

**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

**^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
Email : krismonthेरilsisnot@gmail.com¹, linaerviana27@gmail.com²
³Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan
Email : etaufik87@gmail.com³**

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 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 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

Abstract: 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 pelajarilah dengan cermat dan persiapkan 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 *yutube*.

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

- 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&isAllowed=y>
- Moleong, Lexy J. 2014. *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.