.Appley dan Oey Liang Lee dalam Hikmat (2009 : 13), menyatakan manajemen sebagai seni dan ilmu strategi memanfaatkan tenaga dan pikiran orang lain untuk melaksanakan suatu aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Didalam manajemen terdapat teknik-teknik yang kaya dengan

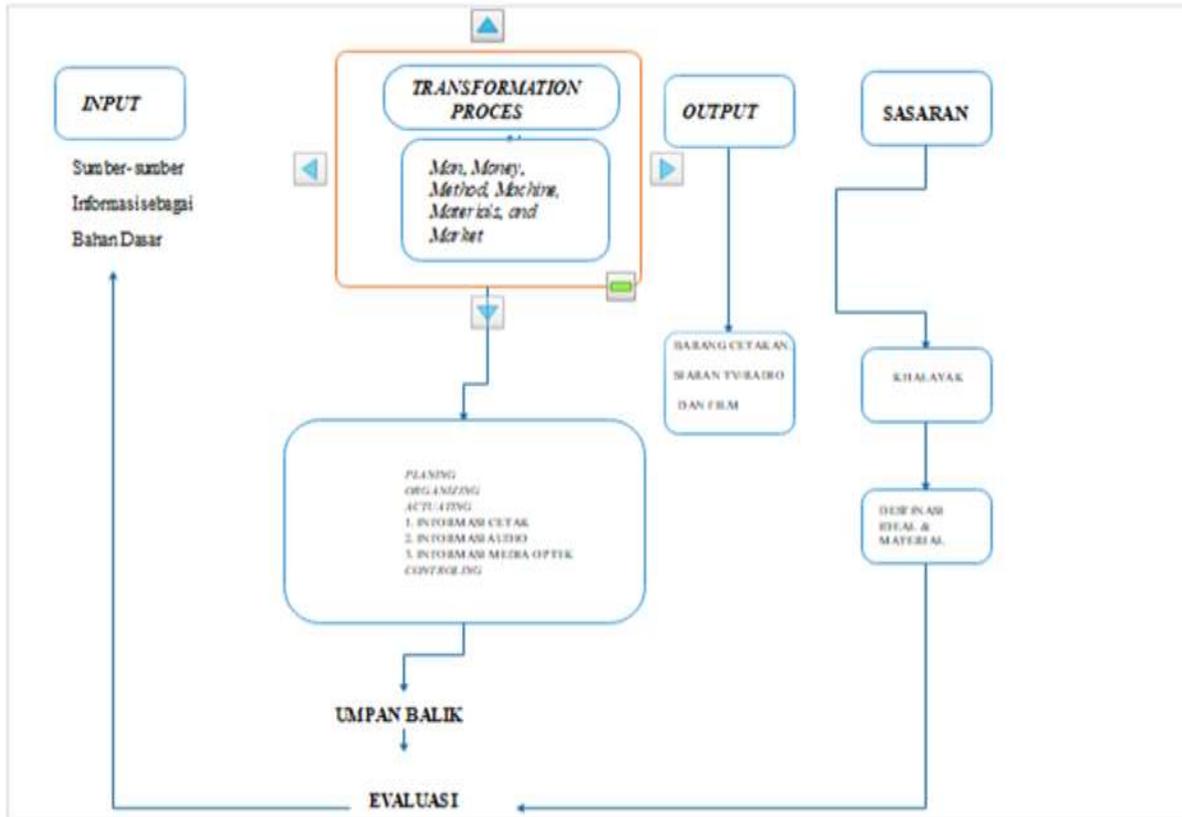
nilai-nilai estetika kepemimpinan dalam mengarahkan, memengaruhi, mengawasi, dan mengorganisasikan semua komponen yang saling menunjang untuk tercapainya tujuan yang dimaksud.

Cangara menyatakan bahwa, komunikasi dalam proses pertumbuhannya merupakan studi retorika dan jurnalistik yang banyak berkaiatan dengan pembentukan pendapat umum. Di dalam peta Ilmu pengetahuan, komunikasi dinilai oleh banyak pihak sebagai ilmu yang monodisiplin yang berinduk pada ilmu politik. Namun dengan perkembangan masyarakat yang begitu cepat, terutama kemajuan di bidang genetika dan teknologi komunikasi maupun di bidang-bidang lainnya telah membawa dampak makin kaburnya batas-batas kewenangan dan fungsi beberapa ilmu pengetahuan, sehingga ilmu yang tadinya monodisiplin cenderung multidisiplin. Begitu juga dengan ilmu komunikasi yang dulunya dikatakan sebagai ilmu yang monodisiplin kini dengan perkembangan dalam proses akumulasi dalam lingkungan ilmu komunikasi itu sendiri dan karena makin integratifnya antara ilmu yang satu dengan yang lainnya, akhirnya ilmu komunikasi yang tadinya diidentikkan sama dengan ilmu pers sebagai bagian dari ilmu politik (monodisiplin) mengalami perkembangan sebagai ilmu yang tidak saja memfokuskan diri pada aspek-aspek kekuasaan di bidang politik dan pemerinthan, tetapi komunikasi dalam arti luas makin dirasakan menyentuh semua aspek kehidupan umat manusia dalam bermasyarakat, seperti berbentuk ilmu ekonomi, hubungan antar bangsa, kekuasaan, organisasi dan perencanaan, penerangan dan penyuluhan, serta dalam tata hubungan antarmanusia itu sendiri (Wilantari, 2018)

Manajemen dapat diartikan sebagai suatu seni menyelesaikan suatu masalah atau pekerjaan melalui orang dan media lain. Unsur- unsur manajemen terdiri dari Man, Money, Method, Machine, Materials, and Market disingkat 6 M. Manajemen dibutuhkan oleh semua organisasi karena tanpa manajemen, semua usaha akan sia-sia

dan pencapaian tujuan akan lebih sulit. Handoko (1977) dalam Suprpto (2009 : 126-127) menyebut ada 3 alasan utama yang diperlukan manajemen. Pertama untuk manajemen mencapai tujuan, manajemen dibutuhkan untuk mencapai tujuan organisasi dan pribadi, kedua untuk menjaga keseimbangan diantara tujuan-tujuan saling bertentangan. Manajemen dibutuhkan untuk menjaga keseimbangan antara tujuan-tujuan, sasaran-sasaran, dan kegiatan-kegiatan yang saling bertentangan dari pihak-pihak yang berkepentingan dalam organisasi, seperti pemilik dan karyawan, maupun kreditor, pelanggan, konsumen, supplier, serikat kerja, asosiasi, perdagangan, masyarakat dan pemerintah. Ketiga untuk mencapai efisiensi dan efektivitas. Suatu kerja organisasi dapat diukur dengan banyak cara yang berbeda. Salah satu cara yang umum adalah efisiensi dan efektivitas. Efisiensi adalah kemampuan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dengan benar. Ini merupakan perhitungan rasio antara keluaran (output) dan masukan (input). Sedangkan efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Secara sederhana manajemen komunikasi adalah manajemen yang diterapkan dalam kegiatan komunikasi. ini berarti manajemen akan berperan atau sebagai penggerak aktivitas komunikasi dalam usaha pencapaian tujuan komunikasi. asas-asas manajemen dan komunikasi dipadukan dan disesuaikan di atas landasan tujuan yang hendak dicapai. Adapun perpaduan ilmu manajemen (pendekatan model input-output dari Henry Fayol) dan ilmu komunikasi, dapat dijabarkan dalam gambar model berikut ini (Suprpto 2009 : 132 - 133) :



Jika kita merujuk pada era digital maka manajemen komunikasi dimaksud yaitu media internet yang kini bisa sematkan dalam berbagai media elektronik seperti Output yang ada pada bagan diatas. Seseorang dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja sehingga dapat menyelesaikan masalah ataupun pekerjaannya. Para ahli memberikan pengertian tentang manajemen komunikasi dalam (www.definisi : 2008) Menurut Michael kaye (1994), Communication management is how people manage their communication processes through construing meanings about their relationships with others in various setting. They are managing their communication and actions in a large of relationship – some personal some professional. Bagaimana orang-orang mengelola proses komunikasi dan hubungannya dengan orang lain dalam setting atau konteks komunikasi. Menurut Parag Diwan, Manajemen komunikasi adalah proses penggunaan berbagai sumber daya komunikasi secara terpadu melalui proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengontrolan unsur-unsur

komunikasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Antar Venus, Manajemen komunikasi adalah proses pengelolaan sumber daya komunikasi yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pertukaran pesan yang terjadi dalam berbagai konteks komunikasi. Konteks komunikasi yang dimaksud disini berarti tataran komunikasi individual, interpersonal, organisasional, governmental, sosial, atau bahkan internasional.

Dari pengertian yang sudah dikemukakan para ahli tersebut maka yang dikemukakan oleh Antar Venus, yang dapat mengupas bagaimana manajemen komunikasi di era digital dalam media pembelajaran bagi generasi muda. Sumber daya komunikasi yang dalam hal ini adalah internet sebagai sarana digitalisasi di kelola sedemikian rupa sehingga dapat berguna meningkatkan pengetahuan generasi muda sehingga pengetahuan yang dimilikinya berkualitas dan juga didalam era digital ini efektivitas pertukaran pesan yang terjadi bisa lebih cepat. Kegiatan pembelajaran dalam era digital yang meliputi aktivitas pencarian, pengumpulan, dan pengolahan serta pendistribusian informasi selalu memerlukan manajemen komunikasi sehingga pesan-pesan atau informasi ditata dan diatur sedemikian rupa disesuaikan dengan kebutuhan generasi muda yang dikemas dalam rentangan berbagai kegiatan komunikasi untuk mencapai sasaran pembelajaran (Suprpto, 2009 ; 136-137).

Kemajuan sains dan teknologi telah membawa babak baru bagi peradaban manusia, Daya jangkau yang sangat luas membuat interaksi manusia dalam dimensi ruang dan waktu semakin tak terbatas. Perangkat teknologi sejatinya diciptakan untuk memudahkan manusia dalam menjalani berbagai aktivitas kehidupan sehingga memicu perubahan sikap, perilaku, dan cara hidup yang semakin efisien dan produktif, serta perubahan gaya hidup yang semakin modern. Hal ini memunculkan generasi baru dengan perubahan perilaku sosial yang berbeda dari sebelumnya. Istilah generasi mengacu pada sekelompok orang yang secara perkiraan berada di usia yang sama dan

memiliki pengalaman sosial utama (seperti keadaan ekonomi, peristiwa sejarah, dan nilai-nilai budaya yang dominan) yang memiliki potensi untuk saling mempengaruhi. (Gazali, 2018)

Webster, 2006 dalam (Alia & Irwansyah, 2018) Era digital merupakan istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, di mana terjadi peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat. Orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Teknologi baru adalah salah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya zaman baru, dan juga untuk menandakan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginsiprasi terciptanya masyarakat baru. Pengertian internet (interconnection networking) sendiri adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan jutaan bahkan milyaran jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit dan lain sebagainya. Internet memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk memperoleh/ membagikan informasi dan data. Salah satu manfaat dari internet yakni mempermudah dan mempercepat komunikasi. Perkembangan internet yang semakin menjadi-jadi membuat komunikasi antar individu menjadi sangat mudah dan cepat. Kita juga dapat berkomunikasi dengan orang luar negeri sekalipun dengan biaya yang relatif murah (Gantiano, 2017)

Perkembangan teknologi komunikasi merupakan efek langsung dari perkembangan masyarakat. Kemampuan menyimpan, mudah dibawa, dan diakses adalah ciri dari konsep komunikasi massa. Perubahan komunikasi bergerak dengan cepat sehingga menuntut konsumen untuk lebih cerdas dalam memilih teknologi

komunikasi yang dipergunakan. Salah satunya adalah internet yang merupakan gabungan dari beribu jaringan computer yang mengirim dan menerima pesan kesegala penjuru dunia. Internet memiliki ukuran yang global dan belum ada kontrol dari pemerintah, maka internet sangat berbeda dengan media massa lainnya (Budiargo, 2015 : 33-34).

Digitalisasi telah mengubah dan melakukan transfigurasi teknologi media dan komunikasi. Jaringan telepon otomatis yang sebelumnya dioperasikan secara manual sekarang bisa dioperasikan oleh perangkat jaring-intelek komputer dengan perangkat lunak yang mampu mengkonfigurasi jaringan cerdas (intelligent network) dengan fitur-fitur kompleks digital. Digitalisasi juga mengarahkan konvergensi produk dan proses aplikasi informasi yang dapat melakukan berbagai fungsi audio-visual dan komputasi. Konvergensi produk komunikasi terjadi ketika televisi dan komputer menjadi satu produksi media sehingga akses ke internet dapat dilakukan dari pesawat televisi (lihat layanan Indovision yang menyediakan jaringan komputer dengan bandwidth yang cukup lebar atau yang bisa disebut broadband channel). Sebaliknya, siaran televisi dapat dinikmati lewat internet secara real time (Wuryantai, 2004).

Diawali dari sebuah penelitian pertahanan Amerika Serikat berkembang menjadi sebuah mesin ekonomi global. Berbagai macam kemampuan dan potensi internet sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tanpa batas. Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lainnya seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas serta kecepatan dan lain sebagainya sekarang dapat diatasi. Untuk mengakses internet, seseorang tidak harus melalui komputer ataupun laptop. Seiring perkembangan teknologi komunikasi khususnya teknologi komunikasi nirkabel yang semakin pesat, internet dapat diakses dengan menggunakan telepon genggam, tablet pc, bahkan piranti MP4 Player seperti produksi Apple Inc.

yang bernama iTouch atau iPod Touch juga dilengkapi dengan fasilitas untuk mengakses internet. Dengan begitu setiap orang bisa mengakses berbagai konten yang bisa di pakai sebagai media pembelajaran seperti youtube, ruang guru dan lainnya saat berjalan kaki, sambil menyantap makanan, bahkan saat kuliah berlangsung (Nugraha & Akbar, 2018). Saat ini banyak sekali situs bermunculan baik yang bersifat positif maupun negatif. Untuk situs yang sifatnya positif dan bermanfaat atau menguntungkan, tidak menjadi masalah apabila publik mengaksesnya. Namun apabila ada situs yang sifatnya negatif dan menimbulkan efek buruk bagi publik, maka perlu sekali mendapat perhatian serius agar tidak mempengaruhi generasi penerus bangsa. Hal ini memang tidak dapat dibendung dalam komunikasi sosial di dunia maya, namun hal ini dapat dicegah dengan memberikan pendidikan sejak dini mengenai etika dalam menggunakan internet yang baik dan benar terutama dari kalangan keluarga dan sekolah (Bakti & Meidasari, 2014).

2.2 Metode Pembelajaran Generasi 4.0

Pada era digital saat ini sudah menjadi keharusan memperkenalkan para generasi muda media informasi dan teknologi. Kondisi mengiring kita memasuki era baru dalam kehidupan kemanusiaan terutama bidang manufaktur dan industri yaitu revolusi industri keempat atau disebut juga sebagai industri 4.0 (selanjutnya disingkat RI. 4.0) Transformasi digital manufaktur dan pemanfaatan teknologi platform ketiga menjadi identitas RI 4.0. Teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Semuanya tanpa batas dengan penggunaan daya dan data komputasi tak terbatas, karena dipengaruhi oleh perkembangan Internet dan teknologi digital masif sebagai tulang punggung gerakan manusia dan mesin serta konektivitasnya. Revolusi ini akhirnya mengubah perspektif seseorang dalam menjalani kehidupan modern dan canggih. Klaus Schwab sebagai pendiri sekaligus ketua forum ekonomi dunia

mempertegas kondisi diatas, masuknya era RI 4.0 ditandai dengan kemunculan superkomputer, robotika, kendaraan tanpa pengemudi, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia untuk lebih mengoptimalkan fungsi otak, kecerdasan buatan (Artificial intelligence), big data, nano teknologi, komputasi quantum, seluruhnya ditujukan untuk kesejahteraan manusia (Gazali, 2018). Selanjutnya generasi muda ini disebut sebagai generasi 4.0 karena mereka adalah generasi penerus tongkat esatafet laju perkembangan revolusi industri.

Penggunaan media pembelajaran dan teknologi bagi generasi 4.0 dapat memudahkan mereka mengasah kreativitas dan kecerdasan dengan adanya beragam aplikasi digital yang dapat di unduh seperti ruang guru, soal ujian, ruang belajar, aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Gawai atau tablet dengan koneksi internet sebagai sarana belajar generasi 4.0 tergolong lebih menyenangkan bagi mereka sehingga mereka lebih semangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah serta lagu-lagu yang ceria. Selain itu, kemampuan berimajinasi mereka semakin terasah (Ameliola & Nugraha, 2013)

Generasi 4.0 dalam media pembelajaran bebasiskan TIK diharapkan dapat memiliki keterampilan dasar manajer untuk memanage dirinya sendiri sehingga media pembelajaran itu menjadi tepat guna. Salah satu keterampilan dasar manajer menurut Robert L. Katz (dalam Suprpto, 2009: 135-136) yaitu keterampilan teknis, merupakan kemampuan untuk meggunakan keahlian khusus dalam melakukan tugas tertentu serperti memilih, mengolah, menyajikan pesan serta mampu menggunakan media yang tepat, dan keahlian dalam mempertimbangkan efek yang mungkin terjadi dalam proses komunikasinya.

Hadirnya teknologi digital dalam bentuk gadget telah membuat generasi 4.0, dekat dengan media tersebut. Era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk juga anak-anak. Anak-anak era generasi digital menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi. Karenanya orangtua menghadapi banyak tantangan dalam membesarkan dan mengasuh anak-anak di era seperti sekarang. Pendidikan karakter tidak bisa diajarkan dengan pendekatan teori untuk anak-anak, tetapi harus diajarkan dengan perilaku. Bagaimanapun peran orang tua sangatlah penting dalam hal ini (Alia & Irwansyah, 2018)

Fakta dilapangan memperlihatkan akibat dari perkembangan teknologi informasi sebagai media pembelajaran generasi 4.0, hubungan antara anak dan orangtua serta lingkungan sekitarnya yang seharusnya dekat kini seolah dijauhkan oleh produk komunikasi era 4.0 dan selanjutnya bagaimana artificial intelligence melahirkan dehumanisasi serta mengarahkan pengguna produk tersebut menjauh dari dunia nyata termasuk menjauhi hangatnya hubungan sebuah keluarga. Padahal jika perilaku seperti ini terus menerus berlangsung dalam waktu yang lama, maka tidak jarang akan menimbulkan kenakala remaja. Oleh karena itu jika orang tua menghendaki masa depan yang lebih baik untuk anak-anak mereka, maka pola komunikasi antara orang tua dengan anak perlu diperbaiki (Sampe, 2019).

Sebagai solusi dalam menghadapi situasi pesatnya laju perkembangan teknologi Informasi, pendidikan etika besar sekali perannya sebagai fondasi dalam tumbuh kembang seorang anak manusia. Pendidikan etika dapat diajarkankan dalam setiap aspek kehidupan; keluarga, lingkungan akademis, dan juga masyarakat sekitar. Di dalam lingkup akademis, nilai-nilai etika dapat diajarkan dalam setiap lini termasuk mata kuliah (Bakti & Meidasari, 2014) disinilah diperlukan adanya manajemen

komunikasi yang baik dari semua pihak sehingga media pembelajaran digitalisasi dapat dipergunakan secara bijak dan tepat sasaran.

2.3 Efektifitas Manajemen Komunikasi Metode Pembelajaran Era Digital

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Oleh karena itu peran media digital dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai (Muhson, 2010).

Teknologi dalam perkembangan arus produksi, konsumsi dan distribusi informasi memegang peranan penting. Urgensi peranan teknologi dalam proses massifikasi informasi terjadi ketika hasil teknologi membantu mengubah pola komunikasi yang dibatasi oleh ruang dan waktu menjadi pola komunikasi informasi tanpa batas. Dengan demikian, pada dasarnya teknologi bersifat baik, sehingga tidak mengherankan apabila terjadi perubahan dari media massa tradisional menjadi media massa baru. Pada akhirnya media baru dalam konteks teknologi dan globalisasi mengalami perubahan yang sedemikian kompleks. Globalisasi menjadi salah satu faktor penting dalam industri dan teknologi media komunikasi (Wuryantai, 2004).

Kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi menyebabkan anak-anak yang bahkan masih berusia dini pun sudah mampu untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal. Teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual di saat yang bersamaan membuat anak mampu untuk mempelajari banyak hal dalam satu waktu (Alia & Irwansyah, 2018). Perubahan dalam teknologi komunikasi mampu memfasilitasi ilmu pengetahuan sehingga dalam hitungan detik semua informasi bisa diperoleh. Oleh karenanya kehadiran teknologi informasi ini bisa meniadakan peran pengajar di sekolah-sekolah (Guru) maupun diperguruan tinggi (Dosen) sebagai pentransfer ilmu. Guru dan Dosen diharapkan tidak hanya sekedar mengajar namun mendidik dan memanusiakan manusia dan menjadikan seseorang menjadi being bukan having sebuah teknologi hanyalah sesuatu yang bersifat material, bisa rusak, berubah dan suatu saat tak bermanfaat. Karena itu interaksi antar manusia yang didasari kontak teknologi belaka akan kering karena bersandar pada nilai material yang tidak melibatkan hati (Budiargo, 2015 : ix)

Dampak positif media pembelajaran era digital sebagai efisiensi manajemen komunikasi. Kemajuan teknologi menyediakan banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan teknologi informasi, antara lain dapat menambah wawasan, dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu, dapat memudahkan dalam mencari dan mengetahui informasi terkini, dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan

perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga generasi 4.0 secara tidak langsung mau untuk belajar, menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar, membangun kreatifitas anak, teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi. Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat serta dapat mengefisienkan manajemen komunikasi karena pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada generasi 4.0 Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru untuk mereka. Dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital dapat berupa menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2 tahun), perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang, masalah kesehatan mata (seharusnya screen time dibatasi maksimal 2 jam per hari), masalah konsentrasi (sebentar-bentar melihat dan mengecek gadget), masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan), tidak ada privacy, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, cyber bullying, dan lainnya, masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif (Alia & Irwansyah, 2018).

Merujuk pada apa yang sudah diuraikan diatas, maka manajemen komunikasi sangat diperlukan dalam media pembelajaran era digital, manajemen komunikasi dalam wilayah terkecil dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengawasi dan

membimbing anak-anak mereka agar bisa mempergunakan media pembelajaran era digital ini dengan bijak sehingga sangat efektif untuk tumbuh kembang anak-anak mereka. Masyarakat dan Pemerintah juga memiliki peran penting dalam mengontrol pesatnya laju teknologi informasi sehingga tatanan teknologi komunikasi dan informasi di era media baru digital yang menjadi sebuah terobosan mengangankan terwujudnya sebuah struktur sistem media dan telekomunikasi internasional, dapat berlangsung arus komunikasi yang berimbang antarnegara. Kehadiran media digital baru dirasakan sebagai era revolusi komunikasi yang akan mempercepat arus informasi dari satu belahan dunia ke belahan dunia lain (Bakti & Meidasari, 2014).

III. Kesimpulan

Manajemen komunikasi bisa masuk kedalam semua lini kehidupan masyarakat tak terkecuali media pembelajaran yang saat ini sudah memasuki era digital. Era ini juga disebut sebagai revolusi industri 4.0 sehingga melahirkan generasi 4.0, yang memiliki media pembelajarn berbeda dengan orang tuanya. Media pembelajaran generasi 4.0 sudah berbasiskan teknologi informasi komunikasi sehingga proses pembelajaran bagi mereka bisa lebih variatif serta dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan. Namun teknologi komunikasi ini juga memiliki dampak buruk bagi kehidupan generasi 4.0. Mereka yang sudah asyik mempergunakan gawai atau gadget jadi malas bergerak dan berinteraksi dengan orang –orang yang ada disekitarnya. Mereka mejadi lebih individualis dan memiliki dunia sendiri, sehingga diperlukan manajemen komunikasi yang baik dari semua pihak, baik dari orang tua, pengajar disekolah atau perguruan tinggi serta masyarakat dan pemerintah. Manajemen komunikasi dapat diberikan dalam pendidikan etika sebagai fondasi dalam tumbuh kembang seorang anak manusia. Pendidikan etika mempergunakan internet secara baik dan benar dapat diajarkankan dalam setiap aspek kehidupan, bermula dari didikan

keluarga dan sekolah sehingga generasi 4.0 ini menjadi generasi yang bijak dalam mempergunakan media pembelajaran digitalisasi dan tepat sasaran.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2013). Peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran melalui teknologi informasi dan komunikasi di universitas negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. Dalam A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGOT, 14(1), 65–78.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization.
- Bakti, A. F., & Meidasari, V. E. (2014). Trendsetter Komunikasi di Era Digital: Tantangan dan Peluang Pendidikan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Jurnal Komunikasi Islam, 4(1).
- Budiargo, Dian, (2015) Berkomunikasi Ala Net Generation. Jakarta. PT Gramedia
- Gantiano, H. E. (2017). FENOMENA FACEBOOK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI SOSIAL. Dharma Duta, 15(1). Yogyakarta. MedPress.
- Gazali, E. (2018). Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam, 2(2).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2).

Nugraha, B., & Akbar, M. F. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Aktif Instagram.

Jurnal Manajemen Komunikasi, 2(2), 95–101.

Suprpto, Tommy. (2009). Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi.

Sampe, N. (2019). Meretas Kecakapan Komunikasi Interpersonal Keluarga Kristen

Memasuki Era 4.0. BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual, 2(1),
72–82.

Wilantari, N. N. A., & others. (2018). Komunikasi Massa dalam Manajemen Pariwisata.

Dharma Duta, 16(1).

Wuryantai, A. G. E. W. (2004). Digitalisasi masyarakat: Menilik kekuatan dan

kelemahan dinamika era informasi digital dan masyarakat informasi.

<http://www.definisi-pengertian.com/2015/08/definisi-pengertian-manajemen-komunikasi.html>,
diakses pada tanggal 02 Maret 2018