



DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PEMBELAJARAN SISWA SD

Farhan Aldino Santoso¹

Universitas Kristen Satya Wacana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

e-mail : farhanaldinos@gmail.com¹

Abstrak

Pada zaman abad 21 sekarang ini banyak sekali macam perubahan-perubahan yang sangat pesat pada gadget dan khususnya juga tertuju pada proses pembelajaran di sekolah. Gadget merupakan salah satu alat berkomunikasi canggih yang lebih modern. Pembelajaran merupakan suatu sarana untuk memungkinkan terjadinya proses kegiatan belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu melalui proses yang dialami sesuatu yang dibuat dalam sebuah rancangan proses pembelajaran. Dalam hal ini peran gawai (gadget) sangat penting untuk mempermudah seorang pendidik menyalurkan berbagai macam-macam materi kepada peserta didiknya guna memperoleh sumber-sumber informasi maupun bentuk materi yang dibutuhkan. Gadget memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk sarana membaca dan pembelajaran bagi peserta didik. Dengan penggunaan gadget, peserta didik lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *dampak, gawai, pembelajaran siswa SD*

Abstract

In this 21st century there are a lot of very rapid changes in gadget and specifically also in the learning process at school. Gadget is one of the more modern sophisticated tools. Learning is a process to make a learning process in the sense of an individual change through a process that produces something that is made in a learning process. In this case the role of the gadget (gadget) is very important to facilitate educators channeling various kinds of material to their students in order to obtain information sources or forms of material needed. Gadget has many advantages that can be used as supporting media for reading and learning tools for students. With the use of devices, students are more interested and learning activities are more diverse, effective and enjoyable.

Keywords: *Impact, Gadget, Elementary Student Learning*

@Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2020

✉ Corresponding author :

Address : Purwodadi, Jawa Tengah, Indonesia

Email : farhanaldinos@gmail.com

Phone : 089672405929

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pada zaman abad 21 sekarang ini banyak sekali macam perubahan-perubahan yang sangat pesat pada gawai dan khususnya juga tertuju pada proses pembelajaran disekolah, namun dengan demikian kita perlu memahami pembelajaran dan gawai. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam jurnal (Pane & Darwis Dasopang, 2017) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Gagne pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Sedangkan menurut Trianto (2010) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah sadar diri seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu peran gawai (gadget) sangat penting untuk mempermudah seorang pendidik menyalurkan berbagai macam-macam materi kepada peserta didiknya guna memperoleh sumber-sumber informasi maupun bentuk materi yang dibutuhkan.

Dengan hal ini kita perlu memahami gawai (gadget) agar dapat mengetahui peranan penting dalam proses pembelajaran saat menggunakan gawai (gadget) secara baik. Menurut Fathoni (2017) dalam jurnal (Syifa et al., 2019)

menjelaskan bahwa gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Menurut Chusna (2017) gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Dalam hal ini gawai (gadget) cenderung lebih dominan digunakan oleh manusia.

Dalam bidang pendidikan peserta didik mulai terbiasa dengan adanya fasilitas internet yang dihubungkan melalui gawai sehingga mampu menjangkau dunia luas dan bebas. Pada akhirnya peserta didik menjadi tergantung pada informasi yang melintas digawainya. Bahkan beberapa peserta didik pun menjadi malas karena dapat dengan mudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dengan bantuan gawai tersebut.

Alih-alih sebagai wujud upaya seorang pendidik dalam upaya mengoptimalkan media pembelajaran berbasis gawai (gadget) pada saat proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya media berbasis gawai masih menjadi momok dalam penggunaannya, karena sebagian siswa masih ada yang belum mengetahui penggunaan gawai dalam pembelajaran dengan baik. Selain itu masalah lain yang Nampak dari penggunaan gawai yaitu siswa malas belajar, kecenderungan bermain *game online*, kurangnya bersosialisasi. Berdasarkan beberapa masalah yang ditemukan karena peran penggunaan gawai dalam pembelajaran, penulis tertarik untuk mengangkat judul yaitu “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam artikel ini menggunakan pendekatan kepustakaan. Menurut M. Nazir studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Azhar, 2018). Studi kepustakaan merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam materi yang ada di perpustakaan seperti buku, dokumen. Sumber data yang dikaji mengenai berbagai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang ada, terutama dari artikel-artikel yang sudah dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah berisi teori-teori yang menyangkut (relevan) dengan masalah-masalah penelitian. Adapun masalah penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD”. Pada suatu masalah ini dilakukan kajian kepustakaan yang berfungsi untuk membangun sebuah konsep atau teori-teori yang menjadi pokok dasar dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Gawai dalam pembelajaran adalah upaya penggunaan alat elektronik yang canggih untuk memudahkan berkomunikasi dalam proses pembelajaran, dimana pada saat ini anak-anak sudah banyak yang memakai gawai. Namun demikian pada kenyataannya tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gawai saat ini sedang pesat digunakan oleh anak-anak dalam bermain game online. Robertus berpendapat sejatinya gawai tidak akan berdampak buruk pada proses belajar mengajar, jika dioptimalkan dengan

baik dalam menunjang pembelajaran (Oebaidillah, 2018). Hal ini peran seorang pendidik yang berada di lingkungan sekolah dapat memantau peserta didiknya dengan penuh perhatian agar dalam penggunaannya dapat digunakan secara baik.

Diketahui bahwa dari masing-masing sekolah mulai mengharuskan mempunyai gawai. Karena gawai tersebut untuk mempermudah siswa dan guru dalam belajar mengajar secara *online*, memperoleh sumber informasi yang baru dan mengerjakan tugas dengan baik. Tetapi disisi lain ada pengaruh dari gawai tersebut menjadikan berkurangnya siswa untuk tertarik belajar, karena kebanyakan main gawai sehingga lupa dengan belajar. Kebanyakan siswa menggunakan gawai tersebut digunakan untuk main *game*, *chatting*, facebook, instagram dan lain-lain.

Di sisi lain penggunaan gawai perlu adanya pengawasan dikarenakan takutnya nanti jika salah dalam menggunakannya akan berakibat buruk bagi siswa. Namun jika cenderung dalam menggunakan gawai siswa akan malas untuk belajar, maka dari itu tenaga pendidik perlu membuat aplikasi edukatif untuk pembelajaran guna menarik minat belajar pada siswa dengan bantuan media berbasis gawai (gadget).

Mengacu kepada pendapat Andari (2013) dalam jurnal (Radliya et al., 2017) tentang kelebihan gadget terhadap perkembangan anak, berikut beberapa kelebihan gawai atau gadget tersebut.

- a. Anak mendapatkan kemudahan untuk memperoleh informasi-informasi penting serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan rentang jarak yang jauh. Hal ini dikarenakan setiap anak-anak dapat merasakan keuntungan untuk memanfaatkan

sebuah alat teknologi yang canggih agar dapat digunakan semaksimal mungkin.

- b. Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat pada dunia internet, anak dapat mengenal berbagai suatu hal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai penjuru di dunia. Sehingga kita dapat berkenalan dan mendapatkan sebuah informasi penting dari berbagai penjuru dunia. Hal ini juga siswa mendapatkan tambahan pengetahuan dari berbagai informasi-informasi penting.
- c. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh anak-anak. Dengan adanya kemajuan teknologi yang canggih anak-anak dapat melakukan sebuah permainan yang sekiranya dapat memperoleh pengetahuan melalui game tersebut.

Mengacu kepada pendapat Andari (2013) tentang dampak gadget terhadap perkembangan anak, berikut ini beberapa kekurangan gawai atau gadget tersebut.

- a. Malas menulis dan membaca, hal ini sering terjadi dikarenakan seorang anak kurangnya perhatian dari orang tua untuk pengawasan dalam penggunaan gawai. Sehingga anak-anak bermalas-malasan untuk melakukan sebuah hal yang sekiranya dapat menguntungkan. Namun pada kenyataannya banyak orang tua yang membiarkan saja tak tahu menahu apa yang dilakukan anak.
- b. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Dengan kurangnya bersosialisasi mengakibatkan anak tidak dapat melakukan interaksi sosial pada lingkungan sekolah dan

masyarakat sekitarnya. Namun sisi lain dalam bersosialisasi dapat membentuk karakter kita dalam pengalaman di masyarakat.

- c. Adanya kecenderungan bermain *game online* mengaitkan anak untuk malas belajar, dalam hal seperti ini banyak ditemukan pada berbagai daerah karena orang tua membiarkan saja tanpa adanya pantauan khusus. Sehingga mengakibatkan anak untuk melakukan suatu hal seenaknya saja. Hal ini perlu adanya pemantauan khusus agar tidak berakibat fatal bagi siswa.

Perkembangan zaman sekarang ini lambat laun telah mengubah sisi dari kehidupan kita, termasuk dalam penggunaan teknologi yang canggih. Kehadiran gawai (gadget) sangat dibutuhkan oleh makhluk sosial khususnya manusia sebagai media komunikasi dan sangat membantu sekali karena untuk ukurannya sangat berbagai macam bentuk dan mudah dibawa kemana-mana yang diinginkan.

Dalam hal ini gawai memiliki dampak positif dan negatif khususnya pada peserta didik. Hal tersebut mendominasi pada proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan penggunaan gawai dengan efektif. Pada kenyataannya anak-anak zaman sekarang ini terlalu asik dalam menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosial pada masyarakat. Tidak menutup kemungkinan gawai sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku pelajar. Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua, gawai bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi. Ini adalah akibat yang paling berbahaya dalam

penggunaan gawai oleh para pelajar. Mereka menggunakan gawai dengan tujuan yang menyimpang contohnya seperti mengisi video porno ke dalam gawai dan menggunakan kata-kata yang tidak senonoh (Setiawati, 2018).

Contoh dampak gawai pada peserta didik yakni di sebuah pedesaan ada beberapa sekumpulan anak yang sedang asyik bermain *game online* dan sambil nongkrong, hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua yang selalu membiarkan anak-anaknya melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat tanpa adanya konfirmasi dan pemantaun secara khusus.

Dilain sisi guru berperan penting di lingkungan sekolah untuk memantau aktivitas yang dilakukan oleh siswanya. Terkait hal ini guru memberi perhatian khusus dan pengarahan pada siswanya untuk menggunakan gawai dengan baik sebagaimana mestinya.

KESIMPULAN

Pada zaman abad 21 sekarang ini banyak sekali macam perubahan-perubahan yang sangat pesat pada gawai dan khususnya juga tertuju pada proses pembelajaran disekolah, namun dengan demikian kita perlu memahami definisi dari pembelajaran dan gawai. Hal ini sangat diperlukan untuk mengetahui upaya penggunaan gawai dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran merupakan suatu sarana untuk memungkinkan terjadinya proses kegiatan belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu melalui proses yang dialami sesuatu yang dibuat dalam sebuah rancangan proses pembelajaran. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dengan ini penggunaan

gawai atau gadget dapat mewujudkan rasa aman, nyaman, menarik dan menyenangkan.

Diketahui hal ini dalam penggunaan gawai perlu adanya pemantauan pada siswa saat proses kegiatan pembelajaran berbasis android seperti gawai (gadget), laptop dan lain-lain. Dikarenakan upaya untuk mengoptimalkan penggunaan gawai agar bermanfaat dalam penggunaannya. Namun dengan demikian tidak menutup kemungkinan adanya dampak positif dan negatif yang ada pada siswa. Seperti contoh dampak positif bagi siswa adalah mempermudah untuk mendapatkan informasi dalam mengerjakan tugas-tugas tersebut, dan dampak negatif bagi siswa adalah keseringan bermain *game online* terus-menerus akan menjadikan siswa malas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar. (2018). *Pengertian Studi Pustaka dalam Penelitian dan Fungsinya*. Masteripa.Com. <https://www.masteripa.com/2018/12/pengertian-studi-pustaka-dalam.html>
- Oebaidillah, S. (2018). *Gawai dan Konsentrasi Belajar, Tantangan Mendidik Siswa Zaman Now*. Mediaindonesia.Com. <https://mediaindonesia.com/read/detail/189938-gawai-dan-konsentrasi-belajar-tantangan-mendidik-siswa-zaman-now>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Radliya, R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12.
- Setiawati, M. (2018). *PELAJAR DAN GAWAI ANTARA KEUNTUNGAN DAN KERUGIANNYA*. Pena.Belajar.Kemdikbud.Go.Id. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/08/pelajar-dan-gawai-antara-keuntungan-dan-kerugiannya/>

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019).
Dampak Penggunaan Gadget terhadap
Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah
Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4),
538–544.