

PENGGUNAAN *GADGET* UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Muhammad Nuhman Mahfud¹, Aprilya Wulansari²

^{1,2}Pendidikan Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. Jendral Ahmad Yani, Pabelan, Kartasura, Jawa Tengah
Email korespondensi: muhammadnuhmanmahfud@gmail.com

Abstrak: Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung sarana baca dan pembelajaran bagi siswa. Keunggulan pertama yaitu gadget memiliki ruang penyimpanan yang sangat besar tergantung spesifikasi masing-masing merek dibandingkan dengan penggunaan buku secara konvensional. Gadget mampu menyimpan puluhan hingga ratusan bahan bacaan dalam bentuk softfile atau software. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan media gadget dapat menciptakan suasana belajar yang efektif bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran. Dengan penggunaan gadget, siswa menjadi lebih menarik dan belajar menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

Kata kunci : gadget, pembelajaran, pembelajaran yang efektif

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dan atau di ruang praktek. Sehubungan dengan tugas ini, guru hendaknya selalu memikirkan tentang bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, diantaranya dengan membuat perencanaan pembelajaran dengan seksama dan menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang tepat guna. Tidak kalah pentingnya, dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pembelajaran ini, guru juga dituntut agar dapat mengupayakan terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif.

Dalam hal ini penggunaan media dalam dunia pendidikan atau yang sering disebut dengan media pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40 ;2, Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang - undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media seperti gadget sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Namun kenyataannya, masih banyak guru yang memberikan materi utuh dengan cara ceramah dan siswa terpaksa harus menghafal dan menerima materi pelajaran tersebut dengan serta merta walaupun tidak dapat membuktikan kebenarannya. Kendala lain yang timbul yaitu kurang antusiasme siswa dalam pelajaran, sehingga sulitnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketidaktifan siswa ini perlu dicermati, karena kenyataan dilapangan masih banyak ditemukan produk ilmu tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan melakukan proses memperoleh ilmu. Hal ini disebabkan karena keterbatasan alat peraga, waktu, dan kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran (Qorry, 2006:6).

Secara umum manfaat gadget dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Dengan bantuan gadget,



penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. Gadget juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas.

Gadget dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan gadget akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa gadget guru cenderung bicara satu arah.

Pada kenyataan yang kita lihat di sekolah – sekolah, seringkali guru terlalu aktif di dalam proses pembelajaran, sementara siswa dibuat pasif, sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran kurang jalan. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektifitas pembelajaran tidak akan dapat dicapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar.

2. METODE PENELITIAN

Tulisan ini termasuk jenis penelitian ilmiah studi literatur, dengan mencari referensi teori dan jurnal yang berhubungan dengan tema besar yang penulis angkat. Referensi teori dan jurnal yang diperoleh dengan jalan studi literatur ini dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama untuk menganalisa. Menurut Sawono (2006) Studi Pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang diteliti.

Populasi tulisan ini dari jurnal di Scholar google, E-Repository dan Pub med. Dengan kata kunci “Penggunaan Gadget” “Media Pembelajaran Efektif” “Menciptakan Pembelajaran yang Efektif”. Sampel diambil secara acak dari beberapa sumber dari populasi tersebut. Dengan kriteria, sumber valid, mengangkat tema tentang “Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif”, sumber gratis (tidak berbayar). Penulisan dilakukan di Surakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2018.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh dari jurnal, buku literatur, dan publikasi media. Ketika sumber berbentuk e-book, e-jurnal, atau literatur lainnya terbentuk elektronik, penulis mengetikkan kata kunci dibagian pencarian sumber populasi. Kemudian disaring sumber dari jurnal yang valid dengan mengecek dibagian web.

3. PEMBAHASAN

Menurut Hamalik (Hamalik, 1984:12) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Secara etimologi, gadget adalah berasal dari istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget juga merupakan alat elektronik kecil yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Gadget juga merupakan sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

Gadget adalah kata yang merujuk ke perangkat elektronik yang memiliki fungsi yang sangat spesifik, misalnya sebagai perekam suara, memainkan video, menampilkan foto, bahkan bisa digunakan sebagai alat pengawas. Kata “Gadget” sering sekali digunakan di media massa maupun media elektronik. Dalam bahasa Indonesia pengertian gadget artinya sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah



inovasi atau barang baru. Dengan demikian, gadget adalah sebuah perangkat elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi yang sangat spesifik sesuai dengan konteks di era globalisasi saat ini.

Menurut Hamalik Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur, dan alat belajra), fasilitas (ruang, kelas audio visual) dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya.

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran dimana siswa memperoleh keterampilan – keterampilan yang spesifik, pengetahuan dan sikap sert merupakan pembelajaran yang disenangi siswa. Intinya bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan – perubahan pada spek kognitif, afektif, dan psikomotor. (Reiser Robert, 1996). Pembelajaran efektif juga akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi siswa. Pembelajaran efektif juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas siswa untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara belajarnya sendiri. Di dalam menempuh dan mewujudkan tujuan pembelajaran yang efektif maka perlu dilakukan sebuah cara agar proses pembelajaran yang diinginkan tercapai yaitu dengan cara belajar efektif. Untuk meningkatkan cara belajar yang efektif perlu adanya bimbingan dari guru.

Suasana Pembelajaran yang Efektif, siswa dapat belajar dengan baik dalam suasana yang wajar, tanpa tekanan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Madri M. dan Rosmawati menulis bahwa terjadinya proses pembelajaran itu ditandai dengan dua hala yaitu (1) siswa menunjukkan keaktifan, seperti tampak dalam jumlah curahan waktunya untuk melaksanakan tugas ajar, (2) terjadi perubahan perilaku yang selaras dengan tujuan pengajaran yang diharapkan. Sebagai guru kita dapat melaksanakan dan mengembangkan yang lebih kreatif dapat menciptakan suatu pembelajaran dikelas lebih hidup dan bermakna.

Dalam menciptakan kondisi yang baik, hendaknya guru memperhatikan dua hal yaitu (1) kondisi internal merupakan kondisi yang ada pada diri siswa itu sendiri, misalnya kesehatan, keamanannya, ketentramannya, dan sebagainya. (2) Kondisi eksternal yaitu kondisi yang ada diluar pribadi manusia, umpamanya kebersihan, penerangan serta keadaan lingkungan fisik yang lain. Untuk dapat belajar yang efektif diperlukan lingkungan fisik yang baik dan teratur, misalnya ruang belajar harus bersih, tidak ada bau – bauan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, ruangan cukup terang, tidak gelap dan tidak mengganggu mata, sarana yang diperlukan dalam belajar yang cukup atau lengkap dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif, maka perlu dilakukan langkah – langkah berikut ini :

- (1) melibatkan siswa secara aktif
- (2) menarik minat dan perhatian siswa
- (3) membangkitkan motivasi siswa
- (4) memberikan pelayanan individu siswa
- (5) menyiapkan dan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran

Pembelajaran atau proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Sadiman,dkk; 1948:11). Sebagai proses komunikasi maka tingkat keberhasilan dalam proses belajar mengajar tergantung pada unsur-unsur yang berkaitan dengan media. Proses pembelajaran yang dilengkapi dengan media dan bahan atau sumber yang dapat dipercaya, maka kesalahpahaman informasi terhadap siswa dapat ditekan sekecil mungkin. Artinya dengan menggunakan media materi



yang diinformasikan kepada siswa dapat diterima, diserap dimengerti dan melekat pada daya ingat yang lebih lama.

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses hasil belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan media baru dan pemanfaatan media yang telah diperbaharui. Karena peserta didik cepat merasakan kebosanan, saat menerima pelajaran, sebab dengan media yang kurang menarik akan bersifat verbalistik, maka diadakannya perbaikan media guna menunjang proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan kurikulum pembelajaran pada proses belajar mengajar maka perlu didukung media dan bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang mampu menari minat siswa, sesuai dengan zaman dan tidak menyimpang dari kurikulum.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa gadget dilingkungan sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan gadget dalam pembelajaran adalah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Gadget juga dianggap sebagai "teman" saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, gadget dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Tidak hanya dampak positif yang ditimbulkan dalam gadget, dampak negatif dari media pengguna gadget juga diperlu diperhatikan. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan gadget, dapat membuat siswa enggan belajar dengan buku dan tidak jarang disalah gunakan penggunaannya. Dengan demikian, dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran.

Kehadiran media dalam pembelajaran adalah sangat penting, karena media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan sistem pembelajaran yang didukung dengan komponen lain yang dapat dipercaya. Media pembelajaran sangat beraneka ragam, secara garis besar dapat dikategorikan menjadi empat macam, yaitu media visual, media dengar, media proyeksi, dan proyekted motion (Royok dan Zulkarnain dalam Zainudin, 1984: 3).

Menurut fitriyansah, pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk gadget kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa. Penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai penerapan dari pengguna salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dan dengan pemanfaatan media pembelajaran (gadget), diharapkan baik guru maupun siswa dalam mengetahui penerapan dari teknologi informasi dan komunikasi ditengah tuntutan zaman yang semakin canggih, sehingga tidak mengalami gagap teknologi.

Menurut penelitian Sidiq Luhur Pambudi (2015) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi gadget menurut siswa IIS SMAN 22 Jakarta Subjek dibagi menjadi tiga kategori, kategori pertama adalah siswa kelas XII IIS berjumlah 1 orang. Kategori kedua adalah siswa kelas XI IIS berjumlah 5 orang dan kategori ketiga adalah siswa kelas X IIS berjumlah 2 orang. Selain itu, subyek tambahan dalam penelitian ini adalah guru SMAN 22 Jakarta yang berjumlah 3 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi gadget menurut siswa IIS SMAN 22 Jakarta yaitu gadget memiliki fungsi komunikasi, informasi, edukasi, dan hiburan. Alasan siswa menggunakan gadget sebagai media pembelajaran yaitu bahwa gadget bersifat praktis, bersifat fleksibel, memiliki sumber referensi yang beragam, dan dapat memahami materi berbentuk teks digital. Dari hasil temuan lapangan juga dapat dilihat bahwa terdapat makna gadget bagi siswa dan penggunaannya dalam proses pembelajaran dikelas yaitu bahwa gadget digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran, sebagai media dalam program pembelajaran Quipper School dan sebagai media untuk presentasi. Adapun pandangan dari guru SMAN 22 Jakarta yaitu gadget sebagai media pembelajaran siswa dan gadget menciptakan metode pembelajaran efektif.



Dari peneliti diatas dapat disimpulkan, bahwa gadget berpengaruh positif terhadap pembelajaran serta gadget menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.

4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Simpulan

Dengan demikian, pemanfaatan Gadget kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai penerapan dari penggunaan salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dan dengan pemanfaatan gadget, diharapkan baik guru maupun siswa dalam mengetahui penerapan dan teknologi informasi dan komunikasi ditengah tuntutan zaman yang semakin canggih, sehingga tidak mengalami gagap teknologi.

Saran

Sebagai seorang guru harus memiliki inovatif yang tinggi agar tercapai tujuan pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran, Dengan adanya media pembelajaran diharapkan akan terjadi interaksi efektif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa sendiri. Pada dasarnya pembelajaran saat ini berorientasi pada *student center* bukan lagi dengan *teacher center*. Untuk memenuhi tujuan tersebut, seorang guru harus punya kreatifitas dan inovasi untuk menyeimbangi perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi atau yang bisa disebut dengan generasi milenial. Agar anak bisa dengan mudah menerima pembelajaran secara efektif dan bisa menggunakan gadgetnya secara positif terutama dalam pembelajaran di kelas.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penggunaan *Gadget* untuk menciptakan pembelajaran yang efektif”. Agar dapat terealisasikan dengan baik ada beberapa rekomendasi yang dapat menjadi masukan bagi pihak yang berkaitan. Rekomendasi-rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Untuk memaksimalkan penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran, maka perlu adanya komitmen dan konsistensi dari seluruh guru. Apabila semua guru mengembangkan kemampuan berinovasi dalam media pembelajaran diharapkan siswa lebih konsisten dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran. Guru sebagai teladan dan panutan disekolah, sehingga guru ditantang untuk mampu berperilaku dengan baik, disiplin, tegas dalam membimbing para siswa, dan menunjukkan komitmen untuk maksimal dalam mengajar siswa.

2. Bagi Siswa

Penerapan nilai-nilai dan tanggung jawab, disiplin, dan jujur para siswa dapat dilakukan dengan pembinaan, pengawasan dan bimbingan dari semua pihak, karena pada dasarnya siswa merupakan bakal penerus perjuangan bangsa. Siswa harus siap menerima dan melakukan aturan dan kewajiban apapun di lingkungan sekolah demi untuk kebaikan siswa. Siswa harus senantiasa belajar menghargai orang lain, menghormati setiap nasihat guru, belajar lebih bertanggung jawab dan jujur, dan lebih disiplin dalam segala hal.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyansyah, Fifit. (2016). *Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa SD*. Jakarta Timur.
- Pambudi, Sidiq Luhur. (2015). *Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dikalangan siswa sekolah menengah atas(studi kasus : pada siswa ilmu-ilmu sosial SMAN 22 Jakarta Timur)*. UNJ Jakarta.
- Rahmatika, Rina. (2014). *Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan*. Universitas Negeri Padang. Padang. <http://rinarahmatika55.blogspot.co.id/2015/11/menciptakan-pembelajaran-yang-efektif.html>.
- Safari, Irwan. (2015). *Pembelajaran efektif*. <http://irwansafari.blogspot.co.id/p/pembelajaran-efektif.html>.
- Permatasari, Oktadita. (2017). *Media pembelajaran interaktif pohon pintar: meningkatkan kemampuan memahami materi dan keaktifan belajar siswa*. Universitas Sebelas Maret
- Biru, Senandung. (2010). *Media dalam pembelajaran*. <https://senandungbiru.wordpress.com/2010/09/29/media-dalam-pembelajaran-4/>
- Stephen, Novie. (2015). *Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. Repository UPI. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Memanfaatkan Gadget untuk Membangun Minat Belajar Anak dan Menciptakan Generasi Cerdas dan Inovatif. 10 November 2016. <https://bimba-aiueo.com/memanfaatkan-gadget-untuk-membangun-minat-belajar-anak>.

