



SALAM

Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i

P-ISSN: 2356-1459. E-ISSN: 2654-9050

Vol. 8 No. 5 (2021), pp.1693-1704

DOI: 10.15408/sjsbs.v8i5.23392

<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/index>



Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis*

Latifah Deviana¹, Abdur Rahim²

Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia (IAI AL-AZIS)



[10.15408/sjsbs.v8i5.23392](https://doi.org/10.15408/sjsbs.v8i5.23392)

Abstract

Gadgets are not only a tool to communicate but can also make it easier to do other activities. One of them happened during the COVID-19 pandemic, gadgets were used as a means to learn online. Where teachers and students carry out the process of teaching and learning activities using an application in the form of WhatsApp contained in the gadget. This study aims to determine the practice of using gadgets in the learning process of fifth-grade students of the Haurgeulis Islamic Community Elementary School and to determine the impact of using gadgets in the learning process of fifth-grade students of the Haurgeulis Islamic Community Association Elementary School. The method used in this research is a descriptive qualitative approach. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The findings of this study indicate that the use of gadgets looks very large during the Covid-19 pandemic. Students are required to use gadgets for online learning activities, namely using the WhatsApp Group application. In addition, gadgets have several positive and negative impacts.

Keywords: Impact; Gadget; Students; Elementary School.

Abstrak

Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat mempermudah melakukan aktivitas lainnya. Salah satunya yang terjadi pada masa pandemi covid-19 ini, gadget digunakan sebagai sarana untuk belajar secara daring. Dimana guru dan siswa melakukan proses kegiatan belajar mengajar menggunakan salah satu aplikasi berupa WhatsApp yang terdapat di dalam gadget tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praktik penggunaan gadget dalam proses pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis serta mengetahui dampak penggunaan gadget dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget terlihat sangat besar penggunaannya di masa pandemi Covid-19. Siswa diharuskan menggunakan gadget untuk kegiatan belajar secara daring, yaitu menggunakan aplikasi WhatsApp Group. Selain itu, gadget memiliki beberapa dampak positif dan dampak negatif.

Kata Kunci: Dampak; Gadget; Siswa; Sekolah Dasar.

*Received: May 03, 2021, Revision: May 25, 2021, Published: October 22, 2021.

¹ **Latifah Deviana** adalah Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia, email: latifahdeviana27@gmail.com

² **Abdur Rahim** adalah Dosen Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia, email: rahim@iai-alzaytun.ac.id

A. PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan suatu tatanan kehidupan yang secara menyeluruh melibatkan umat manusia. Globalisasi ini terjadi di berbagai bidang atau aspek kehidupan manusia, yaitu bidang politik, sosial, ekonomi, agama, dan terutama dalam bidang teknologi dan informasi. Pada abad ke-21 dimana masa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dibidang alat komunikasi. Berawal dari surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet, ipad, android dan lain sebagainya atau yang lebih dikenal dengan *gadget*.

Menurut Ameliola dan Nugraha dalam Syifa mengemukakan bahwa Perkembangan teknologi dan perkembangan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi yang semakin canggih. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Berkembangnya teknologi informasi ini memudahkan manusia berkomunikasi satu dengan yang lainnya di seluruh penjuru dunia.³

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pada pembelajaran *daring* sekarang ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif bagi para penggunaannya, khususnya bagi generasi milenial. Dengan adanya *gadget* yang di dalamnya memiliki fitur-fitur canggih dan aplikasi yang menarik sehingga membuat siswa dapat mengakses informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran secara *daring* yang diberikan guru agar pengetahuan belajar siswa dapat meningkat. Di sisi lain, *gadget* pada saat pembelajaran *daring* ini memiliki dampak yang negatif bagi siswa sehingga berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar. Salah satu contoh dampak negatif pada *gadget* yaitu radiasi yang terdapat dalam *gadget* dapat merusak sistem jaringan syaraf dan otak anak.

Menurut Fathoni dalam Syifa menyatakan bahwa *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer pada saat ini. Orang dewasa maupun anak-anak sebagai target pasar mereka. Kini anak-anak telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*. Pada umumnya anak menggunakan gadget untuk bermain game online, sosial media (WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, dan lain-lain) yang membuat anak menjadi malas untuk belajar. Pada situasi dan kondisi yang sedang memprihatinkan ini, *gadget* juga bisa digunakan sebagai metode dan media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *daring (online)*. Hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan anak-anak, baik dari segi pola pikir maupun tingkah laku. Dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia dan tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi perilaku siswa, salah satunya dapat menurunkan daya aktif anak dalam melakukan suatu interaksi kepada orang lain karena anak lebih suka

³ Ameliola, S, Nugraha, D. 2013. *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Universitas Brawijaya. [Http://icssis.files.wordpress.com](http://icssis.files.wordpress.com)

menyendiri dengan *gadgetnya*.⁴

Menurut Firman dan Sari (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran *daring* merupakan suatu proses kegiatan belajar, dimana membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Dengan melakukan tatap muka bersama, antara guru dan siswa melalui aplikasi yang dapat diakses dengan jaringan internet, memudahkan cara penyampaian materi dan bisa menjadi alternatif guru agar pembelajaran tetap berjalan meski dilakukan di kelas *online*.⁵

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam yang melakukan pembelajaran *daring*. Penulis ingin meneliti bagaimana praktik penggunaan gadget dalam proses pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis? Bagaimana dampak penggunaan gadget dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis? Maka dengan ini, penulis melakukan penelitian dengan judul "Analisis dampak penggunaan gadget pada siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis."

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Objek penelitian yaitu kelas V di Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam. Kelas V terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V A dan V B. Penulis mengambil salah satu sampel yaitu kelas V B yang dijadikan sebagai informan untuk penelitian. Penulis membuat pertanyaan untuk wawancara beberapa siswa dan membuat pertanyaan melalui aplikasi *Google Form* sebagai tanya jawab dengan seluruh siswa kelas V B yang berjumlah 35 siswa. Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis berbasis agama Islam yang sudah terakreditasi (A), sekolah tersebut juga sudah menggunakan muatan Islam, seperti pelajaran Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fikih dan lain sebagainya. Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam juga sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013. Dengan demikian Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam sudah memenuhi kriteria dan layak untuk dijadikan tempat penelitian.

C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi pada masa pandemi covid-19 ini memberi dampak secara langsung pada dunia pendidikan. Lembaga pendidikan formal, informal dan non-formal menutup pembelajaran tatap muka dengan beralih ke pembelajaran *daring (online)*. Peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *daring* memunculkan banyak

⁴ Fathoni (2017) dalam Syifa (2019: 528).

⁵ Firman & Sari. 2020. Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, Volume 02 No 02.

hambatan bagi guru, mengingat hal ini terjadi secara mendadak tanpa adanya persiapan sebelumnya.

Pandemi covid-19 juga bukan hanya berdampak kepada siswa saja melainkan kepada guru dan orang tua. Bagi orang tua, menambah biaya pengeluaran kuota belajar anak. Bagi guru, tidak semua guru bisa mengoperasikan *gadget* sebagai media pembelajaran. Dengan demikian *gadget* yang digunakan dalam pembelajaran secara daring ini memiliki dampak terhadap penggunanya, baik berupa dampak positif dan dampak negatif.⁶

Penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar perlu adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tuanya, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Peran orang tua dalam pembelajaran secara daring sangatlah penting yaitu sebagai figur yang menemani, membimbing, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan *gadget* agar bisa digunakan dengan baik dalam belajar. Diharapkan anak-anak dalam kondisi yang seperti ini masih bisa terus belajar tanpa berhenti walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring. Anak-anak harus tetap belajar dan tidak tertinggal pelajaran sekolahnya.

Tanpa adanya pembelajaran daring ini anak-anak semakin bodoh dan kurang terkontrol dalam belajarnya. Untuk mengatasi dan menangani hal ini, perlu adanya kerjasama antara guru dan orang tua di rumah dalam mengatasi situasi dan kondisi yang sedang terjadi saat ini, agar anak bisa terus belajar dan anak ingat kewajiban mereka. Belajar tidak hanya di sekolah saja, belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Windhiyana (2020: 1-8) menyatakan bahwa Pembelajaran daring merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar tanpa melibatkan kontak fisik, dimana menggunakan *gadget* untuk memanfaatkan jaringan atau koneksi internet sehingga terhubung komunikasi antara guru dan siswa.⁷ Salah satu tantangan tersendiri dari pembelajaran *daring* ini adalah kesulitan dalam jaringan internet. Tidak semua wilayah mendapatkan koneksi jaringan internet yang lancar, akibatnya dapat menghambat aktifitas belajar secara daring.⁸

Praktik penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran daring pada siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis cukup bermanfaat. Bapak Fajar menjelaskan bahwa selama pandemi covid-19 ini sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring untuk memutuskan penyebaran virus covid-19 ini. Aplikasi *WhatsApp* yang terdapat pada *gadget* merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang tepat bila dibandingkan dengan alat atau media pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan *whatsapp* merupakan aplikasi yang mudah dan sederhana dalam pengoperasiannya sehingga memudahkan guru dan siswa

⁶ Jumardi Budiman. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Indonesia Selama masa Pandemi Covid-19. *Lembaran Ilmu Kependidikan, Journal of Educational Research*. Vol.50 No 1 (2021): 45-50.

⁷ Windhiyana, E. 2020. Dampak covid-19 terhadap kegiatan pembelajaran online di Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. Volume 34, No 1, 1-8.

⁸ Hasanah, dkk. 2020. *Analisis Aktivitas Belajar daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19*. *Jurnal pendidikan*. Volume 1 No. 1.

melakukan pembelajaran *daring*. Pada saat pembelajaran *daring*, guru menyiapkan materi yang akan diajarkan terlebih dahulu atau secara *asinkronus* sebelum menyampaikan materi melalui aplikasi *WhatsApp Group* yang telah dibuat oleh guru kelasnya. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, guru memberikan materi berupa video pembelajaran atau *voice note*. Kemudian guru memberikan tugas evaluasi kepada siswa. Setelah tugas dikerjakan oleh siswa, siswa mengirimkan hasil pekerjaannya dengan cara memfoto tugasnya lalu dikirimkan ke *WhatsApp* pribadi guru.

Pada saat pembelajaran *daring* sedang berlangsung siswa terlihat aktif, seperti yang dikatakan Fajar secara keseluruhan siswanya aktif pada saat pembelajaran *daring* berlangsung. Pembelajaran *daring* ini juga membuat siswa menjadi lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya dengan begitu pembelajaran berpusat pada siswa atau *student centered*.

Terkait prestasi atau nilai siswa yang turun dari pembelajaran *daring* yang mana pembelajaran *daring* atau *online* lebih sering menggunakan *gadget*, menurut penjelasan dari Fajar mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang nilainya turun. Karena pada saat ini pembelajaran dilaksanakan secara *daring* yang mengakibatkan siswa kecanduan dalam penggunaan *gadget*. Salah satunya kecanduan bermain *game online* yang mana sedang marak-maraknya *game online*, sehingga belajar siswa tidak fokus yang mengakibatkan nilai turun, anak lebih mementingkan *gadgetnya* dibandingkan belajarnya. Kebanyakan orang tua di sini pusing dengan tugas pekerjaan anaknya karena orangtuanyalah yang mengerjakan tugas pekerjaan anaknya akibat anak kecanduan oleh *game online* sehingga malas untuk berfikir dan malas untuk mengerjakan tugas sekolahnya. Guru dalam pembelajaran *daring* ini juga mempunyai dilema tersendiri, yakni sulitnya mengukur pencapaian pembelajaran antara materi yang satu dengan yang lainnya. Terkadang ada diantara siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan walaupun menyelesaikan tentunya sulit memastikan apakah itu hasil kerjaan anaknya atau hasil kerja orang lain, dalam hal ini orang tua.⁹

Pada *gadget* terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan pada saat pembelajaran *daring*, namun Fajar mengatakan, hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp* saja pada saat pembelajaran *daring*. Dengan membuat *whatsapp* grup kelas dapat memudahkan siswa dalam penggunaan *gadget* pada saat pembelajaran *daring*. Fajar mengatakan bahwa aplikasi *WhatsApp* dapat memudahkan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, akan tetapi mengingat setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan daya tangkap dalam memahami materi pun berbeda-beda, jadi ada siswa yang kurang mengerti atau paham materi yang sudah diajarkan oleh guru secara *daring*. Kendala lainnya fasilitas *gadget* pun tidak semua siswa ada, dan juga kuota internet yang masih menjadi kendala sehingga siswa

⁹ Jumardi Budiman. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran *Daring* di Indonesia Selama masa Pandemi Covid-19. *Lembaran Ilmu Kependidikan, Journal of Educational Research*. Vol.50 No 1 (2021): 45-50.

terhambat oleh kendala-kendala tersebut.¹⁰ Hal ini mengakibatkan pembelajaran daring ini kurang efektif dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka di kelas.

Terkait pelaksanaan pembelajaran daring, Fajar mengatakan setiap hari efektif dilaksanakan pembelajaran daring kecuali hari libur yaitu hari sabtu dan minggu. Dalam satu minggu sekali diadakan pembelajaran luring atau tatap muka, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran daring. Upaya yang dilakukan pihak sekolah untuk mengatasi hal ini yaitu membuat jadwal belajar tatap muka di kelas secara bergilir. Hari senin untuk kelas I, hari selasa untuk kelas II, hari rabu untuk kelas III dan kelas IV, hari kamis untuk kelas V dan kelas VI. Setiap kelas terdiri 2-3 kelas, dari kelas I ada 3 kelas, kelas II ada 3 kelas, kelas III, IV, V, VI ada 2 kelas. Sekolah memberikan peraturan bahwa pembelajaran tatap muka sesuai dengan protokol kesehatan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

Penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring, yaitu metode penugasan dan metode diskusi. Metode ini menggunakan aplikasi whatsapp group kelas sehingga bisa terjalin proses pembelajaran. Dalam aplikasi *whatsapp* ini guru dan siswa bisa melakukan diskusi dengan mengirimkan pesan ataupun *voice note* sehingga terbentuk komunikasi. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi, guru memberikan tugas kepada siswa setelah selesai penyampaian materi, lalu dikirimkan melalui *whatsapp* pribadi guru.

Menurut Nataliya Prima dalam Rohani (2021) penggunaan media dan strategi guru yang tepat pada saat pembelajaran daring perlu dilakukan oleh seorang guru agar siswa merasa tidak bosan dan jenuh pada proses belajar mengajar sedang berlangsung. Seperti penjelasan sebelumnya, masalah atau kendala yang sering terjadi pada saat pembelajaran daring berlangsung adalah fasilitas yang kurang memadai, seperti *gadget* dan kuota internet. Karena tidak semua siswa memiliki *gadget* kemungkinan juga untuk memperlancar pembelajaran daring ini, siswa menggunakan *gadget* milik orang tuanya atau siswa tersebut bermain ke rumah temannya yang memiliki *gadget* untuk belajar bersama.¹¹

Siswa kelas V B dapat mengikuti dengan baik pembelajaran daring selama ini, terbukti seperti yang dikatakan Fajar, siswa terlihat aktif dan dapat mengikuti pembelajaran daring dengan baik. Pembelajaran daring ini juga sangat berguna bagi siswa untuk saling berinteraksi dengan temannya dalam jarak jauh melalui aplikasi *whatsapp*. Dengan demikian bisa belajar dimanapun tanpa datang ke sekolah pada saat pandemi covid-19 ini.

¹⁰Henry Aditia Rigiarti. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. *Elementary School, Jurnal Pendidikan dan ke-SD-an*: Vol,7 No 2 (2020)

¹¹ Siti, N. Rohani 2021. *Pengaruh Gadget Bagi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Negeri 174/ix Rantau Harapan*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. [Http://repository.uinjambi.ac.id/7187/1/SITI%20NUR%20ROHANI.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/7187/1/SITI%20NUR%20ROHANI.pdf). Lihat juga Jumardi Budiman. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Indonesia Selama masa Pandemi Covid-19. *Lembaran Ilmu Kependidikan, Journal of Educational Research*. Vol.50 No 1 (2021): 45-50.

Tahap observasi dilakukan penulis pada siswa kelas V B di Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis. Di kelas V B pada saat observasi ini tidak seluruh siswa masuk karena sudah tidak ada pembelajaran lagi. Dari observasi tersebut didapatkan pada siswa kelas V B tidak semua siswa membawa *gadget* miliknya, hanya beberapa siswa yang membawa *gadget* ke sekolah. Ketika penulis menanyakan apakah semua siswa memiliki *gadget*, siswa pun menjawab tidak semua memiliki *gadget*. Siswa yang tidak memiliki *gadget* tersebut pada saat pembelajaran daring menggunakan *gadget* milik orang tuanya.

Pada tahap wawancara dan observasi, sesuai dengan keadaan yang ada pada saat ini terjadinya covid-19 dimana siswa belajar di rumah masing-masing. Keberhasilan guru sangat mendukung dalam melakukan pembelajaran daring pada saat pandemi covid-19 ini. Kemampuan guru dalam berinovasi, merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode merupakan faktor utama keberhasilan guru dalam pembelajaran. Menambah kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan sekolah agar anaknya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan antara sekolah dengan orang tua di rumah.

Berdasarkan penjabaran di atas, pembelajaran daring merupakan solusi dan jalan keluar yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, *physical distancing* (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa di rumah dan pihak sekolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif dan menyenangkan.

Anak-anak masih suka bermain dengan teman-temannya, bergerak, bersosialisasi dengan banyak teman dan lebih cenderung mudah merasakan bosan. Tentu merasakan belum terbiasa pada saat awal dimulainya pembelajaran daring, apalagi dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran daring, anak-anak masih harus didampingi oleh orang tuanya di rumah. Dan pastinya orang tua ikut belajar bersama anak-anaknya memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru secara daring. Dengan begitu, ketika anaknya tidak mengerti materi yang telah disampaikan oleh guru, maka orang tuanya lah yang akan menjelaskan ulang ketika anaknya belum paham dengan materinya.¹²

Menurut Herdah (2020), Pembelajaran daring atau *online learning* adalah model kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan bantuan menggunakan jaringan

¹² Jumardi Budiman. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Indonesia Selama masa Pandemi Covid-19. *Lembaran Ilmu Kependidikan, Journal of Educational Research*. Vol.50 No 1 (2021): 45-50.

internet dan alat perantara berupa *gadget* sehingga bisa terhubung ke dalam forum belajar mengajar daring dengan bantuan akses internet sebagai penghubung antara perangkat yang digunakan oleh guru dan siswa untuk memperluas materi pembelajaran.¹³

Siswa Kelas V B berjumlah 35 siswa, namun pada saat observasi, siswa tidak masuk seluruhnya karena memang pembelajaran sudah tidak ada lagi dan siswa yang masuk sekolah itu pun karena diundang oleh guru kelasnya untuk membantu guru kelasnya yang sedang meneruskan Pendidikan Profesi Guru (PPG). PPG ini juga dilaksanakan secara daring, sehingga penulis bertemu dengan siswa yang hadir berjumlah 17 orang siswa dan sisanya 18 orang siswa dilakukan dengan cara membagikan link *Google Form* melalui *whatsapp group* kelas V B, dimana salah satu siswanya membagikan *link google form* tersebut.

Sebelum penulis melakukan observasi, penulis terlebih dahulu menanyakan kepada guru wali kelas V B untuk meminta pendapatnya soal pertanyaan yang penulis ingin ajukan untuk siswa kelas V B dan terlebih dahulu memberi tahu kepada guru kelas V B sebelum link *google form* dibagikan. Karena penulis membuat dalam bentuk uraian atau essay, kemudian guru kelas V B menyarankan untuk tidak memakai jawaban berupa uraian atau essay, namun diminta memakai jawaban YA atau TIDAK (pilihan ganda). Hal tersebut untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan, dikarenakan siswa belum mengerti dalam menggunakan aplikasi *google form* ini. Berdasarkan saran dari guru kelas V B tersebut, maka penulis mengubah jawaban dalam bentuk pilihan ganda lalu diserahkan kembali kepada guru kelas untuk dikoreksi. Setelah dikoreksi dan disetujui, barulah penulis membimbing dan mengajarkan cara mengisi formulir *online* tersebut kepada siswa yang hadir pada saat itu dalam menyelesaikan jawaban mereka pada *google form*.

Berdasarkan hasil jawaban wawancara dan melalui *google form* yang dilakukan pada hari kamis, tanggal 17 Juni 2021, siswa kelas V B yang berjumlah 35 siswa yaitu 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pembelajaran daring yang pada umumnya dilakukan dalam pendidikan sebagai solusi untuk menekan penyebaran covid-19. Khususnya pada siswa kelas V B, pembelajaran *daring* hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp Group*.

Hasil dari wawancara dan survey melalui *google form* yang telah didapat, lebih banyak siswa kelas V B yang menyukai pembelajaran secara langsung atau tatap muka dengan gurunya di kelas. Hal tersebut menurut siswa memudahkan mereka untuk belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat mudah dimengerti oleh siswa. Alasan lainnya yaitu siswa lebih senang belajar di kelas dengan pembelajaran tatap muka karena siswa dapat bertemu dengan guru dan teman-temannya di kelas.

Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran daring ini menggunakan metode penugasan dan diskusi, sehingga guru lebih sering memberikan tugas kepada siswanya, sehingga membuat siswa merasa bosan lebih banyak belajar menggunakan

¹³ Herdah. 2020. *Berkarya bersama ditengah covid- 19 (cetakan 1; Herdah, ed.)*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.

gadget atau melakukan pembelajaran secara daring dibandingkan dengan tatap muka di kelas.

Pembelajaran daring ini dilaksanakan 1-5 hari, dimana siswa selalu diberikan tugas oleh gurunya dan satu hari dilaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas yaitu pada hari kamis untuk kelas V dan kelas VI. Ketika penulis bertanya sulit atau tidaknya tugas yang diberikan guru saat pembelajaran daring, menurut jawaban yang didapat lebih banyak siswa yang menjawab tugas tersebut menyulitkan bagi mereka. Hal tersebut dikarenakan siswa belum memahami materi yang telah diajarkan. Di samping itu siswa belum terlalu bisa menggunakan *gadget*.

Dengan begitu, siswa perlu dibimbing dalam pembelajaran daring dengan orang tuanya di rumah agar siswa pun terkontrol dalam belajarnya. Pada saat wawancara dengan beberapa siswa, saat pembelajaran daring, siswa dibimbing dengan orang tuanya. Kebanyakan siswa sulit mengerjakan tugas daring yaitu pelajaran bahasa inggris, bahasa arab, bahasa indramayu, dan matematika sehingga siswa perlu dibimbing oleh orang tuanya.

Pada saat pembelajaran daring berlangsung juga terdapat kendala yang dihadapi oleh siswa, antara lain fasilitas berupa *gadget* dan kuota internet yang menjadikan mereka mengikuti pembelajaran daring dengan tidak maksimal serta kurang fokus dalam belajar, lebih fokus kepada *gadget* sehingga materi pelajaran tidak dapat siswa pahami. Begitupun siswa yang fokus belajar, belum tentu semua siswa dapat memahami secara cepat materi yang telah disampaikan oleh gurunya dalam pembelajaran daring. Dalam hal ini disebabkan daya tangkap setiap siswa berbeda-beda. Adapun kendala penghambat lainnya yaitu siswa kurang menguasai penggunaan *gadget*, orang tua tidak selalu mendampingi pada saat pembelajaran daring karena sibuk dengan pekerjaan, dan ada juga orang tua dan siswa yang sama-sama kurang menguasai penggunaan *gadget* selain aplikasi WhatsApp.¹⁴

Pada saat pembelajaran daring juga menurut hasil wawancara dari siswa yang bernama Rayhan Fadillah dan siswa yang bernama Rasha Islami Indi Alfazri mengatakan bahwa ada kendala yang siswa alami, seperti gangguan keberisikan suara kendaraan bermotor yang menjadikan suara gurunya tidak terdengar saat pembelajaran daring sehingga fokus dan konsentrasi belajar terganggu, serta jaringan atau sinyal Wifi kurang stabil. Namun pada pembelajaran daring ini sebagian siswa dapat mengikuti dengan baik, juga menjadikan siswa terlihat lebih aktif. Hal ini seperti yang dikatakan oleh guru kelasnya bahwa siswa terlihat aktif pada pembelajaran daring berlangsung. Hal ini diperkuat oleh Firman & Sari yang mengatakan bahwa Siswa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya ketika pembelajaran daring.¹⁵

Gadget selain untuk pembelajaran daring, juga digunakan anak kelas V sebagai sumber mencari informasi dan pengetahuan ketika sedang belajar. Seusai

¹⁴ Henry Aditia Rigianti. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. *Elementary School, Jurnal Pendidikan dan ke-SD-an*: Vol,7 No 2 (2020)

¹⁵ Firman & Sari. 2020. Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, Volume 02 No 02.

pembelajaran daring mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, membuka sosial media, tik-tok dan sebagainya. Dengan adanya pembelajaran daring ini menjadikan tantangan, khususnya untuk dunia pendidikan agar pembelajaran tetap terus berjalan di tengah wabah virus covid-19 ini. Dengan begitu pembelajaran daring ini merupakan salah satu cara jalan keluar untuk menangani masalah tersebut meskipun pada dasarnya kurang diminati guru dan siswa terhadap pembelajaran daring saat ini.

Tantangan yang harus diperhatikan dalam penggunaan *gadget* guna menunjang pembelajaran daring yaitu penggunaan *gadget* yang dapat menyebabkan siswa malas berfikir dalam menyelesaikan tugas sekolah karena mengandalkan *google* yang terdapat pada *gadget* sehingga menimbulkan kekhawatiran dari dampak negatif pada penggunaan *gadget*. Akan tetapi, sekolah meminimalisir penggunaan *gadget* dalam pembelajaran daring dengan mengambil tindakan untuk pembelajaran secara tatap muka di kelas, yang dijadwalkan dalam sepekan masuk sekolah satu hari, agar siswa bisa belajar dengan efektif di sekolah. Pada pelaksanaannya tetap mematuhi protokol kesehatan yang sudah ditetapkan.¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, diperkuat oleh penelitian Putra, et al (2020: 268) yang menyatakan bahwa faktor penghambat dalam pembelajaran daring yaitu diantaranya :

1. Belum semua siswa memiliki *gadget* pribadi, masih ada yang menggunakan *gadget* milik orang tua.
2. Banyak juga orang tua yang sibuk bekerja sehingga berdampak pada keterlambatan siswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas.
3. Kurangnya kesadaran siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring.¹⁷

Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada siswa dalam pembelajaran daring, terdapat dampak positif dan dampak negatif. Dengan demikian, penggunaan *gadget* lebih mengarah kepada dampak negatif. Hal ini sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran daring yang kurang diminati oleh siswa dan guru, yang menyebabkan jenuh dan bosan, serta penggunaan *gadget* yang tidak digunakan sebagaimana mestinya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan mengenai “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam (PUI) Haurgeulis” dapat diambil kesimpulan antara lain sebagai berikut ini:

¹⁶Henry Aditia Rigianti. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. *Elementary School, Jurnal Pendidikan dan ke-SD-an*: Vol,7 No 2 (2020)

¹⁷Putria, Hilna.,dkk. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu : Vol. 4, No.4

1. Praktik penggunaan *gadget* pada proses pembelajaran *daring* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis yaitu hanya dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp Group* saja. Guru kelas V B yang membuat *WhatsApp Grup* tersebut. Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan terlebih dahulu atau secara *asinkronus* sebelum menyampaikan materi melalui aplikasi *WhatsApp Group*. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, guru memberikan materi berupa video pembelajaran atau *voice note*. Kemudian guru memberikan tugas evaluasi kepada siswa. Setelah tugas dikerjakan oleh siswa, lalu siswa mengirimkan hasil pekerjaannya dengan cara memfoto tugasnya, dan dikirimkan ke *WhatsApp* pribadi guru. Dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp Group* dapat memudahkan belajar siswa secara *daring*.
2. Dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam Haurgeulis di masa pandemi covid-19 memiliki beberapa dampak, yaitu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif antara lain: a. *Gadget* bisa digunakan sebagai media atau alat pembelajaran *daring* saat ini. b. Menjadikan siswa lebih aktif pada saat pembelajaran *daring* berlangsung. c. Kecanggihan *gadget* dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas sekolahnya dengan mencari sumber informasi dan pengetahuan yang ada di internet. d. *Gadget* berguna bagi siswa untuk berinteraksi dengan temannya. e. Menambah kreatifitas guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi yang akan diajarkan pada saat pembelajaran *daring*. Sedangkan dampak negatifnya antara lain: a. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran *daring*. b. Siswa malas untuk berfikir dan malas dalam mengerjakan tugas sekolahnya. c. *Gadget* dapat membuat siswa kurang fokus dalam belajar *daring*. d. Siswa sulit memahami materi yang sudah disampaikan guru secara *daring*. e. Siswa tidak hanya menggunakan *gadget* untuk kebutuhan belajar *daring* saja melainkan menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, tik-tok dan lain sebagainya.

REFERENSI

- Budiman, Jumardi. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Indonesia Selama masa Pandemi Covid-19. *Lembaran Ilmu Kependidikan, Journal of Educational Research*. Vol.50 No 1 (2021): 45-50.
- Firman & Sari. 2020. Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, Volume 02 No 02.
- Hasanah, dkk. 2020. *Analisis Aktivitas Belajar daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19*. Jurnal pendidikan. Volume 1 No. 1
- Herdah. 2020. *Berkarya bersama ditengah covid- 19 (cetakan 1; Herdah, ed.)*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Nugraha, Ameliola, S, D. 2013. *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Universitas Brawijaya. [Http://icssis.files.wordpress.com](http://icssis.files.wordpress.com)

- Putria, Hilna.,dkk. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu : Vol. 4, No.4
- Rigianti, Henry Aditia. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. *Elementary School, Jurnal Pendidikan dan ke-SD-an*:Vol,7 No 2 (2020)
- Rohani, Siti, N. 2021. *Pengaruh Gadget Bagi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Negeri 174/ix Rantau Harapan*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. [Http://repository.uinjambi.ac.id/7187/1/SITI%20NUR%20ROHANI.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/7187/1/SITI%20NUR%20ROHANI.pdf)
- Windhiyana, E. 2020. Dampak covid-19 terhadap kegiatan pembelajaran online di Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. Volume 34, No 1, 1-8.