



## PEMANFAATAN GADGET SEBAGAI PENUNJANG BELAJAR DALAM PERSIAPAN UJIAN NASIONAL (UN) DI SD

**Husnul Istiqomah, Cristiyana Syaifullah, Arik Aguk Wardoyo, Kendid Mahmudi**

*PGSD-FKIP, Universitas Jember*

*christiyana.1910@gmail.com*

### INFO ARTIKEL

*Penerimaan Abstrak:*

*5 September-14 Oktober  
2018*

*Pengiriman Full Paper:*

*22 Oktober-15 November  
2018*

*Publikasi Paper:*

*28 Desember 2018*

### ABSTRAK

erangkat atau alat yang dirancang dengan teknologi canggih dan memiliki 1 praktis serta memudahkan penggunaannya. Penggunaan teknologi untuk i dalam perkembangan zaman pada dunia pendidikan. Tujuannya agar bih menarik dan menyenangkan, pada handphone peserta didik dapat diisi sebagai media belajarnya, karena bisa menyesuaikan dengan dunia anak- ukatif yang mendukung tentang materi disekolah. Merode yang digunakan kami menggunakan metode penelitian deskriptif. Jenis penelitian yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi dan mendeskripsikan sebuah anak dalam penggunaan media belajar berupa gadget. Hasil dari data 1 diperoleh dua jenis data yaitu kuantitatif dan data kualitatif.. Hasilnya asikan handphone mereka untuk mencari contoh-contoh soal di internet il (UN). Kesimpulannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dihadapi pada pendidikan sekolah, guru juga diharuskan untuk mengikuti ntuk pendukung pada pembelajaran. Jadi peserta didik dapat menggunakan anfaat untuk proses belajar, sehingga efek negatif dari penggunaan gadget

**Kata Kunci:** *gadget, teknologi, pendidikan*

**Copyright © *anggyet al*, 2018**, this is an open access article distributed under the terms of the FKIP E-Prociding license, which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited

## PENDAHULUAN

Masuknya era globalisasi telah mempengaruhi perkembangan teknologi di berbagai belahan dunia, Akibatnya terhadap perubahan gaya hidup manusia bahkan siswa SD yang semakin kompleks dan semuanya ingin segala sesuatu yang instan. Zaman modern manusia ini dapat mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan segala fasilitas untuk kepentingan hidupnya . Dengan demikian kecanggihan teknologi yang hadir dapat menimbulkan banyak dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif . Pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik jika tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media adalah perantara/pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Teknologi computer menjadi salah satu penemuan sebagai media sehingga untuk belajar dan mencari informasi lebih mudah. Media yang digunakan untuk belajar harus mempermudah pembelajaran juga meningkatkan motivasi pembelajaran. Dengan menggunakan media yang baik dan tepat juga akan memberikan tanggapan/umpan balik sehingga siswa mampu mempraktikkan sesuatu dengan benar. Fungsi media sendiri adalah pembawa informasi. Dengan adanya media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, seperti : hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang kurang aktif dan sebagainya. Teknologi dapat merubah cara pikir atau paradigma belajar dan interaksi anak terhadap lingkungannya. Dengan adanya teknologi pengetahuan dan wawasan siswa semakin luas sehingga siswa bisa mencari informasi sendiri jika di lingkungan sekitarnya tidak mampu untuk memberikan informasi terhadapnya. Teknologi ini hanya sebagai pelengkap untuk belajar.

Media yang sering digunakan pada jaman sekarang adalah gadget. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Pemanfaatan media belajar berupa gadget di Sekolah Dasar sangat diperlukan karena siswa bisa mendapatkan informasi juga untuk bertukar informasi bisa dengan mudah dan cepat. gadget sendiri juga dianggap sebagai teman mereka karena jika seorang siswa merasa bosan dalam belajar mereka dapat memanfaatkan gadgetnya untuk

sekedar menghilangkan rasa bosan dengan bermain game. Gadget tentunya tidak hanya berdampak positif tetapi berdampak negatif juga, untuk itu peran orang tua sangat dibutuhkan untuk anak yang telah mengenal gadget. Penggunaan media gadget diharapkan dalam proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Pemanfaatan media gadget juga diharapkan bagi siswa dan guru dalam penerapan dari teknologi informasi dan komunikasi dengan tuntutan zaman yang semakin canggih sehingga tidak mengalami gagap teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode penelitian deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dan mendeskripsikan sebuah masalah tentang kemampuan anak dalam penggunaan media belajar berupa gadget. Hasil dari data penelitian yang dilakukan akan diperoleh dua jenis data yaitu kuantitatif dan data kualitatif.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah identifikasi masalah, tahap ini dilakukan untuk merumuskan masalah penelitian dengan melihat keadaan yang terjadi saat ini yaitu pengetahuan siswa mengenai alat elektronik yang semakin pesat kemajuannya. Setelah merumuskan masalah, tujuan penelitian juga disusun agar penelitian dapat berjalan mencapai tujuan yang diinginkan.

Tahap kedua adalah studi literature. Tujuannya adalah informasi yang dicari relevan dengan masalah yang diteliti. Informasi yang dicari berhubungan dengan pengetahuan siswa tentang teknologi, penggunaan gadget, hal tersebut dilakukan untuk mengkaji teori dasar yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Kemudian mengkaji penemuan penelitian terlebih dahulu, dan mencari informasi aspek masalah yang belum terselesaikan.

Tahap ketiga adalah pengumpulan data, sebelum itu penyusunan instrument penelitian akan lebih mudah jika digunakan matrik kisi-kisi instrument atau pengembangan instrumen.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah analisis dan penyajian data. Setelah data yang diperoleh dari lokasi penelitian terkumpul langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan data tersebut dengan membuat tabel.

## **PEMBAHASAN**

Pada sekolah dasar anak telah mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang semakin meningkat, sehingga anak di tuntut untuk selalu aktif dalam aktivitas belajar maupun lainnya. Pembelajaran menggunakan gadget tentu saja sudah hal lumrah untuk anak-anak jaman sekarang. Gadget merupakan alat komunikasi yang gampang sekali untuk menjangkau jarak dimana pun itu berada. Tidak hanya itu gadget juga digunakan dalam media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Dengan menggunakan gadget pelajaran yang sedang diajarkan lebih mudah untuk di sampaikan pada peserta didik. Guru pun tidak lagi susah payah untuk mencari tahu segala hal tentang materi yang akan dipelajari, cukup dengan memberikan judul materi apa yang akan dipelajari selanjutnya biarkan siswa untuk mencari tahu melalui gadget.

Di SD Kutakulon 3 sudah banyak anak yang menggunakan gadget dalam belajar, terutama untuk anak kelas 6 yang menggunakan media gadget dalam mencari soal-soal untuk persiapan Ujian Nasional (UN). Mereka semua sangat memahami bagaimana penggunaan gadget tersebut. Dengan menggunakan gadget mereka bisa dengan mudah mendapatkan informasi. Tetapi ada sebagian siswa yang masih belum mengetahui bagaimana cara untuk mengoperasikan penggunaan gadget dikarenakan memang dari orangtuanya tidak memberinya menggunakan gadget. Dengan penelitian ini kami mengajarkan anak yang tidak tahu sama sekali tentang gadget dengan cara membantunya untuk pengoperasian gadget terutama dalam menggunakan internet untuk mencari soal-soal dalam persiapan Ujian Nasional. Dengan diajarkan perlahan siswa tersebut bisa menggunakan gadget walaupun tidak sebisa teman lainnya.

## **KESIMPULAN**

Media adalah perantara/pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Teknologi komputer menjadi salah satu penemuan sebagai media sehingga untuk belajar dan mencari informasi lebih mudah. Media yang sering digunakan pada jaman sekarang adalah gadget. Gadget merupakan alat komunikasi yang gampang sekali untuk menjangkau jarak dimana pun itu berada. Dengan menggunakan gadget pelajaran yang sedang diajarkan lebih mudah untuk di sampaikan pada peserta didik, dan mereka bisa dengan mudah mendapatkan informasi. Dalam penggunaan gadget perlu perhatian

orang tua yang sangat ekstra, karena dengan memberi batas penggunaan gadget anak tidak terlalu berlebihan dalam menggunakannya.

### **Daftar Pustaka**

Fitriansyah, F. Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) untuk Memotivasi Belajar Siswa SD.

Ibrahim, M. 2014. Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta.

Rachmawati, I. Pengaruh Gadget Terhadap Proses Belajar Mengajar Di Sekolah.  
[http://www.academia.edu/12372592/Pengaruh\\_Gadget\\_Terhadap\\_Proses\\_Belajar\\_Mengajar\\_Di\\_Sekolah](http://www.academia.edu/12372592/Pengaruh_Gadget_Terhadap_Proses_Belajar_Mengajar_Di_Sekolah).