



Analisis Pelibatan Media Belajar Gadget (*Smartphone*) Selama Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar

Mitra kasih La Ode Onde¹, Hijrawatil Aswat^{2✉}, Fitriani B³, Eka Rosmitha Sari⁴, Febby Dwi Anindia⁵

Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail : mitralaodeonde@gmail.com¹, hijrawatil171208@gmail.com², fitrianiibaena@gmail.com³,
ekarosmita@gmail.com⁴, febbyanindia@gmail.com⁵

Abstrak

Teknologi dalam dunia Pendidikan semakin maju, sehingga penelitian ini bertujuan untuk menelisik sejauh mana pelibatan media belajar *gadget* (*smartphone*) selama pembelajaran daring terhadap hasil belajar tematik siswa, dimana berbagai akses aplikasi pembelajaran dapat menjadi alternatif penghubung antara siswa dan guru selama pembatasan akses kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Penelitian ini bermaksud untuk melihat sejauh mana pengelolaan kegiatan belajar daring melalui media *smartphone* siswa. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif karena termasuk ke dalam penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara tujuannya untuk mengetahui karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran daring yang diterapkan di sekolah tersebut dengan objek wawancaranya adalah guru. Metode observasi dan angket, tujuannya untuk mengumpulkan data- data pendukung sebagai bahan acuan dalam menganalisis pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran daring. Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil ulangan harian siswa untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa. Analisis data kualitatif dengan cara reduksi data, data display (penyajian data), dan *conclusion drawing/ verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi). Hasil penelitian menunjukkan pengelolaan media belajar yang dapat diakses siswa melalui *gadget* (*smartphon*) hanya melibatkan *Watshap Group* dan *Zoom Meeting*. Dalam pelibatan kedua media ini hanya berupa arahan penugasan serta kontrol pengerjaan tugas siswa. Penyampaian materi tidak disampaikan secara mendetail dengan melibatkan media gambar maupun media proyeksi serta video penjelasan seputar materi yang memang membutuhkan pengarahannya langsung, sehingga sumber belajar siswa hanya bersumber dari buku paket. Sehingga berdampak pada ketuntasan hasil belajar siswa yang berada pada kategori sedang dengan ketuntasan klasikal mencapai 60%, data ini diambil berdasarkan hasil ulangan harian dan sebelum siswa mengikuti program remedial.

Kata Kunci: Media Gadget, Daring, Hasil belajar tematik.

Abstract

Technology in the world of education is increasingly advanced, so this study aims to examine the extent of the involvement of *gadget learning media* (*smartphones*) during online learning to student thematic learning outcomes, where various access to learning applications can be an alternative link between students and teachers during restrictions on access to face-to-face learning activities. This study intends to see the extent of managing online learning activities through student *smartphone* media. This research produces descriptive data because it is included in qualitative research. The data collection technique uses the interview method to find out the characteristics of students and the characteristics of online learning applied in the school with the object of the interview being the teacher. Observation and questionnaire methods, the purpose is to collect supporting data as reference material in analyzing the use of *gadgets* in online learning. Student learning outcomes are obtained based on the results of students' daily tests to determine the level of completion of student learning outcomes. Qualitative data analysis by means of data reduction, data display (data presentation), and *conclusion drawing / verification* (drawing conclusions and verification). The results showed that the management of learning media that can be accessed by students through *gadgets* (*smartphon*) only involves *Watshap Group* and *Zoom Meeting*. In the involvement of these two media, it is only in the form of assignment directions and control of student assignments. The delivery of the material is not delivered in detail by involving image media and projection media as well as explanatory videos about material that does require direct direction, so that student learning resources are only sourced from package books. So that it has an impact on the completeness of student learning outcomes who are in the moderate category with classical completion reaching 60%, this data is taken based on the results of daily tests and before students take part in the remedial program.

Keywords: Media Gadgets, Online, Thematic Learning Outcomes.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
02 Juli 2022	24 Juni 2022	16 Agustus 2022	01 Oktober 2022

Copyright (c) 2022 Mitra kasih La Ode Onde, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, Eka Rosmitha Sari, Febby Dwi Anindia

✉ Corresponding author :

Email : hijrawatil171208@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3141>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan saat ini mengalami perubahan menuju era globalisasi yang semakin pesat. Memudahkan akses belajar dan pencarian informasi, terutama kemajuan media komunikasi *smartphone*. Perubahan ini sangat Nampak jelas saat masa pandemic covid-19 muncul di Indonesia pada awal tahun 2019 hingga 2021, dimana pembelajaran tidak lagi dilaksanakan secara tatap muka dari keles-kelas belajar, melainkan pembelajaran dilaksanakan dari rumah masing-masing peserta didik, sebagai bentuk dukungan memutus rantai penyebaran covid melalui pembatasan aktivitas sosial. (Aswat et al. 2021) mengemukakan bahwa siswa diwajibkan belajar dari rumah selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, sehingga orang tua berperan sebagai guru untuk mendampingi anak dalam proses belajarnya. Selama pembatasan sosial ini, guru dituntut tetap menjalankan tugasnya dengan tetap memastikan ketuntasan belajar siswa baik dari ranah kognitif, sikap, maupun keterampilan siswa. Menurut (Basar et al. 2021) mengemukakan bahwa selama masa pandemic, kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini sangat mempengaruhi proses pembelajaran dan berdampak pada system belajar siswa secara mandiri, sehingga berdampak pada cara siswa merespon materi yang disampaikan melalui pola yang tidak pada biasanya, karena proses pembelajaran yang dianggap tidak biasa. (Magdalena et al. 2021) menjelaskan bahwa agar siswa mudah menangkap dan memahami pelajaran yang diterimanya, maka pendidik dalam hal ini ialah seorang guru dituntut untuk berpikir kreatif serta inovatif dalam memanfaatkan semua media online. Tuntutan ini didukung oleh berbagai program pemerintah, salah satunya pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa dan guru dalam memenuhi kebutuhan belajarnya yang dapat diakses dan digunakan selama kegiatan pembelajaran daring, (Anugrahana 2020).

(Sari 2021) menjelaskan bahwa efektifnya suatu kegiatan pembelajaran ketika tercapainya tujuan pembelajaran melalui berbagai pelibatan metode pembelajaran, pendekatan, strategi, dan teknik pembelajaran yang dirancang oleh guru. Menurut (Habibah et al. 2020) mengemukakan bahwa selama pembelajaran jarak jauh, pembelajaran dapat berjalan dengan efektif melalui pelibatan berbagai media daring yang dapat menghubungkan interaksi antara guru dan siswa melalui teknologi berbentuk platform seperti e-learning, zoom meeting, Google meet, Google classroom, Youtube, WAG, Edmodo, dan platform lainnya. (Wardaini 2022) juga dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media daring dapat memudahkan interaksi guru dan siswa saat kondisi belajar jarak jauh, sehingga jaringan internet membantu para pengguna yang saling terhubung kapan saja dan dimana saja. Adapun media daring yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar dapat melalui website, whatsapp group, dan google classroom. Diantara media pembelajaran yang digunakan siswa tersebut tentu melibatkan *smartphone* yang dianggap paling efektif dan mudah dioperasikan oleh siswa yang didampingi oleh orang tua masing-masing. Hadirnya media tersebut tentu memudahkan siswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung, sehingga salah satu media yang paling dibutuhkan saat ini ialah *smartphone* yang dapat mengakses berbagai informasi, baik yang disampaikan langsung oleh guru maupun dalam bentuk penugasan. Namun peran orang tua tidak terimplementasi dengan baik selama mendampingi anak belajar dari rumah, karena beberapa kendala. (Wardani and Ayriza 2020) mengungkapkan bahwa beberapa kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar dimasa pandemic covid-19 diantaranya kesulitan akses jaringan internet, kecakapan pengoperasian gadget, tingkat pemahaman materi, kurang strategi dalam menumbuhkan minat belajar anak.

Hasil penelitian sebelumnya oleh (Maknuni 2020) Hasil penelitiannya menerangkan bahwa media *smartphone* dianggap media yang tepat dan sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar siswa untuk belajar jarak jauh, karena menggunakan media belajar *smartphone* ini bermanfaat sebagai alat komunikasi, alat penghubung antar peserta, sebagai alat dalam mencari informasi dan menambah wawasan siswa, serta sebagai media belajar mengajar guru dan siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk menelisik lebih jauh

pengaplikasiannya didalam dunia belajar anak di lingkungan Sekolah Dasar dan bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Tujuannya kedepan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melibatkan berbagai media berbasis *smartphone* dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak, sehingga berdampak baik terhadap ketuntasan belajarnya. Namun tidak semua pembelajar dapat berhasil menuntaskan tujuan belajarnya karena hambatan sarana dan prasarana yang kurang mendukung hadirnya teknologi dalam kegiatan belajar anak. Nakayama (Dewi 2020) mengindikasikan bahwa dari semua literatur dalam e-learning yang digunakan dalam kegiatan belajar, tidak selamanya berhasil dan sukses karena dalam pembelajaran online tidak dapat dipastikan seluruh siswa dapat mengakses dengan mudah karena berbagai hambatan dan kendala masih ditemukan. Demikian pula hasil penelitian (Handayani and Octaviani 2021) yang mengungkapkan bahwa beberapa kendala yang menghambat proses pembelajaran ialah beberapa siswa tidak memiliki *smartphone*, keterbatasan penggunaan *smartphone*, serta kendala dalam penyampaian materi oleh guru. Meskipun hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, namun pengerjaan soal-soal latihan dan penugasan lebih didominasi oleh bantuan jawaban dari orang tua siswa.

Salah satu kesulitan guru dalam penyampaian materi yang membutuhkan penjelasan secara mendetail dan langkah pemecahan masalah, seperti materi pelajaran matematika yang identik dengan rumus, materi pelajaran IPA yang membutuhkan dukungan media kongkrit dan bentuk kegiatan eksperimen ataupun berbasis proyek. Permasalahan tersebut tentu dianggap suatu masalah karena diperlukan pelibatan berbagai aplikasi untuk memproyeksikan dan menampilkan tayangan penjelasan materi. Karena kehadiran media pembelajaran dapat menunjang pelaksanaan penyampaian informasi atau pesan kepada siswa. Dimana media berperan untuk memudahkan guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materinya, karena dapat mengkonkritkan isi pesan (Aswat et al. 2020). Namun diawal masa pandemic, guru belum terbiasa dengan kondisi belajar demikian, ditambah lagi kurangnya sosialisasi dan pelatihan dalam akses media teknologi. (Akbar and Noviani 2019) menjelaskan bahwa dalam menyikapi pembelajaran berbasis teknologi maka guru dan siswa harus difasilitasi akses teknologi digital dan internet di sekolah, selain itu guru dituntut menguasai dan mampu mengaplikasikan alat-alat digital dalam menyampaikan materi pembelajaran interaktif yang menggunakan laptop/computer/smartphone, serta didukungnya ketersediaan anggaran dalam mengadakan segala peralatan digital, mengembangkan keilmuan melalui berbagai pelatihan, serta perawatan sarana dan prasarana dalam menerapkan pembelajaran TIK. Ketidaksiapan tersebut tentu akan berdampak pada ketuntasan belajar anak dan tercapainya tujuan pembelajaran. (Rahma, Wulandari, and Husna 2021) bahwa pembelajaran daring di Sekolah Dasar pada saat pandemic belum mencapai tujuan pembelajaran, disebabkan oleh penyampaian materi yang tidak sepenuhnya ditangkap oleh siswa, kurangnya peran orang tua dalam mendampingi anak, dan dampak psikologis anak terhadap penugasan. Hal demikian mengakibatkan adanya penurunan kualitas belajar siswa dan sikap kritis siswa yang mulai menurun akibat adanya perilaku instan dalam kebebasan mengakses jawaban-jawaban dari tugas yang diterimanya melalui *smartphone*-nya.

Penyampaian materi tersebut dianggap tidak efektif karena selama pembelajaran jarak jauh, guru hanya melibatkan penugasan sebagai bahan latihan bagi siswa dalam mengenali pembelajarannya. Menurut (Agustina and Priambodo 2021) bahwa semenjak pandemi covid-19, pembelajaran yang dilaksanakan via daring tidak berjalan dengan efektif, kegiatan belajar hanya berfokus pada pemberian tugas kepada siswa secara *online* melalui grup *whatsapp*, namun beberapa siswa terkendala akses jaringan sehingga tidak semua siswa aktif melaporkan tugas yang telah dikerjakan sehingga menyulitkan guru dalam proses Penilaian, dan pelibatan *zoom meeting* dengan siswa minimal satu bulan sekali. Kondisi belajar demikianlah yang menimbulkan berbagai masalah belajar, hingga menurunnya minat belajar siswa, karena keberhasilan proses belajar mengajar tentu diiringi dengan usaha-usaha yang maksimal baik dari guru maupun dari siswa itu sendiri. (Nopitasari, Rahmawati, and ... 2021) berpendapat bahwa mesin pencarian di internet telah

menurunkan motivasi siswa untuk membaca materi pelajarannya pada buku paket. Hal demikian menunjukkan bahwa siswa sudah menganut kebiasaan baru yang instan, melalui copy paste jawaban dari internet atas tugas-tugas yang diterimanya. Tentu kebiasaan ini tidak hanya akan berdampak pada penurunan daya bacanya, akan tetapi penurunan tingkat pemahamannya terhadap tema yang sedang dipelajarinya.

(Ruziana, Imran 2017) menjelaskan bahwa kualitas proses belajar mengajar dapat dicapai apabila guru dan siswa bekerjasama menyukkseskan kegiatan tersebut dengan meningkatkan kualitas prosesnya melalui dukungan sarana dan prasarana dari rumah belajar masing-masing. Guru dapat terus berinovasi dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam mendukung kegiatan pembelajaran, salah satunya pemanfaatan media pembelajaran *smartphone* dengan menjalankan fitur-fitur multimedia secara random yang memudahkan penyampaian informasi dan dapat menarik perhatian siswa melalui eksplorasi berbagai media dan metode pembelajaran yang berbeda-beda. Hal demikian akan menumbuhkan rasa penasaran siswa setiap saat dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya dan dengan fitur yang baru akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda-beda pula. Sejalan dengan pendapat (Pendidikan Sejarah and Swasta Al Ulum Medan 2020) menegaskan bahwa dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru, perlu adanya dukungan kebijakan dan program sekolah yang dapat mendorong guru untuk terus memperkaya pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan diri.

Nampaknya pembelajaran kedepan terus mengalami kemajuan, meskipun pandemic telah berakhir namun budaya pembelajaran dari rumah tetap akan dianut agar pembelajaran mendapatkan penguatan dan konsistensi belajar secara mandiri. Namun perlu pula diingat bahwa (Rosiyanti and Muthmainnah 2018) mengungkap bahwa penggunaan gadget (*smartphone*) dapat mengubah interaksi sosial anak dan berakibat negative bagi penggunanya apabila tidak ada pembatasan akses dan pembatasan waktu pakai, sehingga perlu diperhatikan dan dibatasi. Dalam penelitian (Sma 2022) bahwa penggunaan gadget yang efektif apabila penggunaannya hanya diperuntukkan dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dapat mengarahkan dan memantau langsung penggunaannya yang dapat membantu peserta didik menambah referensi dan mempermudah siswa dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan. Untuk itu melalui penelitian ini, akan melihat sejauh mana pemanfaat media pembelajaran gadget dalam kegiatan pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa. Dengan harapan jika pembelajaran sudah normal seperti sebelumnya, maka gadget dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menguatkan pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dipelajarinya di sekolah. Sehingga penelitian ini dianggap penting untuk memberikan gambaran pemanfaatan media gadget selama pembelajaran daring, agar dapat menjadi perhatian serta perbaikan kedepan untuk lebih mempersiapkan segala sarana prasarana serta kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis gadget.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan februari sampai April tahun 2021 di SD Negeri 6 Baubau yang berlokasi di Kelurahan Wale, Kecamatan Wolio, Kota Baubau. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif karena berdasarkan pendekatan dan jenis data yang digunakan menghasilkan data-data deskriptif. Data yang dianalisis di dalamnya berbentuk deskriptif dan tidak berupa angka-angka seperti halnya pada penelitian kuantitatif.

Berikut gambaran proses analisis data penelitian kualitatif yang diadopsi dari pendapat Miles dan Huberman 1992 (Rijali 2019) sebagai berikut:



Gambar 1 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 6 Baubau, dan teknik sampling yang digunakan peneliti adalah purposive sampling. Dari keseluruhan Siswa ditentukan kelas Va dan Vb yang berjumlah 50 orang di pilih 25 siswa dari masing-masing perwakilan kelas Va dan Vb untuk di gunakan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan Metode wawancara, tujuannya untuk mengetahui karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran daring yang diterapkan di sekolah tersebut dengan objek wawancaranya adalah guru. Metode observasi dan angket, tujuannya untuk mengumpulkan data- data pendukung sebagai bahan acuan dalam menganalisis pemanfaatan gadget dalam pembelajaran daring. Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil ulangan harian siswa untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa. Analisis data kualitatif dengan cara reduksi data, data display (penyajian data), dan *conclusion drawing/ verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pemanfaatan gadget (*smartphon*) pada siswa kelas V di lingkungan Sekolah Dasar Negeri 6 Baubau selama pembelajaran jarak jauh dilihat dari beberapa variabel diantaranya intensitas penggunaan, variasi pembelajaran melalui aplikasi, waktu penggunaan, pilihan tempat pembelajaran, dan pertimbangan manfaat.

Tabel 1. Hasil angket responden siswa

Indikator	Nomor pernyataan	SL	SK	KK	TP
Intensitas penggunaan	1,7	(9), (12)	(10), (4)	(6), (5)	(0), (4)
Variasi pembelajaran	2, 3, 8	(0),(0),(0)	(2),(0),(2)	(11),(2),(5)	(12),(23),(18)
Waktu penggunaan	4, 12	(9), (9)	(6), (6)	(8), (6)	(2), (4)
Pilihan tempat pembelajaran	5, 6	(9),(5)	(2),(11)	(10),(7)	(4),(2)
Pertimbangan manfaat	9,10,11	(4),(11),(10)	(12),(4),(9)	(6),(9),(5)	(3),(1),(1)

Berdasarkan data sebaran angket tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget (*samrtphon*) pada siswa, hanya 4 siswa yang tidak pernah menggunakan gadget sebagai akses belajarnya. Hal demikian terjadi karena siswa tersebut tidak memiliki *smartphon*. Selama kegiatan pembelajaran daring, kegiatan belajar anak berpusat pada *smartphon* dengan melibatkan aplikasi *Watshapp Group* dalam memantau aktivitas belajar harian dan pelaporan penugasan siswa setiap minggunya. Adapaun aplikasi *zoom meeting* digunakan sekali sebulan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa. Kegiatan belajar anak selama berada di rumah, lebih disibukkan oleh penyelesaian tugas harian yang tertera pada setiap pembelajaran dalam sub

tema. Dalam menyelesaikan tugas ini, siswa berbantuan oleh google searching dalam menemukan berbagai alternatif jawaban atas pertanyaan yang ada pada latihan soal. Rutinitas ini dilakukan siswa setiap harinya, sehingga intensitas penggunaan gadget cukup tinggi. Kelemahan dari kegiatan belajar yang melibatkan *smartphon* ialah pemantauan ketat oleh orang tua, sebab untuk menghindari akses konten diluar kebutuhan belajar anak. Kegiatan yang cenderung menetap ini dalam pemanfaatan gadget justru membuat sebagian siswa merasa tidak nyaman karena tidak ada variasi kegiatan belajar sehingga motivasi belajar anak menurun, ditandai dengan keluhan siswa dengan tumpukan tugas, membudayakan perilaku copy paste jawaban, mengangkap remeh tugasnya karena merasa telah memiliki jawaban di google tanpa perlu membaca naskah atau bacaan pada buku paket, ketergantungan terhadap bantuan jawaban orang tua, hingga keluhan ketidaknyamanan siswa dalam menatap layar gadget dalam waktu yang cukup lama, hingga kurangnya konsentrasi siswa akibat kegiatan belajarnya ia selingi dengan memainkan games.

Variasi pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar. Berbeda ketika di kelas karena variasi pembelajaran dapat melibatkan berbagai metode pembelajaran sehingga melalui interaksi antar siswa, tentu akan menghilangkan kejenuhan siswa. Namun dalam kegiatan pembelajaran daring tidak melibatkan interaksi langsung antar siswa sehingga variasi pembelajaran sangat diperlukan untuk terus membangun motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil sebaran angket dan wawancara, menunjukkan bahwa pelibatan berbagai variasi metode, media, dan strategi pembelajaran kurang dilibatkan oleh guru selama pembelajaran daring. Adapun media yang digunaka hanya melibatkan *Whatshap Group* dan *Zoom Meeting*. Dalam pelibatan kedua media ini hanya berupa arahan penugasan serta kontrol pengerjaan tugas siswa. Penyampaian materi tidak disampaikan secara mendetail dengan melibatkan media gambar maupun media proyeksi serta video penjelasan seputar materi yang memang membutuhkan pengarahannya langsung seperti materi Matematika, IPA, SBDP, dan PJOK. sehingga materi yang diperoleh siswa hanya bersumber dari buku paket tanpa didukung oleh sumber belajar lainnya.

Waktu penggunaan gadget selama pembelajaran daring, siswa didampingi oleh orang tua masing-masing, namun karena tuntutan profesi dan pekerjaan dari orang tua siswa sehingga siswa hanya dikontrol sesekali dalam mengaplikasikan *smartphon*nya. Kegiatan belajar anak disetting waktunya sama seperti saat mereka belajar di kelas, sehingga kegiatan rutin dilakukan anak ketika bangun pagi dan dihadapkan dengan tanggungjawab penyelesaian tugas tiap harinya. Sehingga anak akan menghabiskan waktu belajarnya selama kurang lebih 6 jam dan ketika mengalami hambatan maka anak akan mencari alternatif jawaban pada *google*. Selanjutnya orang tua siswa akan melaporkan kegiatan belajar anak melalui dokumentasi kegiatan saat anak belajar dan melaporkan hasil pekerjaan penugasan siswa melalui *watshapp group* kelas. Selain itu siswa membuat jadwal atau daftar rencana kegiatan sekolah pada *smartphon*nya, sehingga dapat dipastikan tidak ada satupun agenda yang terlewatkan. Dampak terhadap waktu penggunaan gadget yang cukup intens justru membuat ketergantungan karena anak seolah membentuk budaya baru yang tak bisa lepas oleh gadgetnya. Akses berbagai aplikasi games dan media sosial lebih leluasa oleh siswa sehingga dapat merusak karakter moral anak jika tidak dibatasi dan difilter akses-akses yang mana saja diperbolehkan dan dibatasi.

Pilihan tempat pembelajaran dianggap sangatlah penting karena tempat belajar dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran itu sendiri. Namun nampaknya tempat pembelajaran yang berkualitas tergantung kretaitas seorang guru dalam mengolah kegiatan belajar mengajarnya. Secanggih apapun teknologi saat ini, namun ketika guru tak mampun mensejajarkan diri dengan kualitas maka tidak akan muncul yang namanya inovasi. Pengelolaan kelas belajar yang efektif, baik itu daring maupun luring tentu diperlukan berbagai dukungan skill yang tinggi sehingga menghidupkan kegiatan siswa dalam menerima berbagai informasi sesuai kebutuhan belajarnya. Selama pembelajaran daring siswa betul-betul belajar secara mandiri, bahkan dalam menemukan pengetahuan barunyapun siswa hanya peroleh dari buku paket, internet, dan pendampingan orang tua. Pelibatan *smartphon* yang baik ialah ketika anak belajar secara daring dengan sistem yang telah diatur dan

disediakan oleh guru, misalnya hadirnya media pembelajaran *google classroom*, *sevima eddlink*, *e-learning*, dan lain sebagainya. Didalam media aplikasi ini telah disediakan berbagai menu belajar diantaranya menyediakan materi dalam bentuk teks, video penjelasan materi, kuis, laman diskusi, dan latihan oleh guru atau pengelola kelas. Sehingga anak akan mudah menemukan dan mudah menjalankan aktivitas belajarnya tanpa harus mencari tahu dan menemukan materinya secara mandiri. Anak perlu adanya pembatasan akses media internet karena tidak menuntut kemungkinan munculnya berbagai tayangan iklan yang tidak layak dilihat oleh anak. Sehingga pilihan tempat pembelajaranpun patutlah disetting sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan belajar anak serta menumbuhkan motivasi belajarnya. Berdasarkan hasil wawancara dan sebaran angket pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemilihan tempat pembelajaran hanya melibatkan *watshapp group* yang fungsinya hanya sebagai tempat penyampaian informasi seputar tugas harian siswa.

Pertimbangan manfaat pelibatan *gadget (smartphone)* memiliki sisi positif dan negatif yang perlu dipertimbangkan oleh guru dan khususnya bagi orang tua sebagai guru selama kegiatan belajar anak dilaksanakan di rumah. Sisi positif dari pelibatan *gadget (smartphone)* tentu dapat memudahkan kegiatan belajar secara jarak jauh, memudahkan guru melakukan kontrol dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa, memotivasi siswa dalam menemukan sumber belajarnya melalui media-media belajar yang menarik, unik, dan menyenangkan. Namun sisi negatifnya justru lebih mengawatirkan lagi karena selain berdampak terhadap kesehatan mata dan mental anak, juga dapat mempengaruhi karakter siswa hingga lahirnya kebiasa-kebiasan buruk seperti kecanduan games online, pengaksesan konten dewasa, mudah melihat tayangan kekerasan, kriminal hingga berbagai penyimpangan yang dapat memberikan contoh buruk bagi perkembangan karakter siswa. Beda halnya ketika guru telah menyediakan ruang belajar yang dapat diakses siswa melalui pendampingan orang tua, dimana media belajar yang disediakan telah lengkap sesuai kebutuhan belajar siswa, sehingga tidak ada alasan untuk mengakses aplikasi pencarian lainnya. Sehingga berdasarkan sebaran angket, wawancara, dan hasil observasi pada beberapa siswa dalam mengakses kegiatan belajarnya, dapat disimpulkan bahwa guru di lingkungan Sekolah Dasar perlu memperhatikan dampak dari *gadget (smartphone)* jika anak dilepaskan untuk mengakses ataupun menemukan sendiri materi tambahan maupun jawaban dari soal latihannya di internet secara gamblang. Hal demikian pula akan membuat anak lamban dalam berfikir serta menurunkan daya bacanya akibat terbiasa mencontek jawaban dari internet.

Berdasarkan hasil analisis pelibatan media pembelajaran *gadget (smartphone)* pada kegiatan belajar siswa, selanjutnya dilihat hasil belajar tematik siswa. Hasil belajar dari kelas Va dan Vb dengan mengambil seluruh data hasil ulangan harian siswa, disajikan pada data berikut:

Tabel 2. Hasil belajar siswa

No.	Jumlah Siswa	50
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Rata-rata Kelas	73,4
4	Tuntas	60%
5	Tidak Tuntas	40%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa adalah 60%, sehingga belum memenuhi ketuntasan minimal atau $\geq 80\%$ yang menunjukkan berhasilnya pembelajaran di laksanakan sesuai dengan tujuan yang telah di rumuskan. Dimana dari 50 siswa hanya 30 siswa yang dapat nilai melebihi dari standar kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 3. Distribusi frekuensi hasil belajar

No.	Interval	kriteria	Frekuensi	persentase
1	1231 – 1500	Sangat Tinggi	0	0%
2	961 - 1230	Tinggi	8	16%
3	691 - 960	Sedang	22	44%
4	421 - 690	Rendah	20	40%
5	150 - 420	Sangat Rendah	0	0%

Dari data tersebut menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa yang masuk kriteria tinggi sekitar 8 siswa atau 16%, kriteria sedang sebanyak 22 siswa atau 44%, dan kriteria rendah sebanyak 20 siswa atau 40%. Maka rata-rata hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Untuk penugasan harian siswa, terlapor sekali seminggu dan memperoleh rata-rata hasil yang tinggi, namun beberapa jawaban yang memiliki alternatif pilihan jawaban yang lumayan banyak, justru dijawab oleh siswa dengan jawaban yang menyerupai atau sama. Hal demikian disimpulkan karena jawaban siswa dilihat atau disalin dari internet.

Berdasarkan sajian data tersebut anantara intensitas pelibatan media pembelajaran *gadget (smartphone)* dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa tidak berpengaruh secara signifikan karena pelibatan selama pembelajaran daring, guru tidak melibatkan berbagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik, unik, dan kekinian. Kegiatan pembelajaran hanya bersumber dari buku paket dan kontroling serta evaluasi dilakukan melalui *whatsapp Group* dan *Zoom Meeting*. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang berada pada kategori sedang dengan jumlah ketuntasan siswa secara klasikal hanya mencapai 60%. Untuk itu pelibatan media pembelajaran *gadget (smartphone)* akan efektif apabila dikelola dengan bijak dan penuh perencanaan serta dibutuhkan kreatifitas tinggi yang berjiwa inovatif.

KESIMPULAN

Kegiatan belajar anak selama berada di rumah, lebih disibukkan oleh penyelesaian tugas harian yang tertera pada setiap pembelajaran dalam sub tema. Dalam menyelesaikan tugas ini, siswa berbantuan oleh *gadget (smartphone)* melalui aplikasi *google searching* dalam menemukan berbagai alternatif jawaban atas pertanyaan yang ada pada latihan soal. Rutinitas ini dilakukan siswa setiap harinya, sehingga intensitas penggunaan gadget cukup tinggi. Adapun media yang digunakan hanya melibatkan *Watshap Group* dan *Zoom Meeting*. Dalam pelibatan kedua media ini hanya berupa arahan penugasan serta kontrol pengerjaan tugas siswa. Penyampaian materi tidak disampaikan secara mendetail dengan melibatkan media gambar maupun media proyeksi serta video penjelasan seputar materi yang memang membutuhkan pengarahannya langsung seperti materi Matematika, IPA, SBDP, dan PJOK. sehingga materi yang diperoleh siswa hanya bersumber dari buku paket tanpa didukung oleh sumber belajar lainnya. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 60% dan berada pada kategori sedang, untuk itu dapat disimpulkan bahwa intensitas pelibatan media pembelajaran *gadget (smartphone)* dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar siswa tidak berpengaruh secara signifikan karena pelibatan media tersebut selama pembelajaran daring kurang efektif, dimana guru tidak melibatkan berbagai alternatif strategi pembelajaran daring yang menarik, unik, dan kekinian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada ibunda Rektor Universitas Muhammadiyah Buton yang sudah memberikan motivasi dukungan dana penelitian dalam penelitian ini. Kepada tim peneliti yang telah menjalankan tugas masing-masing dengan baik dari awal hingga publikasi. Kepada tim penerbit jurnal Edukatif yang sudah

6553 *Analisis Pelibatan Media Belajar Gadget (Smartphone) Selama Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar - Mitra kasih La Ode Ode, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, Eka Rosmitha Sari, Febby Dwi Anindia*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3141>

bersedia memeriksa artikel dan menerbitkan artikel ini. Terimakasih kepada banyak pihak yang sudah berkontribusi atas penyelesaian penelitian ini sampai menjadi artikel penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Novia, And Anung Priambodo. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Pjok Selama Covid-19." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 09(01): 365–71.
- Akbar, Amin, And Nia Noviani. 2019. "Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrl Palembang* 2(1): 18–25.
- Anugrahana, Andri. 2020. "Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(3): 282–89.
- Aswat, Hijrawatil Et Al. 2020. "Jenis Diorama Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar." 1(5): 450–57.
- . 2021. "Implikasi Distance Learning Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2): 761–71.
- Basar, Afip Miftahul Et Al. 2021. "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Smpit Nurul Fajri – Cikarang Barat – Bekasi) A . Pendahuluan Kemampuan , Sikap , Dan Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Yang Bernilai Positif . Hal Itu Untuk Pencipta . Pendidikan S." 2(1): 208–18.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 55–61.
- Habibah, Riasatul Et Al. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(02): 1.
- Handayani, E S, And J F Octaviani. 2021. "Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Sdn 015 Sungai Pinang." ... : *Jurnal Ilmiah Pendidikan* ... 8(1): 54–61. <https://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Article/View/604>.
- Magdalena, Ina, Muhammad Iqbal Fauzan, Lisa Damayanti Tantular, And Hanna Azhar Syafitri. 2021. "Analisis Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas Iv Sd Negeri 09 Pagi Semanan." *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3(1): 46–57. <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pandawa>.
- Maknuni, Jauhari. 2020. "Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence Of Smartphone Learning Media On Student Learning In The Era Pandemi Covid-19)." *Indonesian Education Administration And Leadership Journal (Ideal)* 02(02): 94–106. <https://Online-Journal.Unja.Ac.Id/Ideal/Article/View/10465>.
- Nopitasari, E, F P Rahmawati, And ... 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu* ... 3(5): 1935–41. <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/699>.
- Pendidikan Sejarah, Guru, And Sma Swasta Al Ulum Medan. 2020. "Peran Guru Dan Orang Tua: Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid-19 Muhammad Fadhil Al Hakim." *Riwayat: Educational Journal Of History And Humanities* 30(2): 23–32. <http://Jurnal.Unsyiah.Ac.Id/Riwayat/>.
- Rahma, Fatimah Nur, Fransisca Wulandari, And Difa Ul Husna. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Psikologis Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5): 2470–77. <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/864>.
- Rijali, Ahmad. 2019. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*.

- 6554 *Analisis Pelibatan Media Belajar Gadget (Smartphone) Selama Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar - Mitra kasih La Ode Ode, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, Eka Rosmitha Sari, Febby Dwi Anindia*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3141>
- Rosiyanti, Hastri, And Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar." *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4(1): 25.
- Ruziana, Imran, Izhar Salim. 2017. "Analisis Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sman 1 Teluk Keramat." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7(7): 1–8.
- Sari, Silvia Indah. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Daring Dan Luring Di Smp Negeri 3 Pleret." *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran* 10(2): 145.
- Sma, Ekonomi D I. 2022. "Manfaat Dan Tantangan Gadget Sebagai Media Pendidikan Merupakan Hal Yang Penting Untuk Pembangunan Bangsa . Bangsa." 7: 111–22.
- Wardaini, Dina Oktaviana. 2022. "Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd." 1(5): 473–77.
- Wardani, Anita, And Yulia Ayriza. 2020. "Analisis Kendala Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 772.