



Pengaruh Gadget Di Kurikulum 2013 Di Masa Pandemi

Primanita Sholihah Rosmana¹, Sofyan Iskandar², Chika Apriyanti³, Muzdalifah⁴, Fajar Citra Wibisono⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: primanitarosmana@upi.edu¹, sofyaniskandar@upi.edu², chika1234@upi.edu³,
Muzdalfh@upi.edu⁴, Fajarcitrawibisono991@upi.edu⁵

Abstrak

Pengaruh gadget tidak lepas dari kehidupan masyarakat sehari-hari pada masa pandemi terutama bagi kegiatan pembelajaran kurikulum 2013. Kurikulum 2013 di masa pandemi mengalami banyak tantangan yang harus dihadapi terutama bagi guru. Pada kurikulum 2013 ini menekankan pada keseimbangan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Jadi pembelajaran tidak hanya memberatkan pada aspek kognitif saja. Tujuan penulisan ini berfokus kepada mahasiswa, pelajar, dan guru dimana mereka merupakan orang – orang yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran daring dan kurikulum 2013. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data melalui *survey online*. Penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk kata – kata pada suatu konteks yang alamiah. Hasil *survey* menunjukkan sebanyak 35 responden dengan probabilitas berbeda. Berdasarkan *survey* para responden beranggapan bahwa penggunaan gadget di kurikulum 2013 di masa pandemi sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peran gadget dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Gadget, Kuantitatif, Kurikulum.*

Abstract

The influence of gadget can not be separated from the daily life of people during the pandemic, especially for curriculum learning activities in 2013. The 2013 curriculum in the pandemic period experienced many challenges that must be faced especially for teachers. The 2013 curriculum emphasizes the balance of cognitive aspects, affective aspects, and psychomotor aspects. So learning is not only burdensome on the cognitive aspect. The purpose of this writing focuses on students, students, and teachers who are people who are directly related to the online learning process and curriculum 2013. The method used is quantitative research by data collection through online surveys. Qualitative research is also research conducted by describing the results of research in the form of words in a natural context. The results showed as many as 35 respondents with different probabilities. Based on the survey of respondents assume that the use of gadget in the 2013 curriculum in the pandemic period is very influential in the learning process. In this case the role of gadget in the learning process.

Keywords: *Gadget, Quantitative, Curriculum*

PENDAHULUAN

Covid 19 atau corona virus merupakan virus yang sedang mewabah di seluruh dunia termasuk negara Indonesia. Karena kasus penularan Covid 19 ini sangat cepat dan dapat menyerang siapa saja, maka wabah ini sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang diantaranya seperti bidang kesehatan, bidang ekonomi, bahkan bidang pendidikan. Kehadiran Pandemi Covid 19 ini membuat pemerintah harus mengeluarkan kebijakan baru yaitu pembatasan sosial (*social distancing*) dari skala rendah sampai skala tinggi. Akibat dari kebijakan pembatasan sosial (*social distancing*) pemerintah mewajibkan untuk segala aktivitas yang dapat menyebabkan kerumunan dilakukan di rumah untuk menekan angka penyebaran virus Covid 19 (Nugraha & Nurani, 2021). Pemerintah memberlakukan kebijakan kebijakan baru seperti *work from home* yang mewajibkan para pekerja bekerja dari rumah. Kemudian di bidang pendidikan, pemerintah menerapkan Pembelajaran daring dimana mengharuskan kegiatan mengajar dan belajar dilakukan dari rumah masing masing.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dengan menggunakan akses internet guna memunculkan interaksi dalam proses pembelajaran (G et al., 2021). Pembelajaran daring

merupakan hal yang tidak pernah dilakukan sebelum adanya wabah Covid 19. Tentu saja akibat dari peralihan proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring berdampak pada banyak hal terutama pada kurikulum. Dengan proses peralihan kegiatan belajar mengajar tersebut tentu saja dapat berpengaruh terhadap implementasi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kebijakan yang dikeluarkan pemerintah dalam bidang pendidikan guna menjawab persoalan yang dihadapi. Pada kurikulum 2013 ini menekankan pada keseimbangan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Jadi pembelajaran tidak hanya memberatkan pada aspek kognitif saja. Salah satu perubahan yang terlihat pada kurikulum 2013 ini yaitu menggunakan pembelajaran tematik (Pendidikan et al., 2021).

Penerapan Pembelajaran di rumah mengakibatkan timbulnya berbagai permasalahan dari berbagai hal seperti tenaga pengajar yang kurang menguasai teknologi dalam penerapan kurikulum 2013, jaringan yang tidak memadai sehingga menjadi penghambat proses pembelajaran dan masalah masalah lainnya. Kebijakan peralihan pembelajaran menjadi daring ini tentu saja membawa perubahan besar pada bidang pendidikan. Peraturan sekolah pada awalnya melarang menggunakan gadget di lingkungan sekolah. Namun sekarang pada masa pandemi dan tuntutan belajar daring mengharuskan setiap siswa menggunakan gadgetnya (Maria & Novianti, 2020).

Guru merupakan salah satu kunci keberhasilan bagi proses pembelajaran. Pada masa pandemi seperti ini tentunya dibutuhkan guru yang menguasai teknologi terutama gadget karena proses pembelajaran dilakukan secara daring. Untuk itu guru dituntut untuk menguasai gadget untuk proses pengimplementasian pembelajaran khususnya pada kurikulum 2013 dimana kurikulum ini menyesuaikan dengan kondisi teknologi yang semakin maju (Pendidikan et al., 2021).

Pengimplementasian Kurikulum 2013 juga harus mengadakan pelatihan bagi guru yang kurang paham tentang teknologi. Hal itu dikarenakan penilaian hasil belajar siswa berdasarkan kurikulum 2013 sudah menggunakan online (Man & Mojokerto, 2017). Penerapan tersebut tentu saja akan berpengaruh pada proses pembelajaran dimasa pandemi ini, guru – guru yang telah mendapatkan pelatihan tentang teknologi tentu tidak akan kaget jika dihadapkan dengan era pandemi yang mewajibkan pembelajarannya menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada proses pembelajaran tentu saja menimbulkan beberapa dampak. Penggunaan gadget dapat berdampak positif maupun negatif (Susanti et al., n.d.).

Pembelajaran daring atau pembelajaran dari rumah ini juga tidak lepas dari penggunaan gadget. Pada era ini pembelajaran mewajibkan peserta didik maupun guru untuk menggunakan gadget, tanpa gadget pembelajaran daring tidak dapat berlangsung dengan maksimal. Oleh karena itu penggunaan gadget menjadi sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran maupun pengimplementasian kurikulum 2013 (Wahyuni et al., 2021).

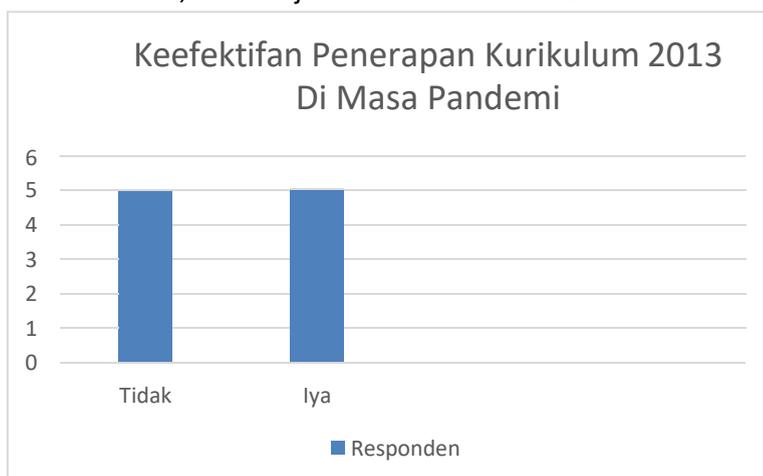
METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah (Sugiyono, 2012). Penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk kata – kata pada suatu konteks yang alamiah. Penelitian ini lebih menekankan makna.

Untuk pengumpulan data, kami menggunakan metode survey dengan menyebarkan angket yang di buat melalui googleform yang kemudian disebarakan secara online. Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan daftar pertanyaan yang tertulis untuk kemudian dijawab oleh responden (Sugiyono, 2012). Angket ini ditujukan untuk para mahasiswa, pelajar dan guru dimana mereka merupakan orang – orang yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran daring dan kurikulum 2013. Angket ini juga berisikan pertanyaan – pertanyaan seputar pengaruh gadget pada kurikulum 2013 dimasa pandemi. Penelitian kali ini menggunakan metode deskriptif karena penulis ingin mendeskripsikan hasil penelitian sesuai dengan data yang telah diperoleh. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang biasa digunakan untuk menggambarkan mengenai kejadian yang ada berdasarkan data, yang kemudian data tersebut diproses menjadi suatu simpulan (Pratama, 2019).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

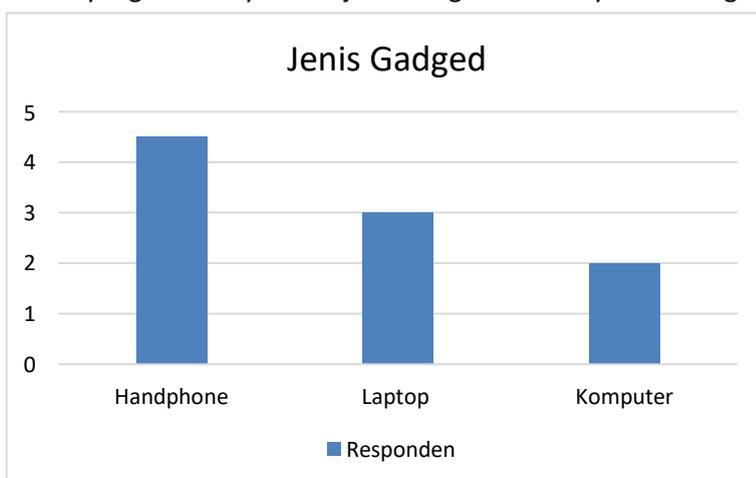
Data Informasi yang didapatkan dari hasil penelitian melalui pengisian survey berbentuk google form terdapat 35 responden diantaranya Siswa, Mahasiswa, Guru, dan Orang tua yang terlibat langsung yang merasakan pengaruh dari gadget di kurikulum 2013 di masa pandemi ini yang mengharuskan siswa untuk berperan aktif, kreatif, dan inovatif namun, tidak berjalan secara maksimal di karenakan adanya pandemi.



Gambar 1. Keefektifan Penerapan Kurikulum 2013 Di Masa Pandemi

Dari hasil informasi yang di dapat, keefektifan penerapan kurikulum pada masa pandemi mendapatkan 50 % tanggapan yang setuju dan 50 % tanggapan yang tidak setuju dari responden. Pada masa pandemi seperti ini banyak aspek pembelajaran yang berubah signifikan pada saat pembelajaran sebelum adanya pandemi di mulai dari tata cara belajar, penggunaan media belajar, dan juga strategi pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar. Pada Kurikulum 2013 ini menjadikan siswa yang kreatif, inovatif, serta aktif namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang pasif tidak berani untuk mengungkapkan argumennya dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pada pembelajaran daring seperti ini pengaruh gadget pun penting. Pengaruh gadget dianggap penting karena untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran daring. Gadget juga sangat membantu untuk mempermudah interaksi antara guru dengan murid bahkan dengan teman-teman sekelasnya sehingga akan terciptanya keefektifan dan efisien saat proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki gadget pun sudah hampir keseluruhan walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak memiliki gadget namun tidak menjadi halangan saat pembelajaran. Siswa yang tidak memiliki gadget mereka akan mencari materi dengan bertanya kepada teman sekelas yang rumahnya tidak jauh dengan rumahnya atau langsung bertanya kepada wali kelas.



Gambar 2. Jenis Gadget yang dimiliki responden

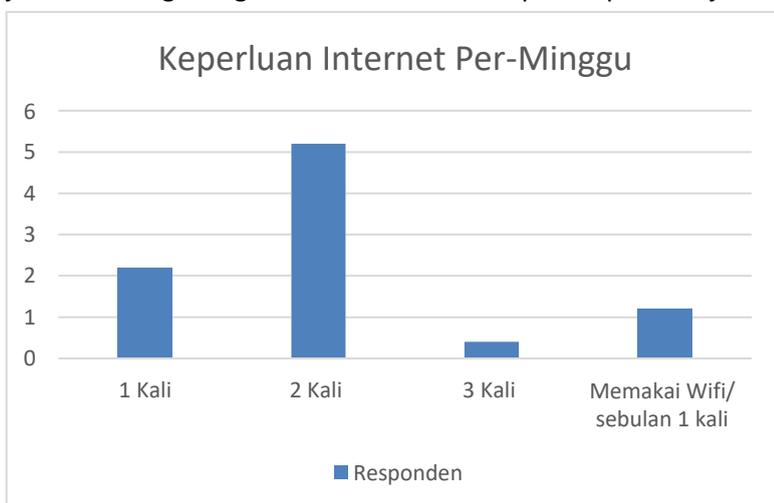
Penggunaan teknologi saat pandemi seperti ini sangat dibutuhkan khususnya dalam pembelajaran. Semua kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan gadget yang berbagai jenis diantaranya Handphone, Laptop, Komputer, dan sebagainya. Siswa diharapkan untuk memiliki salah satu jenis gadget untuk kegiatan belajar. Dari informasi yang di dapatkan penggunaan handphone lebih banyak dimiliki oleh responden untuk menunjang kegiatan pembelajaran, karena handphone lebih mudah dijangkau dari segi ekonomi dan kemampuan untuk penggunaannya.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin meningkat seiring dengan bergesernya gaya belajar

ke model online, terutama menggunakan ponsel dan laptop serta aplikasi yang mendukung pembelajaran online synchronous atau asynchronous. (Enriques dalam (Sadikin & Hamidah, 2020)). Media yang pembelajaran asynchronous diantaranya Whatsaap, Google Classroom, Edmoco, google dan media lainnya. Untuk media pembelajaran synchronous yaitu seperti aplikasi konferensi video seperti Zoom, Google Meet, atau Microsoft Teams. Hal ini menjadi kendala dalam penerapan kurikulum 2013 yang menuntut pembelajaran aktif oleh siswa.

Beberapa guru menggunakan proses belajar WhatsApp untuk sekedar mengirimkan tugas pekerjaan rumah kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Namun, beberapa guru juga memberikan materi pengantar sebelum memberikan soal latihan. Keadaan ini menyebabkan menurunnya semangat belajar siswa karena kurangnya minat terhadap model pembelajaran saat ini. Hal tersebut juga terdapat pada penelitian (Rantung et al., 2022) dan (Aisyah, 2019) mengemukakan bahwa semangat belajar yang dimiliki siswa rendah dikarenakan kurang adanya ketertarikan, merasa jenuh dan bosan yang dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran penting juga untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan juga inovatif agar siswa lebih nyaman dan senang dalam kegiatan pembelajarannya. Untuk itu, harus menguasai teknologi yang semakin modern seperti saat ini sangat diperlukan.

Penggunaan gadget mempunyai pengaruh baik diantaranya menjadi lebih mudah, efisien, mencari informasi bisa diakses lebih cepat, Fleksibilitas waktu dan tempat, Mudah berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Begitu pula, ada pengaruh buruknya dari penggunaan gadget dalam proses pembelajaran yaitu berkurangnya sosialisasi, terjadinya kecurangan disaat ujian, permasalahan jaringan, dan tidak efektif karena kapasitas memori otak setiap pelajar berbeda-beda, Mata menjadi mudah cepat Lelah, Mudah terdistract dengan hal yang tidak penting contohnya media social, Mungkin bagi para pelajar khususnya mahasiswa jadi sedikit kurang fokus terhadap materi yang disampaikan ketika perkuliahan online dilakukan, karna banyak sekali gangguan seperti ada notif WA masuk dari teman, dan menggoda kita untuk membuka aplikasi selain untuk pembelajaran daring. anak lambat menangkap pelajaran karna tidak praktek langsung, space memori penyimpanan minim, kurangnya kesempatan untuk pelajar bertanya jika ada yang kurang paham. Oleh karena itu, materi yang disampaikan oleh guru kurang maksimal karena banyak kendala dan hambatan yang terjadi dan menghilangkan fokus siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Keperluan Internet Per-Minggu

Keperluan dalam proses pembelajaran daring bertambah yaitu Kouta Internet dan Siswa yang tidak memiliki Gadget. Pertama, Kouta internet, internet ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran pendidikan umum dan juga dapat berfungsi sebagai pengganti guru untuk memberikan tambahan pengetahuan. Melalui internet, secara otomatis kita dapat menemukan nilai dan perkembangan pendidikan, sehingga memudahkan siswa memperoleh informasi yang mereka butuhkan dalam proses Pendidikan (Maknuni, 2020). Kebutuhan dalam kouta internet ini pada setiap minggunya melakukan pengisian tergantung kebutuhan yang dipakai untuk proses pembelajaran dari hasil survey rata-rata mengisi seminggu 2 kali berbeda lagi untuk yang memakai wifi pengisian sebulan 1 kali.

Kedua, Siswa yang tidak memiliki Gadget, Smartphone adalah telepon multimedia yang menggabungkan fungsi komputer pribadi dan ponsel untuk menghasilkan gadget mewah yang mencakup pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, televisi digital, manajemen informasi pribadi, fungsi GPS, layanan telepon, internet. Smartphone memiliki beberapa keunggulan lain, antara lain: Sebagai alat pencari informasi, komunikasi antar manusia, media hiburan, media penyimpanan file data, berbagai aplikasi yang ada di

internet maupun non internet dapat dijalankan sesuai dengan sistem operasi yang digunakan (Williams and Sawyer dalam (Maknuni, 2020)).

SIMPULAN

Pengaruh gadget dalam proses pembelajaran berperan penting. Pengaruh gadget dianggap penting karena untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran daring. Gadget juga sangat membantu untuk mempermudah interaksi antara guru dengan murid bahkan dengan teman-teman sekelasnya sehingga akan terciptanya keefektifan dan efisien saat proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki gadget pun sudah hampir keseluruhan walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak memiliki gadget namun tidak menjadi halangan saat pembelajaran. Siswa yang tidak memiliki gadget mereka akan mencari materi dengan bertanya kepada teman sekelas yang rumahnya tidak jauh dengan rumahnya atau langsung bertanya kepada wali kelas. Pada Kurikulum 2013 ini menjadikan siswa yang kreatif, inovatif, serta aktif namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang pasif tidak berani untuk mengungkapkan argumennya dalam proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan simpulan yang diperoleh pengaruh gadget dalam proses pembelajaran berperan sangat penting terutama pada masa pandemi. Gadget mempermudah komunikasi interaksi guru dengan murid sehingga menghasilkan keefektifan dan efisien proses pembelajaran. Dari hasil survey masih terdapat siswa yang belum memiliki gadget ini mengakibatkan sulitnya berinteraksi terhadap siswa tersebut sehingga siswa tersebut harus bertanya kepada temannya atau langsung ke pendidik. Dengan hasil survey ini guru harus bisa memfasilitasi atau berperan aktif menyampaikan informasi secara langsung kepada siswa yang kesulitan mengikuti proses pembelajaran. Guru jangan bersikap acuh terhadap peserta didik yang memiliki kendala dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil survey mendapatkan 50 % tanggapan yang setuju dan 50 % tanggapan yang tidak setuju dari responden terkait keefektifan penerapan kurikulum 2013 di masa pandemi, kami berharap dengan hasil yang didapatkan tentang “ PENGARUH GADGED DI KURIKULUM 2013 DI MASA PANDEMI “ dapat membuat para pembaca mengetahui peran gadget dalam kurikulum 2013 di masa pandemic.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- G, A. L. N., Yulan, T., & Buton, U. M. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Kesulitan Implementasi Pembelajaran Tematik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar*. 3(6), 4392–4399.
- Maknuni, J. (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.
- Man, D. I., & Mojokerto, K. (2017). *Pengaruh kurikulum 2013 terhadap peningkatan prestasi siswa di man kota Mojokerto*. 218–228.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). *Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak (The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children ' s Behaviour)*. 3(2), 74–81.
- Nugraha, F., & Nurani, R. Z. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 4037–4044.
- Pendidikan, J., Tematik, P., Masa, D., Covid-, P., & Pahlawan, S. D. (2021). *Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Mengimplementasikan*. 3.
- Pratama, R. B. (2019). Metodologi Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 28–55.
- Rantung, J. H., Pinontoan, M., & Sumilat, J. M. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Perkembangan Afektif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(2), 2516–2522.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Susanti, A. D., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. (n.d.). *Abstrak pengaruh pemanfaatan gadget dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar ppkn*.
- Wahyuni, Y., Gistituati, N., & Bentri, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5556–5564.