

PENGOPTIMALANGADGET SEBAGAI PENUNJANG BELAJAR PESERTA DIDIK MASA PANDEMI COVID 19 DI KELASIVSDN 200310 PUDUNJULUPADANG SIDIMPUAN

Oleh:

Wahyu Diyono^{1*}, Nurbaiti², Sabri³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: wdiyono69@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengoptimalan *gadget* sebagai penunjang belajar peserta didik masa pandemi *Covid 19* di SD Negeri 200.310 Pudun Julu Padangsidimpuan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, pengaruh pengoptimalan *gadget* sebagai penunjang belajar pada peserta didik masa pandemi *Covid 19* di kelas IV SDN 200310 Pudun Julu Padangsidimpuan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: Pengoptimalan Gadget: Penunjang Belajar: Masa Pandemi *Covid 19*: Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa perubahan dibidang *smartphone/gadget* dari tahun ketahun terus melakukan pembaruan dan pemutahiran produk. Hal hasil semua kalangan dapat menggunakan *smartphone/gadget*, mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa.

Tentunya hal tersebut perlu di tinjau, apalagi di era zaman tahun 2020 hingga tahun 2021 sekarang ini, kita masih menghadapi serangan virus corona atau yang lebih dikenal *Covid19*. Pastinya penggunaan *smartphone/gadgets* sangat meningkat. Dikarenakan diluburkannya kegiatan belajar mengajar didalam kelas dan dipaksa belajar *daring/online*, yang di fokuskan belajar dirumah.

Dengan mencari contoh para peserta didik akan lebih mudah dalam meningkatkan idenya dalam membuat kerajinan tangan tersebut. Dengan adanya *gadget* hal tersebutlah yang dapat meningkatkan prestasi belajar para peserta didik.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Penggunaan *Gadget*

Teknologi Informasi, adalah istilah umum untuk teknologi apapun yang

membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan atau menyebarkan informasi. Teknologi informasi menyatukan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga televisi dan *gadget(hanphone, smartphone, tablet, note, dan lain-lain)*. Pengolahan, penyimpanan dan penyebaran vokal, informasi bergambar, teks, dan numerik.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Ada beberapa macam *gadget* yang saat ini sering digunakan oleh anak-anak antara lain: *Smartphone, Leptop, Tablet PC, Video game*.

2. Hakekat Pengoptimalan *Gadget*

Gadget bukan hanya sekedar alat komunikasi, akan tetapi sudah menjadi tren atau gaya hidup hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga sering kali disalahgunakan oleh para peserta didik yang dapat berdampak buruk untuk nilai akademik peserta didik. Kehadiran *gadget* dapat memberikan pengaruh positif dan negatif bagi peserta

didik. Penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang positif jika para peserta didik mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru. Kemudian *gadget* dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses pembelajaran di dalam kelas serta dapat membantu para peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

1. Temuan Umum

Kota Padangsidempuan terletak pada ketinggian 260 sampai dengan 1.100 meter diatas permukaan laut. Dengan jarak +432 Km dari Kota Medan-Ibu Kota Provinsi Sumatera Utara, yang merupakan salah satu kota terluas di bagian barat Provinsi Sumatera Utara.

Posisi Kota Padangsidempuan memiliki akses darat yang memadai dan cukup strategis, karena berda pada jalur utama yang merupakan penghubung antara sebagai pusat pertumbuhan, yaitu:

1. Jalur Barat: Menuju Medan-Ibu Kota Provinsi Sumatera Utara, terdapat dua jalur yaitu melalui Sibolga dan Sipirok.
2. Jalur Selatan: Menuju Panyabungan Ibu Kota Mandailing Natal, dan ke Provinsi Sumatera Barat.
3. Jalur Timur: Menuju Gunung Tua Kabupaten Padang Lawas Utara, ke Kota Pinang Kabupaten Labuhan Batu Selatan yang terhubung dengan Trans Sumatera *Highway* yang dapat menghubungkan semua Ibu Kota Provinsi di pulau Sumatera dan ke pulau Jawa.

2. Temuan Khusus

Hasil Wawancara dengan kepala sekolah SDN 200310 Pudun Julu Padangsidempuan, tentang pengoptimalan *gadget* sebagai penunjang belajar masa pandemi *COVID-19* di kelas IV SDN 200310 Pudun Julu Padangsidempuan.

1. Apakah bapak sebagai kepala sekolah menganjurkan guru-guru menggunakan teknologi disaat pembelajaran di dalam kelas?
Jawaban: Ya, sangat menganjurkan
2. Berapa kali penggunaan teknologi yang bapak anjurkan?
Jawaban: 2 kali dalam seminggu
3. Apakah guru-guru yang mengajar di dalam kelas sudah menggunakan

teknologi dalam pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban: Sudah, tapi belum optimal

4. Apakah bapak optimis dengan menggunakan teknologi informasi pengoptimalan *gadget*, peserta didik lebih banyak menyerap pengetahuan?

Jawaban: Ya, sangat optimis, karena peserta didik akan lebih semangat.

Hasil pernyataan dengan peserta didik tentang pembelajaran dengan menggunakan *gadget*:

1. Cindy menyatakan
Jawaban: Saya dan teman-teman sebenarnya lebih senang bila dalam pembelajaran guru menggunakan teknologi informasi.
2. Aldo juga menyatakan hal yang sama
Jawaban: Memang kenyataannya teman-teman bila hanya diberikan ceramah biasanya pada ngantuk, tetapi dengan menggunakan teknologi informasi, terlebih guru pandai membuat gambar-gambar, teman-teman menjadi tertarik.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penggunaan teknologi informasi sangat dianjurkan oleh kepala sekolah, hal ini seperti yang dinyatakan oleh bapak Arsan Muheri Siregar, S. Pd yang menyatakan bahwa: Setiap guru saya anjurkan untuk menggunakan teknologi informasi, setidaknya sekali dalam seminggu, sehingga anak-anak tidak merasa jenuh, dan gurupun lebih terbantu dalam menyampaikan pelajaran. Dan saya optimis dengan menggunakan teknologi informasi dalam pengoptimalan *gadget* sebagai penunjang belajar anak-anak lebih banyak menyerap pengetahuan dibandingkan dengan menggunakan buku paket.

Suatu kenyataan bahwa peserta didik lebih menyukai bila guru menggunakan teknologi informasi, hal ini seperti yang dikemukakan oleh peserta didik yang bernama Cindy (wawancara, 1 Juli 2021) menyatakan bahwa: Saya dan teman-teman sebenarnya lebih senang bila dalam pembelajaran guru menggunakan teknologi informasi, karena selain menarik bagi saya dan teman-teman juga tentu akan menyajikan materi yang lebih nyata, dan waktu belajar tidak jenuh dan tidak ngantuk bahkan bikin lebih konsentrasi, sehingga lebih mudah diingat.

Tidak hanya Cindy yang menyatakan demikian peserta didik lain yang bernama Aldo juga menyatakan hal yang sama (wawancara, 1 Juli 2021), dan mendukung pernyataan Cindy dalam pernyataannya sebagai berikut: Saya setuju dengan yang dinyatakan teman saya Cindy, dan memang kenyataannya teman-teman bila hanya diberikan ceramah, biasanya pada mengantuk, tetapi dengan menggunakan teknologi informasi, terlebih guru pandai membuat gambar-gambar, teman-teman menjadi tertarik.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di SDN 200310 Pudun Julu Padangsidimpuan pada mata pelajaran agama islam tidak selalu memakai metode yang terlalu monoton. Peneliti memanfaatkan teknologi informasi yang bisa membuat pembelajaran peserta didik aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau yang lebih sering disebut dengan sebutan PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan Menyenangkan) dalam pelajaran agama islam.

Pada saat pembelajaran pendidikan agama islam apa lagi pada jam-jam terakhir, sering kali peserta didik merasa cepat bosan dan jenuh. Oleh karena itu, untuk merubah rasa bosan dan jenuh maka cara penyampaiannya menggunakan alat teknologi yang ada seperti *gadget*, yaitu materi pembelajaran di kemas kedalam media *power point* yang ada didalam *leptop* kemudian diproyeksikan, sehingga para peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan tampilan dan suara-suara yang menarik.

PENELITIAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Pada hakekatnya belajar itu memang susah, jika dirasakan tidak menyenangkan, namun berbeda sekali jika belajar dirasakan dengan rasa yang menyenangkan, tenang, bersemangat maka belajar akan menjadi tidak susah dan tanpa beban. Pada dasarnya tingkat pengetahuan dan kemampuan peserta didik itu tidak sama, oleh sebab inilah yang akan mengakibatkan semangat belajar dan pola belajar yang tidak seimbang. Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda tidak bisa disamakan, ada yang memiliki kemampuan tinggi, rendah, dan sedang yang kemudian dikelompokkan untuk tarik menarik kemampuan dari peserta didik satu dengan yang satunya dengan memberikan

stimulus agar dapat memperoleh keseimbangan yang sama.\

Hasil belajar para peserta didik setelah menggunakan teknologi informasi dalam pengoptimalan *gadget* sebagai penunjang belajar pada mata pelajaran agama islam mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Banyak para peserta didik yang merespon, daripada menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang kurang menarik yang cenderung terlihat monoton, membuat para peserta didik merasa bosan sehingga para peserta didik jarang memperhatikan materi yang disampaikan. Tetapi jika menggunakan teknologi pada saat menyampaikan materi ada ketertarikannya sendiri. Karena para peserta didik itu lebih senang jika pembelajarannya itu dapat melihat gambar dan mendengar melalui suara.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini terdapat dua faktor yaitu faktor pendukung dan penghambat. Pada tahap observasi yang dilakukan peneliti pada saat di kelas, peneliti melakukan pengamatan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, dari pengamatan ini diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Proses kegiatan belajar di kelas semakin meningkat.
- b. Antusias belajar para peserta didik semakin terarah.
- c. Hasil belajar peserta didik sudah meningkat.

Kemudian pada faktor penghambat diantaranya adalah teori pendidikan yang meliputi, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan pemerintah. Untuk mencapai tingkat pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan terdapat dua faktor yaitu internal dan eksternal. Pada faktor internal meliputi respon dari orang tua dan lingkungan keluarga, dan faktor eksternal terdapat lingkungan masyarakat. Selain itu pada terbatasnya internet, internet baru terdapat di ruangan-ruangan tertentu saja, jadi para peserta didik pada saat di dalam kelas belum dapat mengakses dengan bebas untuk peserta didik, hanya untuk guru dan kepegawaiannya saja.

Dengan waktu yang hanya sebentar yaitu 2 jam (2x35) menit pertatap muka, maka pembelajarannya tidak dapat optimal. Akan tetapi yang peneliti lihat tidak seperti itu, para peserta didik sangat antusias dengan materi yang disampaikan guru melalui peralatan teknologi yang ada. Setelah

menyampaikan materi ada tanya jawab, kemudian mereka juga dapat menjawab pertanyaan tidak di sangka mereka saling berebut untuk bisa menjawab, karena mereka dapat menyerap dengan baik dan timbul percaya diri yang kuat.

Sejak digunakannya teknologi informasi sebagai sumber belajar dalam pengoptimalan belajar para peserta didik, pembelajaran pendidikan agama islam ternyata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata prestasi belajar anak dari data-data dokumentasi. Dapat diketahui hasil selengkapnya dari tabel berikut:

Tabel 4.6 Daftar Nilai Harian Setelah Adanya Pengoptimalan Gadget Sebagai Penunjang Belajar.

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI HARIAN III	NILAI HARIAN IV
1.	Alprianda Wijaya	78	79
2.	Aril Irwansyah	79	80
3.	Arjuna Bintang	77	79
4.	Akil Ramadhan	79	80
5.	Aldo Gunawan	80	80
6.	Ahmad Dhani	77	79
7.	Aida Lestari	77	80
8.	Adinda Rizky	80	82
9.	Aura Kasih	70	78
10.	Amjat Kholidah	80	80
11.	Amira Anggraini	79	79
12.	Cindy Aulia Ramadhani	85	84
13.	Dea Septia	77	78
14.	Daffa Fareji	78	80
15.	Danu Afreza Ilhamsyah	79	78
16.	Febrian Syahputra	77	79
17.	Fadilla Wadda Azzahra	77	78
18.	Fadly Bonar	78	79
19.	Fiona Amelia	80	78
20.	Fadilla Wadda Azzahra	82	80
21.	Fadly Bonar	83	85
22.	Gery ariansyah	79	80
23.	Kharisma Cinta Kirani	79	78
24.	Mutia Aista	80	80
25.	Nur Saima	79	80
26.	Reni Syahfitri	80	78
27.	Rafki	80	82

	Fariansyah		
28.	Riskan Habibi	83	85
29.	Saskia Rahayu	79	80
30.	Sakinah	76	80
31.	Saskia Ramadhani	80	80
32.	Sintia Ningrum	80	82
33.	Selfi Luvita Sari	79	80
34.	Saima Putri	80	80
35.	Usman	77	79
	Jumlah nilai seluruhnya	2.365	2.721
	Nilai rata-rata	79	80

Dari data diatas tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat teknologi informasi untuk meningkatkan hasil belajar di SDN 200310 Pudun Julu Padangsidimpuan sangat berpengaruh.

Hal tersebut terjadi di SDN 200310 Pudun Julu Padangsidimpuan peserta didik belajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Namun belajar itu dapat dipengaruhi dari kemampuan belajar, cara belajar, motivasi belajar, sikap, perasaan, dan kondisi psikis, dari sinilah peserta didik dapat belajar. Peserta didik dapat belajar dengan tenang jika mempunyai motivasi yang tinggi, dan motivasi itu dapat timbul tidak hanya dari diri sendiri melainkan dari lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat yang mendukung.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwasanya dalam pengoptimalan *gadget* sebagai penunjang belajar peserta didik masa pandemi *covid* 19 di kelas IV SDN 200310 Pudun Julu Padangsidimpuan sebagai berikut:

1. Dampak pengoptimalan *gadget* terhadap peserta didik, dari analisis data dapat diketahui bahwa pengoptimalan *gadget* dapat membantu anak untuk melatih kecerdasan dan menambah wawasan dalam proses pembelajaran.
2. Suatu kenyataan bahwa peserta didik lebih menyukai bila guru menggunakan teknologi informasi.

3. Peneliti memanfaatkan teknologi informasi yang bisa membuat pembelajaran peserta didik aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau yang lebih sering disebut dengan sebutan PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan Menyenangkan).
4. Pada faktor pendukung pelaksanaan belajar peserta didik diantaranya adalah media, referensi, lingkungan dan media internet.
5. Para peserta didik sangat antusias dengan materi yang disampaikan guru melalui peralatan teknologi yang ada.

B. Implikasi

Ada tantangan baru bagi para guru dari melesatnya perkembangan dunia teknologi *informatika* dan alat *elektronik* seperti *gadget*, yaitu bagaimana guru bisa memanfaatkan *gadget* untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Karena suka tidak suka. Murid kita besar di era *digital*, sehingga para guru sebisa mungkin menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi.

Dalam memanfaatkan sosial media ini ada catatan khusus untuk guru, dimana guru harus memahami sosial media yang hendak digunakan dan juga mudah untuk dipahami murid.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari penelitian yang dilakukan, berikut ini penulis uraikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat.

1. Penggunaan *gadget* perlu dibatasi bagi siapa saja karena dampak yang diberikan tidak hanya dampak positif, tetapi juga ada dampak negatif dari penggunaan *gadget*.
2. Dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah peserta didik kelas IV SDN 200310 Pudun Julu Padangsidempuan. Oleh karena itu bagi penelitian dimasa mendatang disarankan :
 - a. Objek penelitian lebih diperluas lagi agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada lingkup yang lebih luas.
3. Pentingnya peran orangtua dalam mengawasi penggunaan *gadget*.
4. Hendaknya *gadget* tidak memberikan dampak buruk karena kesalahan

pemakaian. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas bagi pemilik *gadget* sehingga dampak buruk dapat dihindari dan hasil positif dapat diraih.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W., Dewi, F., Kriesten, U., & Wacana, S. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 64-70. <http://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Arikunto Suhersemi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006 . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Blog Pendidikan, Sekolah, Kesehatan, Various Tips, Kerajinan Tangan dan Karier [Home](#) » [pendidikan](#) » Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Inkuiri
- Dewi, Wahyu. 2020. Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1*. April 2020 : 55-61.
- Ghozali, Imam. 2007. *Aplikasi Multivariate dengan program SPSS* Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Jurnal Chandra Anugrah Putra
- Kuncoro, eri dkk. 2009. *Life on blackberry*. Yogyakarta: Multikom
- Purwanto, A., Pramono, r., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di sekolah dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counseling*
- Rohmat Widiyanto. 2020. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk PGSD dan PGMI*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, R. H (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.21009/pip.341.1>