



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

Overall Similarity: **17%**

Date: Sep 21, 2021

Statistics: 332 words Plagiarized / 1972 Total words

Remarks: Low similarity detected, check your supervisor if changes are required.

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL SKRIPSI EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI ARJOWINANGUN TAHUN PELAJARAN 2020/2021 OLEH DEWI KRISMONIX 1786206015 Telah Disetujui untuk Dipublikasi dan Diajukan Kepada Panitia Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Pacitan Pacitan, 16 Agustus 2021 Pembimbing I Lina Erviana, M.Pd.Si NIDN. 0711068304 Pembimbing II Taufik Hidayat, M.Pd NIDN. 0720068702 EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI ARJOWINANGUN TAHUN PELAJARAN 2020/2021 Dewi Krismonix¹, Lina Erviana², Taufik Hidayat³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan Email : krismontherilsisnot@gmail.com ²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan Email : linaerviana27@gmail.com ³Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan Email : etaufik87@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan efektivitas penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Arjowinangun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Arjowinangun. Guru yang dimaksud adalah guru yang mengajar di kelas IV SDN Arjowinangun. Objek penelitian merupakan titik perhatian dalam dalam sebuah penelitian. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan efektivitas penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Arjowinangun. Teknik pengumpulan data ini yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu Efektivitas penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran daring siswa kelas IV SDN Arjowinangun secara umum tidak terlaksana dengan baik. Hambatan yang dialami guru yaitu sebagian besar anak menggunakan gadget orang tua. Motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring cenderung turun. Proses belajar mengajar menggunakan gadget guru menyiapkan RPP pembelajaran daring, media pembelajaran, sumber buku, dan penilaian siswa. Pengumpulan tugas siswa berupa foto yang dikirimkan kepada guru kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan

diperoleh hasil bahwa siswa tidak senang dan kurang aktif dalam melakukan pembelajaran menggunakan gadget. Kata Kunci: Efektivitas, Gadget, Motivasi Belajar

Abstrac: **This study aims to** describe the effectiveness of using gadgets as a means of online learning on the learning motivation of fourth graders at SDN Arjowinangun. **In this study** using qualitative research methods. The subjects **in this study** were teachers and fourth grade students of SDN Arjowinangun. The teacher in question is a teacher who teaches in class IV SDN Arjowinangun. The object of research is a point of interest in a study. The object of this research is the implementation of the effectiveness of using gadgets as a means of online learning on the learning motivation of fourth grade students of SD Arjowinangun. The data collection techniques used **in this study** include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The result of this research is that the effectiveness of using gadgets as a means of online learning for fourth graders at SDN Arjowinangun is generally not well implemented. The obstacle experienced by the teacher is that most children use their parents' gadgets. Student motivation in carrying out online learning tends to fluctuate. The teaching and learning process using teacher gadgets prepares online learning lesson plans, learning media, book resources, and student assessments. The collection of student assignments is in the form of photos sent to the class teacher. **Based on the results of** the research that has been done, the results show that students are not happy and less active in learning using gadgets. Keywords: Effectiveness, Gadgets, Learning Motivation

PENDAHULUAN Dunia pendidikan, guru adalah penentu kualitas pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dan ruang praktek. Terkait dengan tugas, guru harus selalu mempertimbangkan bagaimana bekerja keras meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk melalui perencanaan pelajaran dengan cermat dan menyiapkan beberapa alat pembelajaran yang sesuai. Penting juga bagi guru untuk melakukan hal yang sama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dituntut untuk dapat bekerja keras untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Pendidikan adalah suatu proses yang meliputi tiga tingkatan individu, masyarakat atau individu komunitas nasional, serta seluruh isi realitas material dan spiritual yang berperan dalam menentukan sifat, takdir,

bentuk orang dan masyarakat. Jadi pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang dan nantinya akan menjadi persiapan menghadapi tantangan masa depan yang lebih besar dan lebih kompetitif. Pendidikan adalah kedewasaan peserta didik sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan bakat, potensi dan keterampilannya, sehingga pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Pendidikan juga menentukan kualitas hidup seseorang. Dilihat dari peran pendidikan dalam kehidupan, sudah menjadi kebiasaan yang baik untuk menjadi pendidikan negeri ini berkembang lebih maksimal dan memberikan berbagai manfaat bagi setiap orang. Pembelajaran daring memungkinkan siswa untuk belajar dengan bebas, sehingga mereka dapat belajar kapanpun, dimanapun. Selain itu, mahasiswa dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk berinteraksi dengan dosen seperti e-classroom, video conference, telepon atau live chat, zoom atau grup whatsapp (Dhull & Sakshi, 2017). Kegiatan pembelajaran tersebut merupakan inovasi pendidikan yang dirancang untuk menjawab tantangan ketersediaan sebagai sumber belajar. Keberhasilan model atau media pembelajaran tergantung pada karakteristik siswa. Di lingkungan Arjowinangun terdapat beberapa siswa yang kurang bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan Gadget untuk menyediakan pembelajaran daring memungkinkan pembelajaran berlangsung di mana saja, tanpa dibatasi oleh ruang kelas. Gadget adalah alat elektronik kecil dengan fungsi khusus, dibandingkan dengan alat elektronik lainnya. Di era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga masyarakat awam sudah mengenal alat atau teknologi super mutakhir, dan dapat dengan mudah mengakses informasi dari manapun di dunia melalui gadget. Dilingkungan Arjowinangun banyak anak-anak yang memiliki gadget hanya untuk bermain game dan menonton youtube. E-learning merupakan kegiatan belajar mengajar yang didukung dan dikembangkan oleh media digital, serta merupakan salah satu bentuk konsep pembelajaran jarak jauh. E-learning sangat membantu dalam proses belajar mengajar karena mudah diakses dengan gadget dimanapun dan kapanpun. Menurut Rahyubi (2014: 7), belajar adalah proses yang

membantu siswa belajar. Dalam peraturan pemerintah republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005, Pasal 20 Standar Nasional Pendidikan menetapkan: "Rencana proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana penyelenggaraan pembelajaran, bahan ajar, metode pengajaran, sumber belajar". Untuk mewujudkan pendidikan dan pembelajaran yang bermutu harus sejalan dengan perkembangan teknologi perkembangan saat ini. Sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran telah dilakukan berbagai upaya yaitu dengan meningkatkan motivasi belajar. Terdapat siswa yang memiliki motivasi dan minat baca rendah. Menurut pandangan siswa, jika memiliki kemauan, keinginan atau dorongan untuk belajar, siswa akan lebih bersemangat dalam belajar, bersikap, dan berperilaku. Dengan adanya motivasi belajar terdapat ambisi atau keinginan siswa sehingga dapat memahami apa tujuan belajarnya. METODE PENELITIAN Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Prof. Dr. Lexi J. Moleong, M.A. (2017:6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Menurut pendapat lain yang dikemukakan Arikunto (2013:20) penelitian kualitatif adalah data yang diwujudkan dalam kata keadaan atau fisik. Agar penelitiannya berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap yaitu data primer dan skunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek (informan) yang dapat dipercaya sedangkan data skunder adalah data yang diperoleh dan dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen rapat, SMS dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda lain yang dapat memperkaya data primer. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran daring terhadap motivasi siswa kelas IV SD Negeri Arjowinangun. HASIL DAN PEMBAHASAN Efektivitas penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran daring siswa kelas IV SDN Arjowinangun secara umum tidak terlaksana dengan baik. Berdasarkan

observasi, wawancara, dan angket respon siswa yang telah dilakukan peneliti kepada para responden menunjukkan bahwa siswa tidak senang melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan gadget. Dengan siswa memberikan respon penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran mereka selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media ini siswa merasa tidak senang, dan siswa kurang paham dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan sarana gadget. Hal tersebut bisa dikatakan dengan aspek tidak tercapai tujuan penggunaan gadget karena respon siswa kurang baik, dan sikap siswa terhadap pembelajaran menggunakan gadget kurang baik. Siswa yang melaksanakan kegiatan belajar secara daring menggunakan gadget, merasa jenuh bahkan bosan dalam mengerjakan tugas. Senada dengan pendapat dari (Rahmawati 2015:16) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, dan melakukan hal yang benar. Kondisi pandemi seperti ini gadget merupakan salah satu sarana untuk membantu komunikasi ke anak dan orang tua, baik dalam pembelajaran maupun informasi lainnya. Meskipun hasil kurang maksimal karena tidak semua anak memiliki gadget, dan faktor keterbatasan kuota. Hambatan yang dialami guru dalam penggunaan gadget yaitu sebagian besar anak menggunakan gadget milik orang tua. Dalam pelaksanaan pembelajaran maka siswa susah untuk tepat waktu dalam mengerjakan mereka harus menunggu orang tua mereka pulang terlebih dahulu. Selain itu siswa yang sulit memahami materi pembelajaran. Senada dengan pendapat Isman (2016:587) pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang menggunakan web selama pelaksanaannya. Pemanfaatan media pembelajaran berupa gadget dilingkungan sekolah sangat perlu digunakan. Karena melalui gadget diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Tetapi penggunaan waktu yang berlebihan dalam menggunakan gadget, dapat membuat siswa enggan belajar dengan buku dan tidak jarang disalahgunakan penggunaannya. Maka dari itu siswa perlu sekali diperkenalkan dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran. Motivasi siswa dalam pelaksanaan

pembelajaran melalui sarana gadget cenderung turun, faktor ini disebabkan karena kondisi anak dirumah yang jenuh, orang tua yang kurang suport mendampingi, materi yang tidak menarik/ siswa merasa sulit, sehingga sulit untuk dipahami. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai pembelajaran. Karena belajar tanpa motivasi sulit untuk berhasil. Dilihat dari rata-rata respon siswa dalam wawancara yang telah dilakukan siswa kurang termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar secara daring menggunakan sarana gadget Senada dengan pendapat Daud Firdaus Motivasi adalah kekuatan (dorongan hati, penyebab keinginan) dari dalam yang menyebabkan kita bertindak atau berbuat, dimana tindakan tersebut diarahkan ke suatu tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tetapi dengan adanya tingkat motivasi yang tinggi akan membuat siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran walaupun dilaksanakan secara daring. Dimasa pandemi ini, guru harus meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses belajar mengajar tercapai dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan Efektivitas penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran daring siswa kelas IV SDN Arjowinangun secara umum tidak terlaksana dengan baik. Dengan siswa memberikan respon penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran mereka selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media ini siswa merasa tidak senang, dan siswa kurang paham dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan sarana gadget. Hal tersebut bisa dikatakan dengan aspek tidak tercapai tujuan penggunaan gadget karena respon siswa kurang baik, tidak meningkatkan motivasi belajar siswa, dan sikap siswa terhadap pembelajaran menggunakan gadget kurang baik. Kondisi pandemi seperti ini gadget merupakan salah satu sarana untuk membantu komunikasi ke anak dan orang tua, baik dalam pembelajaran maupun informasi lainnya. Meskipun hasil kurang maksimal karena tidak semua anak memiliki gadget, dan faktor keterbatasan kuota. Hambatan yang dialami guru dalam penggunaan gadget yaitu sebagian besar anak menggunakan gadget milik orang tua. Dalam pelaksanaan pembelajaran maka siswa susah untuk tepat waktu dalam mengerjakan mereka harus menunggu orang tua mereka pulang terlebih dahulu. Selain itu terdapat juga siswa yang sulit untuk memahami materi pembelajaran. Motivasi siswa dalam pelaksanaan

pembelajaran melalui sarana gadget cenderung turun, faktor ini disebabkan karena kondisi anak dirumah yang jenuh, orang tua yang kurang suport mendampingi, materi yang tidak menarik/ siswa merasa sulit, sehingga sulit untuk dipahami. Saran Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada guru sebaiknya menggunakan juga fitur-fitur yang lain yang ada di dalam Gadget yang dapat menjadikan penggunaan gadget lebih bervariasi dan lebih menarik, siswa hendaknya lebih mempertahankan semangat dalam belajar disetiap kegiatan belajar mengajar. DAFTAR PUSTAKA 7 Dhull, I., & Sakshi. (2017). Onlin Learning. Internasional Education & Research Journal (IERJ), 3(8), 32-34. Isaman, Mhd. 2016. Pembelajaran Media dalam Jaringan (Moda Jaringan). The Progressive and Fun Education Seminar, 586.

<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7868/73.pdf?sequence=1&isAllo>

wed=y Moleong, Lexy J.2014. 2 Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja

Rosdekarya Rahmawati, A. 2015. Efrktivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 9.(1).

Hal 15-32 Rahyubi, H.2014. Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik.

Bandung: Penerbit Nusa Media. <http://repository.stkippacitan.ac.id> 1

Sources

1	https://id.scribd.com/doc/252426191/FAKTOR-FAKTOR-YANG-BERHUBUNGAN-DENGAN-PRESTASI-BELAJAR-SISWA-pdf INTERNET 7%
2	https://dokumen.pub/metodologi-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-penelitian-tindakan-kelas-dalam-pendidikan-olahraga.html INTERNET 3%
3	https://yuliprasetyiyana.blogspot.com/ INTERNET 1%
4	http://eprints.undip.ac.id/55952/4/BAB_III_-_Metode_Penelitian.pdf INTERNET 1%
5	https://123dok.com/article/penelitian-terdahulu-analisis-kesulitan-guru-menerapkan-kurikulum-islam.zpd9e17z INTERNET 1%
6	https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/penelitian-kuantitatif-dan-kualitatif/ INTERNET 1%
7	https://kumparan.com/auliamahdinasiregar/pembelajaran-virtual-selama-pandemi-covid-19-pengaruh-motivasi-dalam-belajar-1wQUS7ojtot INTERNET 1%
8	https://kkn.unnes.ac.id/lapkknunes/32004_3519012001_6_Desa%20_20200927_155423.pdf INTERNET 1%
9	http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/1352/6/138520006_File6.pdf INTERNET 1%