

EFISIENSI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWASD DI KELURAHAN SEKAR MAWAR KABUPATEN INDRAGIRI HULU

**Andri Sulistyani¹, Dian Ardi Pratiwi², Delvia Agustina³, Dira Radianti⁴, Irvan
Agustria Wana⁵, Nur Asikin⁶, Rama Novriano⁷, Rika Arianti⁸, Risti Maydita
Winanda⁹, Sefrilia Resty¹⁰, Vonni Dea Pratiwi¹¹**

¹Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

^{2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

andri.sulistyani@lecturer.unri.ac.id

Abstrak: Jurnal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas mengenai Efisiensi Gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar di Kecamatan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu. penggunaan gadget seperti tablet di dalam kelas dapat berkontribusi pada peningkatan kinerja siswa, juga dapat berkontribusi pada penurunan jumlah siswa yang berkinerja buruk di kelas. Tidak hanya itu, gadget juga membantu meningkatkan efisiensi metode pengajaran dan kapasitas belajar siswa menggunakan tablet di kelas. Secara keseluruhan, penggunaan gadget elektronik membuat aktivitas yang dilakukan di dalam kelas menjadi lebih fleksibel. Kegiatan yang dilakukan siswa Kukerta antara lain melakukan sosialisasi terkait efisiensi gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa SD di SDN 003 Sekar Mawar mengenai pengertian gadget, macam-macam gadget, dampak positif dan negatif gadget, cara penggunaan gadget dengan baik, pedoman untuk penggunaan Google Meet, Zoom dan Google Classroom sebagai media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan gadget. Selanjutnya Siswa Kukerta melakukan kuis berhadiah yang ditanyakan kepada siswa SDN 003 Sekar Mawar tentang materi yang dijelaskan dalam sosialisasi, kegiatan terakhir yang dilakukan adalah praktek langsung menggunakan Zoom, Google Classroom, dan Google Meet.

Kata kunci: Gadget, Manfaat, Media Pembelajaran

Abstract: *The purpose of the journal is to provide broader knowledge regarding Gadget Efficiency as a learning media for primary school students in Sekar Mawar Sub-District, Indragiri Hulu Regency. the use of gadgets such as tablets in the classroom can contribute to an increase in student performance, it can also contribute to a decrease in the number of students who perform poorly in class. Not only that, gadgets also help improve the efficiency of teaching methods and students' learning capacity using tablets in class. Overall, the use of electronic gadgets has made the activities carried out in the classroom more flexible. Activities carried out by Kukerta students included conducting socialization related to the efficiency of gadgets as learning media for elementary students at SDN 003 Sekar Mawar regarding the meaning of gadgets, kinds of gadgets, positive and negative impacts of gadgets, how to use gadgets well, guidelines for using Google Meet, Zoom and Google Classroom as technology-based learning media using gadgets. Furthermore, Kukerta Students conducted a quiz with prizes which were asked to students of SDN 003 Sekar Mawar about the material described in the socialization, the last activity carried out was direct practice in using Zoom, Google Classroom, and Google Meet.*

Keywords: *Gadgets, Benefit, Learning Media*

Pendahuluan

Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gadget, komunikasi menjadi lebih mudah. Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Dalam hal ini penggunaan media dalam dunia pendidikan

atau yang sering disebut dengan media pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40 Ayat 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.

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 (Mahfud, et.al, 2018). 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.

Menurut studi behnke, penggunaan gadget seperti tablet di kelas dapat berkontribusi pada peningkatan kinerja siswa, juga dapat berkontribusi pada penurunan jumlah siswa yang berkinerja buruk di kelas. Tidak hanya itu, gadget juga membantu meningkatkan efisiensi metode pengajaran dan kapasitas belajar siswa menggunakan tablet di kelas. Secara keseluruhan, penggunaan gadget elektronik telah membuat kegiatan yang dilakukan di ruang kelas lebih fleksibel. Berbagai fitur dan fungsi gadget di kelas juga berperan untuk mengubah metode belajar mengajar secara efisien, karena ini, indra siswa yang berbeda diaktifkan melalui penggunaan gadget ini. (Gilliland et.al, 2005).

Secara tradisional, pembelajaran tergantung pada strategi yang berpusat pada guru. Tetapi dengan transformasi dalam metodologi pengajaran dan ketersediaan gadget di kelas, pembelajaran telah menyimpang dari fokus ini. Gadget elektronik membantu memfasilitasi dan menguraikan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyediaan fungsi tambahan yang memungkinkan peran aktif siswa di kelas. Kemandirian dan kemampuan mereka untuk mengendalikan kecepatan belajar mereka menggunakan gadget ini telah mendorong partisipasi yang dipersonalisasi.

Maka dari itu Mahasiswa Kukerta UNRI 2022 Kelurahan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri

Hulu membuat sebuah pengabdian kepada masyarakat yang dimana mitra sasarannya adalah SDN 003 Sekar Mawar untuk memberikan wawasan terkait pentingnya penggunaan gadget sebagai media pembelajaran yang lebih efisien. Mahasiswa kukerta UNRI melihat bahwa SDN 003 Sekar Mawar cocok dijadikan objek penelitian yang dimana terdapat beberapa pembelajaran yang kurang efisien dalam penggunaan teknologi yang tepat guna bagi siswa siswi.

Penekanan bahwa tidak selamanya gadget itu buruk dan dapat mendatangkan banyak manfaat bagi pembelajaran disekolah terlebih dalam kondisi new normal pada saat ini, Sangat disayangkan apabila teknologi tidak dipekenalkan kepada anak-anak dan bagaimana cara pengaplikasian agar teknologi ini menjadi tepat guna bagi keberlangsungan pendidikan di Indonesia khususnya di daerah-daerah terbelakang belum ratanya modernisasi. Banyak 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.

Oleh karena itu Mahasiswa Kukerta UNRI 2022 menulis jurnal ini untuk mengedukasi masyarakat lebih luas khususnya dalam ruang lingkup pendidikan bahwa efisiensi peranan gadget dalam dunia pendidikan sangatlah berpengaruh dan penting demi menciptakan tatanan pendidikan yang maju berbasis teknologi, mahasiswa Kukerta UNRI juga ingin memajukan gerakan Indonesia Maju 2045 dan terciptanya SDM yang berkualitas untuk kedepannya yang tidak bisu dan tuli akan teknologi terutama di Kelurahan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu.

Metode

Kegiatan ini dilaksanakan di Kelurahan Sekar Mawar, RT 01 RW 01 Kecamatan Pasir Penyu Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau pada bulan Juli- Agustus 2022. Metode yang digunakan oleh Mahasiswa Kukerta dalam penekanan efisiensi gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa SD di Kelurahan Sekar Mawar, Indragiri Hulu yang dimana langkah awal melakukan sosialisasi terkait tentang efisiensi gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa SD yang dilaksanakan di SDN 003 Sekar Mawar untuk memberikan edukasi dan gambaran nyata bahwa penggunaan gadget dalam media pembelajaran sangat efisien untuk digunakan dan mampu mengembangkan dunia pendidikan khususnya di SDN 003 Sekar Mawar agar lebih maju serta berbasis teknologi, sosialisasi yang diadakan mengenai pengertian gadget, macam-macam gadget, dampak positif dan negatif gadget, cara menggunakan gadget dengan baik, panduan penggunaan Google Meet, Zoom Dan Google Classroom sebagai media pembelajaran berbasis teknologi penggunaan gadget. Selanjutnya Mahasiswa Kukerta melakukan kuis berhadiah yang ditanyakan kepada siswa/siswa SDN 003 Sekar Mawar seputar materi yang dijelaskan pada

sosialisasi untuk melatih sejauh mana siswa/siswi paham akan materi yang dijelaskan serta mengapresiasi siswa/siswi yang telah berani maju untuk menjawab kuis. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah praktek secara langsung dalam menggunakan Zoom, Google Classroom, dan Google Meet untuk melatih secara nyata dan adanya materi secara langsung yang dilakukan agar siswa/siswi lebih paham secara jelas terkait materi yang telah disosialisasikan.

Dalam kegiatan ini, Kelompok Kukerta melakukan pengabdian dengan turun langsung ke lapangan dan berinteraksi dengan siswa/siswi serta pihak sekolah secara langsung. Dalam pelaksanaan kegiatan ini mahasiswa dibantu oleh pihak sekolah SDN 003 Sekar Mawar baik dalam menyiapkan tempat sosialisasi sampai dengan pengumpulan siswa/siswi agar dapat menghadiri kegiatan edukasi ini. Selama berlangsungnya kegiatan siswa/siswi berpartisipasi penuh serta antusias yang tinggi untuk mengikuri rangkaian acara yang telah disiapkan oleh Mahasiswa Kukerta UNRI 2022.

Hasil dan Pembahasan

Menurut Maclever sosialisasi adalah proses mempelajari norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan untuk memungkinkan berpartisipasi yang efektif dalam kehidupan sosial (Cahyani et.al, 2021). Penggunaan gadget pada anak memiliki dampak positif akan tetapi penggunaan gadget pada anak memiliki lebih banyak dampak negatifnya dari pada dampak positifnya untuk itu pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak perlu diberi perhatian serius . Pengontrolan dapat dilakukan melalui sosialisasi dan layanan masyarakat. Adanya gagasan ini diharapkan dapat memenuhi prediksi (Andika, 2018).

Sosialisasi sangat perlu dilakukan untuk edukasi lebih lanjut dan penekanan pada sebuah kebiasaan yang baik dalam pengaplikasian gadget ini sebagai media pembelajaran anak SD yang dasarnya adalah anak-anak dibawah umur yang rasa ingin tahunya tinggi serta cenderung melakukan penyimpangan jika tidak di edukasi dan diawasi. Mungkin banyak sekali manfaat gadget yang tidak kebanyakan orang sadari, yang mereka tahu bahwa gadget membawa pengaruh buruk pada anak dan menurunkan minat belajarnya, namun jika ditelaah dengan baik dan dipergunakan dengan baik pula akan mendatangkan banyak manfaat untuk kelangsungan pendidikan berbasis teknologi.

Dengan melihat pentingnya sosialisasi, itulah yang dilakukan oleh Mahasiswa Kukerta UNRI 2022, yang dimana melakukan sosialisasi terkait tentang efisiensi gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa SD yang dilaksanakan di SDN 003 Sekar Mawar yang menjelaskan lebih lanjut terkait pengertian gadget, macam-macam gadget, dampak positif dan negatif gadget, cara menggunakan gadget dengan baik, panduan penggunaan Google Meet, Zoom Dan Google Classroom sebagai media pembelajaran berbasis teknologi penggunaan gadget.

Mahasiswa berharap dengan diadakannya sosialisasi ini dapat meningkatkan kesadaran dan edukasi penuh kepada siswa/siswi maupun tenaga pengajar terkait efisiensi penggunaan

gadget ini sebagai media pembelajaran, terlebih kita pernah mengalami masa pandemic cukup panjang yang mengharuskan kita berbaur dengan IPTEK sebagai media pembelajaran disegala kalangan. Mungkin edukasi terkait penggunaan gadget ini sudah ada di sekolah sekolah tentang bahay gadget dan lain sebagainya, namun pembelajaran secara spesifik dan terfokus belum pernah diadakan, oleh karena itu Mahasiswa Kukerta UNRI 2022 melakukan sosialisasi ini di SDN 003 Sekar Mawar yang merupakan sasaran yangtepat dalam soialisasi ini.

Dalam sosialisasi siswa/siswi serta pihak sekolah sangat antusias dan semangat dalam mengikuti dan mendengarkan edukasi yang diberikan oleh Mahasiswa, bayak sekali pertanyaan tentang materi yang diajarkan., bahkan jika ditanya apakah ada siswa/siswi yang sudah memiliki gadget tidak sedikit juga telah memilikinya, disitulah Mahasiswa menekankan terutama kepada yang memiliki gadget jika harus dipergunakan dengan baik sebagai media pembelajaran baik dari google, youtube, Dan aplikasi lainnya yang memang sepatutnya di pergunakan untuk menggali Informasi positif.



Gambar 1. Sosialisasi Efisiensi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SDN 003 Sekar Mawar

Tanya Jawab merupakan dialog yang terjadi antara dua arah, hal ini sejalan dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah metode Tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru. Sedangkan W. James Popham dan Eva L. Baker berpendapat bahwa pertanyaan dapat menjadi alat untuk merangsang kegiatan berfikir siswa (Diri, 2009).

Tanya jawab adalah sesuatu teknik untuk memerikan motivasi pada siswa agar membangkitkan semangat dan keberanian untuk menjawab sesuai pemahaman yang ada (Ayu, 2022). Dapat dilihat bahwa Tanya jawab atau bahasa lainnya adalah kuis untuk melatih mental anak menjadi semakin berani, terbiasa kuis yang mengandung apresiasi seperti adanya hadiah, piala, dan lain sebagainya, itu tentunya akan meningkatkan semangat untuk siswa/siswi menjawab pertanyaan yang diberikan seputar apa yang telah diajarkan atau sekedar mengingat kembali pengetahuan umum.

Itulah kegiatan selanjutnya dilakukan oleh Mahasiswa Kukerta yang dimana setelah diadakannya sosialisasi terkait materi efisiensi penggunaan gadget sebagai media pembelajaran

mulai dari penjelasan umum sampai tahap lanjut materi yang diangkat, Mahasiswa memberikan kuis berhadiah untuk siswa/siswi SDN 033 Sekar Mawar guna untuk melihat apakah siswa/siswi memahami materi yang diberikan serta melatih keberanian dan semangat untuk maju, menjawab pertanyaan dan berbicara didepan umum, siswa/siswi yang berhasil menjawab akan diberi hadiah sebagai bentuk apresiasi Mahasiswa kepada siswa/siswi yang telah berani dan hebat dalam menjawab pertanyaan serta paham akan materi yang di ajarkan.

Ada 3 pertanyaan yang sudah dipersiapkan oleh Mahasiswa Kukerta, pertanyaan pertama adalah menyebutkan aplikasi belajar apa saja yang sudah dijelaskan oleh Mahasiswa pada sosialisasi, dan kedua adalah menyebutkan macam - macam gadget dan pertanyaan terakhir adalah menyebutkan dua dampak positif dan negative dari penggunaan gadget. Dalam kegiatan ini mereka sangat bersemangat dan ketika ada pertanyaan hampir semua yang mengangkat tangan tanda bahwa mereka semua memahami dan mendengarkan dengan baik materi yang telah di ajarkan oleh Mahasiswa Kukerta. Hadiah yang diberikan juga sudah dipersiapkna oleh Mahasiswa Kukerta berupa keperluan sekolah agar dapat dipergunakan dengan baik dan bermanfaat bagi pemenang kuis yang mendapatkannya.



Gambar 2. Pemberian Kuis Berhadiah Serta Pemberian Hadiah Kepada Siswa Yang Berhasil Menjawab Kuis

Kegiatan selanjutnya ialah praktek langsung dalam penggunaan Zoom, Google Classroom dan Google Meet sebagai media pembelajaran menggunakan gadget yang tepat guna. Pembelajaran praktik merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan. Selain itu, pembelajaran praktik merupakan suatu proses pendidikan yang berfungsi membimbing peserta didik secara sistematis dan terarah untuk dapat melakukan suatu ketrampilan. Praktik merupakan upaya untuk memberi kesempatan kepada peserta mendapatkan pengalaman langsung. Ide dasar belajar berdasarkan pengalaman mendorong peserta pelatihan untuk merefleksi atau melihat kembali pengalaman-pengalaman yang mereka pernah alami (Syaparuddin, 2020).

Mahasiswa Kukerta UNRI 2022 Melakukan metode praktek untuk meningkatkan pengetahuan anak lebih lanjut dan agar lebih paham akan materi yang diajarkan secara langsung. Praktek ini untuk melihat sejauh mana siswa/siswi paham akan cara pengaplikasian media pembelajaran online yang menggunakan gadget ini. Praktek ini dilakukan bersamaan dengan sosialisasi yang dilakukan agar tidak hanya mendengar saja tetapi siswa/siswi juga bisa terampil sendiri dalam pengaplikasian ini, dan agar mereka juga memiliki pengalaman baru untuk pemahaman lebih lanjut tentang metode pembelajaran lewat berbagai aplikasi media pembelajaran seperti Zoom, Google Meet, Google Classroom da lainnya.



Gambar 3. Praktek Langsung Terkait Pengaplikasian Zoom, Google Meet & Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan kukerta pengabdian kepada masyarakat Kelurahan Sekar Mawar, RT 01 RW 01 Kecamatan Pasir Penyu Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau tepatnya di SDN 003 Sekar Mewar dimana merupakan sasaran yang tepat bagi Mahasiswa Kukerta untuk melakukan berbagai kegiatan terkait kanjian tentang Efisiensi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Sd Di Kelurahan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu, kegiatan ini dibantu pihak sekolah SDN 033 Sekar Mewar dan dihadiri oleh siswa/siswi kelas 4,5,dan 6 sebagai sasaran utama kegiatan.

Kegiatan yang dilakukan mahasiswa kukerta diantaranya melakukan sosialisasi terkait tentang efisiensi gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa SD yang dilaksanakan di SDN 003 Sekar Mawar yang dipandu oleh salah satu mahasiswi Kukerta yaitu Delvia Agustina selaku pematari, sosialisasi yang di adakan mengenai pengertian gadget, macam macam gadget, dampak positif dan negatif gadget, cara menggunakan gadget dengan baik, panuan penggunaan Google Meet, Zoom Dan Google Classroom sebagai media pembelajaran berbasis teknologi penggunaan gadget. Selanjutnya Mahasiswa Kukerta melakukan kuis berhadiah yang ditanyakan kepada siswa/siswa SDN 003 Sekar Mawar seputar materi yang dijelaskan pada sosialisasi untuk melatih sejauh mana siswa/siswi paham akan materi yang dijelaskan serta mengapresiasi siswa/siswi yang telah berani maju untuk menjawab kuis. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah

praktek secara langsung dalam menggunakan Zoom, Google Classroom, dan Google Meet untuk melatih secara nyata dan adanya materi secara langsung yang di lakukan agar siswa/siswi lebih paham secara jelas terkait materi yang telah disosialisasikan.

Referensi

- Andika, S. N. PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK.
- Ayu, S. (2022). *Penerapan metode resitasi dalam peningkatan motivasi belajar siswa Kelas VII B pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Cahyani, A. D., & Yuningsih, S. (2021, October). SOSIALISASI PROGRAM GERAKAN# PEDULISALINGINGATKAN HADAPI COVID-19 DALAM UPAYA MEMBANTU PEMERINTAH DISKOMINFOTIK DIWILAYAH KELURAHAN PONDOK KACANG TIMUR. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- DIRI, D. S. P. PENGARUH METODE KUIS INTERAKTIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU.
- Gilliland, R. G., Singer, D. A., Ellis-Behnke, J., & Schneider, G. E. (2005). Tablet PC's and the Paperless Classroom. In *Syllabus 2005-12th Annual Conference and Exhibition: Spotlight on Innovation, Integration & Collaboration*.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 30-41.
- UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40 Ayat 2