

Efektivitas Gadget Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

**Farhan¹, Malik Miftakhul Khaq², Muhamad Abdul Aziz³, Ahmad Saprudin⁴, Alfiansyah⁵, Herdianto⁶,
Muhamad Rizal Efendi⁷, Vitri Novianti⁸, Siti Romaenah⁹, Ranti¹⁰**

¹⁻¹⁰Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹farhanambhari@gmail.com, ²malikmiftah75@gmail.com, ³Aziz13.id@gmail.com,

⁴asaprudin.unpam@gmail.com, ⁵aalfi345@gmail.com, ⁶herdiyanto934@gmail.com,

⁷3.muhamadrizalefendi123@gmail.com, ⁸vitriroviani22@gmail.com, ⁹epiromaenah7@gmail.com,

¹⁰rantiranti32@gmail.com

Abstrak

Tujuan PKM ini adalah untuk menjelaskan tentang Efektivitas Gadget dalam Pembelajaran siswa sekolah dasar, Serta untuk meningkatkan hasil belajar di masa pandemic bagi siswa, Subject dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas VI SD Curugsangereng Tangerang serta Guru. Object Penelitian ini adalah pelaksanaan efektifitas gadget sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar Kelas VI SD Curugsangereng. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Observasi dengan subjek penelitian siswa VI SD Curugsangereng Cicayur Tangerang yang berjumlah 33 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan Wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, pengaruh pemanfaatan gadget pada siswa menjelaskan bahwa pada saat aktivitas belajar dengan memanfaatkan gadget dapat meningkatkan hasil belajar siswa VI SD Curugsangereng Cicayur Tangerang.

Kata kunci: Sekolah Dasar, Gadget, Efektivitas

I. PENDAHULUAN

Di era modern ini banyak sekali Gadget yang telah diciptakan untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas. Salah satu Gadget yang sering kita temui adalah telepon selular. Seperti yang kita ketahui pesert didik atau remaja berusia di bawah 20 tahun telah banyak menggunakan Gadget dalam proses belajar baik disekolah maupun dirumah. Kita juga mengetahui bahwa adanya pengaruh atau dampak yang terjadi ketika menggunakan Gadget di dalam proses belajar mengajar.

Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu gadget.

Gadget mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan anak, bahaya kesehatan, perubahan perilaku dan lain sebagainya akan tetapi Gadget juga bisa mempermudah komunikasi, proses belajar mengajar lebih

efektif dan interaktif, Gadget sendiri berguna dan juga terdapat kendala dalam menggunakan nya, terutama bagi siswa dan guru yang jauh dari pemukiman atau sentral kota.

Dengan di selenggarakan nya kegiatan PKM ini, Kami selaku panitia Bertujuan untuk memberi edukasi tentang Gadget antara lain :

1. Untuk mengurangi tingkat gagap teknologi.
2. Untuk mengetahui kendala yang ada ketika menggunakan gadget dalam proses belajar.
3. Untuk mengetahui perbedaan proses pembelajaran ketika menggunakan Gadget dan tidak menggunakan gadget.
4. Untuk mengetahui dampak positif dan negative dari penggunaan gadget dalam proses pembelajaran.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SD Curugsangereng Cicayur Tangerang pada tanggal 30 Oktober 2021, yang di hadiri oleh 33 Siswa-Siswi dan 1 Guru perwakilan. Metode pelaksanaan dalam

kegiatan PKM ini adalah dengan memberikan Edukasi bagaimana cara penggunaan Gadget sebagai media pembelajaran.

Pada tahap pertama, Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang melakukan Edukasi dan pembahasan Materi tentang Gadget kepada para Murid, guna untuk menambah wawasan para murid tentang kegunaan gadget.

Kemudian pada tahap akhir Quiz, ini di maksudkan untuk mengulang semua materi yang di sampaikan tentang kegunaan gadget sebagai media pembelajaran. Interaksi yang di lakukan oleh para murid dan mahasiswa bertujuan untuk, Mengadukasi kegunaan gadget bagi pembelajaran di masa pandemic.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas gadget sebagai media pembelajaran siswa kelas VI SDN Curugsangereng secara umum belum terlaksana sesuai dengan tujuan. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, terdapat hasil yang dapat disimpulkan bahwa siswa kurang tertarik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring (Pembelajaran Jarak Jauh) menggunakan gadget sebagai media dan beberapa platform lainnya. Siswa/i SDN Curugsangereng merasa bahwa proses pembelajaran daring tersebut kurang menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelaksanaannya, dimana banyak pelajar yang semakin sulit memahami materi yang diberikan melalui WhatsApp atau Platform lainnya. Hal tersebut terjadi karena banyaknya kemungkinan dalam faktor internal maupun eksternal setiap pelajar. Dengan hasil yang telah kami simpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran yang tercantum dalam Silabus & RPP Guru belum tercapai dengan maksimal. Karena proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran. Sebagaimana proses yang baik akan tercipta jika diawali dengan perencanaan yang maksimal dan proses yang diupayakan secara maksimal dengan dukungan dari SDM (Sumber Daya Manusia) dan Teknologi yang mumpuni.

Siswa sebagai pelaku utama proses pembelajaran akan merasakan banyak dampak dari adanya kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh tersebut. Dampak Negatif yang kerap dirasakan oleh siswa/i yaitu terciptanya rasa Jenuh terhadap kegiatan belajar yang monoton dan tidak adanya interaksi sosial yang saat ini sudah dapat diminimalisir oleh Guru menggunakan Aplikasi Pembelajaran/Platform yang menyediakan sarana berbicara dan bertatap muka melalui fitur E-Conference seperti Zoom & Google Meeting. Hal tersebut sangat mempengaruhi Efektivitas dalam proses pembelajaran, sedangkan efektivitas tersebut merupakan salah satu Standar Mutu Pendidikan yang juga dapat menjadi sebuah tolak ukur tercapainya suatu tujuan dari sebuah rencana dalam mengukur atau melaksanakan kegiatan sesuai dengan prosedur.

Penggunaan Gadget dalam Era Disruptif ini sudah tidak dapat diabaikan, salah satu teknikny adalah mengikuti dengan kontrol yang sesuai. Begitu pula dengan kegiatan belajar mengajar yang saat ini mayoritas menggunakan

gadget sebagai sarana pendukung utamanya. Namun disamping itu, penggunaan gadget tetap memiliki Dampak, Kekurangan dan juga Kelebihan dalam penggunaannya. Setiap dampak yang dirasakan tidak selalu sama dari setiap siswa.

Maka dari itu, seluruh komponen pelaksana pembelajaran yang menggunakan gadget harus mengetahui apa saja Dampak Positif & Negatif dari penggunaan gadget terhadap proses pembelajaran.



Pada gambar diatas Tim PKM sedang melaksanakan presentasi pada siswa/i mengenai Efektivitas Gadget Sebagai Media Pembelajaran yang mencakup beberapa poin, diantaranya;

1. Definisi Gadget
2. Manfaat Penggunaan Gadget
3. Dampak Positif & Negatif Penggunaan Gadget
4. Cara Penggunaan Gadget yang Sesuai Bagi Siswa
5. Situasi Pembelajaran Efektif.

Dengan adanya pemaparan yang dilaksanakan oleh Tim PKM, maka diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Pemaparan yang dilaksanakan tentu menyesuaikan kondisi psikologis dan fisik pada lingkungan sekolah beserta peserta didiknya. Memberikan materi yang juga di sertakan dengan motivasi belajar di tengah Pandemi yang masih berusaha dihadapi bersama-sama tentu tidak mudah bagi siswa/i SDN Curugsangereng, yang mana di usianya masih sulit mencerna sesuatu yang terlalu fokus pada suatu objek permasalahan kompleks. Maka dari itu, Motivasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhannya. Dengan adanya pemberian motivasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi faktual, maka tujuan dari pelaksanaan PKM akan tercapai dengan maksimal, begitupun tujuan pembelajaran akan mendapatkan hasil dari adanya kegiatan PKM yang mana akan meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa di masa pandemi.

IV. SIMPULAN

Adapun Kesimpulan yang dapat kita tarik dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Universitas Pamulang yang dilakukan oleh kelompok kami telah berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan hangat dari tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu SDN Curugsangereng yang berlokasi di Kp. Cicayur RT. 02/02 Ds. Curugsangereng. Harapan kami dengan pengabdian ini dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan bagaimana menggunakan gadget dengan baik, agar para siswa tidak terjerumus oleh dampak negatif yang di berikan gadget baik dari fisik maupun mental, serta dapat memanfaatkan gadget sebaik mungkin seperti mencari informasi di website, memperoleh skill baru dari internet serta hal positif lainnya. Materi yang kita berikan yaitu berupa sosialisasi, bagaiman mana menggunakan gadget dengan baik terutama pada usia anak. Dalam laporan kegiatan ini mungkin banyak kekurangan yang ada, untuk itu kami berharap masukan dan kritikan dalam rangka perbaikan untuk kegiatan-kegiatan pengabdian masyarakat di masa yang akan datang. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat bermanfaat bagi masyarakat sekitar lingkungan Universitas Pamulang. Akhirnya, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung kegiatan yang kami laksanakan dan kami mohon maaf apabila dalam laporan ini banyak ditemukan kekurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Krismonix, D. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN ARJOWINANGUN TAHUN PELAJARAN 2020/2021 (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97-113.
- Yusriani, Y., & Husna, A. (2019, December). Potensi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Biologi SMA. In *Seminar Nasional Biologi*.