

Peran Guru dalam Pemanfaatan Gawai untuk Meningkatkan Pembelajaran di Masa Pandemi

Sri Prabandari¹, Salamah²

¹Mahasiswa PIPS FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

²Dosen pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.373](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.373)

Submitted:

February 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

The role of the teacher, the benefits of the device, online learning

ABSTRACT

This study aims to determine the benefits of gadgets in learning during a pandemic. This study uses a qualitative approach. The research method is literature and literature study. The results of this study show that the use of gadgets in online learning has benefits in the world of education during the pandemic. The positive impact of children being able to interact with friends wherever they are, being able to learn online in a pandemic situation, while the negative impact of children is more often playing gadgets than playing with the environment so that children will become individualists. The teacher's role in learning during the pandemic is to design and implement android-based learning, supported by the role of parents of students.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Salamah

Program Studi Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Email: salamah@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah dalam menghadapi situasi pandemi covid-19 merubah sistem pendidikan di Indonesia. Peserta didik diminta untuk mendapatkan pembelajaran dari rumah dengan memanfaatkan fasilitas teknologi gawai yang dikenal dengan sebutan pembelajaran dalam jaringan (daring). Keberhasilan dalam pembelajaran daring ditentukan oleh tiga faktor yaitu: 1) teknologi, 2) karakteristik guru dan, 3) karakteristik peserta didik. Teknologi diperlukan sebagai media pembelajaran. Guru sangat menentukan kesuksesan pembelajaran sebagai instruktur. Adapun peserta didik yang cerdas dan memiliki disiplin tinggi merupakan individu yang dinilai mampu dalam melakukan pembelajaran daring [1]. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam membimbing pembelajaran daring dengan karakteristik dan kebiasaan peserta didik yang beragam [2].

Pembelajaran daring diterapkan pada setiap jenjang pendidikan baik dasar, menengah maupun atas. Jenis pembelajaran ini memerlukan kemampuan dan keterampilan prasyarat, yaitu kemampuan mengoperasikan media belajar berupa gawai. Peserta didik sekolah dasar kelas rendah belum memiliki kecakapan yang memadai untuk dapat mengoperasikan alat komunikasi pada pembelajaran daring sehingga masih mendapatkan bantuan pengoperasional oleh orang tua, sedangkan peserta didik kelas tinggi sudah dinilai mampu untuk mengikuti pembelajaran daring secara mandiri. Melalui pembelajaran ini, peserta didik dituntut untuk menjadi mandiri dengan fokus pada gawainya untuk menyelesaikan tugas ataupun diskusi tanpa interaksi dan pembicaraan yang tidak perlu. Semua komunikasi dilakukan terbatas pada hal yang penting saja [3]. Penerapan pembelajaran

daring pada sekolah dasar, seperti yang telah disinggung, masih banyak melibatkan orang tua baik dalam mengoperasikan gawai ataupun pada proses belajarnya. Namun, tidak semua orang tua memiliki waktu yang cukup untuk mendampingi, karena kebutuhannya untuk bekerja [4].

Keberhasilan pembelajaran daring memerlukan peran yang proporsional antara guru, peserta didik dan orang tua. Kegiatan belajar pada minggu-minggu awal masih mendapatkan perhatian penuh orang tua sehingga kualitas pembelajaran peserta didik masih berlangsung dalam pengawasan yang baik dari guru dan orang tua. Pada minggu-minggu setelahnya pengawasan orang tua pada proses belajar peserta didik menjadi berkurang sehingga proses belajar dan komunikasi yang terjalin hanyalah guru menyampaikan tugas lewat orang tua, peserta didik mengerjakan secara mandiri dan jawaban akan dikirimkan orang tua kepada guru tanpa melakukan pengawasan pada proses belajarnya [5].

Penggunaan gawai pada kelas tinggi memiliki kecenderungan untuk mendapatkan lebih banyak kebebasan dalam menggunakan gawai. Orang tua terbantu dengan kemandirian peserta didik dalam mengoperasikan gawai dan mempercayakan pemanfaatannya sebagai media belajar. Kesibukan orang tua dengan pekerjaannya tidak memungkinkan untuk terus menemani dan memantau peserta didik belajar, beberapa peserta didik bahkan dibelikan gawai agar lebih leluasa dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua yang juga memerlukan media komunikasi tersebut.

Kepercayaan orang tua yang mengharapkan anaknya mempergunakan gawai secara bijak untuk mendukung proses belajar tidak semulus pada prakteknya di lapangan. Peserta didik mulai memiliki ketertarikan yang kuat dengan gawai dan menghabiskan waktu lebih banyak dari yang mereka butuhkan untuk bermain gawai. Gawai sudah dianggap sebagai kebutuhan pokok yang tidak dapat di jauhi dan tinggalkan walaupun hanya sehari saja.

Gawai yang sedianya untuk proses belajar mengajar, tetapi lebih banyak digunakan untuk mengakses hal lain. Keterikatan peserta didik pada gawai yang semakin kuat membentuk sebuah kebiasaan yang sulit untuk dihilangkan dan membuat peserta didik kecanduan untuk terus mempergunakannya. Kecanduan dapat diidentifikasi dari cirinya, yaitu perasaan yang sangat besar terhadap suatu hal sehingga akan melakukan apapun untuk mendapatkannya. Orang yang telah mengalami kecanduan akan terus menerus melakukan hal tersebut tanpa berpikir dampak negatif yang ditimbulkan [6]. Penggunaan berlebihan gawai pada peserta didik memicu munculnya berbagai gangguan emosional seperti: emosi yang tidak stabil, depresi, ADHD, kemarahan dan berkurangnya fokus. Interaksi sosial pada peserta didik yang kecanduan gawai akan semakin menyempit sebatas beberapa teman online bahkan fokus dengan gawainya saja. Selain itu kesehatan peserta didik akan mudah terganggu karena kurang aktivitas gerak [7].

Penggunaan gawai pada pembelajaran daring merupakan alat yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran, namun penyimpangan-penyimpangan yang terjadi pada pelaksanaannya akan menjadikan peserta didik seorang pecandu gawai yang tidak dapat mengendalikan penggunaan serta menjadi sangat ketergantungan pada alat tersebut. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang dampak positif dan negatif penggunaan gawai pada peserta didik sekolah dasar di masa pembelajaran daring covid-19, solusi yang dapat diambil untuk mengurangi ketergantungan peserta didik dan peranan guru dan orang tua dalam pembelajaran dengan penggunaan gawai selama pandemi.

2. METODE PENELITIAN

Penulisan dalam artikel ini menggunakan kajian literatur. Kajian literatur adalah suatu pencarian kepustakaan dengan cara membaca berbagai sumber buku, jurnal, dan terbitan terbitan lain yang berhubungan dengan topik penulisan, sehingga menciptakan suatu karya tulis [8]. Studi pustaka ialah kata lain dari kajian pustaka, kajian teoritis, kepustakaan adalah pencarian dengan menggunakan karya tertulis yang diantaranya hasil penelitian yang dipublikasikan maupun yang belum. Sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus ke lapangan tetapi memanfaatkan sumber perpustakaan dalam memperoleh data [9].

Teknik analisis ini menggunakan pengumpulan sumber data, reduksi data kemudian melakukan penarikan kesimpulan. Untuk menganalisis penulisan ditentukan kebaruan pustaka yang terkait dengan topik penulisan. Pengumpulan sumber data penulisan jurnal literatur ini bersumber dari data jurnal-jurnal, dan sumber internet. Setelah mendapatkan data, sumber data tersebut dianalisis untuk diambil materi yang relevan dan berkaitan dengan judul kemudian penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru sebagai tenaga profesional mempunyai fungsi, peran dan kedudukan penting dalam mencapai visi pendidikan 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia cerdas dan kompetitif. Pasal 60 Undang Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mengamanatkan, guru dalam melaksanakan tugas profesinya berkewajiban untuk: a) melaksanakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat; b) merencanakan, melaksanakan pembelajaran, menilai, mengevaluasi hasil pembelajaran; c) meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik kompetensi berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu

pengetahuan, teknologi dan seni; d) bertindak obyektif, tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, kondisi fisik tertentu atau latar belakang sosio ekonomi peserta didik dalam pembelajaran; e) menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, kode etik serta nilai-nilai agama dan etika; f) memelihara, memupuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Berdasarkan hasil analisis, orang tua peserta didik belum berperan optimal dalam membantu sekolah melaksanakan pendidikan pada masa pandemi. Terbatasnya kemampuan teknologi komunikasi menjadi kendala utama dalam menunjang pembelajaran berbasis *online*. Pembelajaran secara daring juga membutuhkan pendampingan orang tua selama pembelajaran di rumah [10]. Namun, sebagian besar orang tua juga bekerja dari rumah dan menggunakan ponsel atau komputer pribadi mereka. Hal ini sangat mempengaruhi peserta didik karena kurang mendapat pendampingan orang tua sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik [11].

Peserta didik harus dituntut mau dan mampu berbuat melalui interaksi dengan lingkungan, diharapkan dapat membangun pengetahuannya terhadap dunia sekitar, sehingga dapat membentuk kepercayaan dirinya untuk berinteraksi dengan berbagai kelompok yang beragam dimasyarakat yang akan membentuk kepribadiannya sehingga melahirkan sikap-sikap positif dan toleran terhadap keanekaragaman perbedaan hidup.

Guru pada masa pandemi covid-19 dituntut melaksanakan banyak peran tambahan: a) Memastikan tercapainya tujuan pendidikan dan pemenuhan target akademik dan non akademik, mempersiapkan materi dan hasil evaluasi pembelajaran. b) Guru juga memiliki tanggung jawab dalam memastikan keselamatan peserta didik secara fisik dan psikis. c) Memberikan penguatan aktif dan memberikan pemahaman kepada peserta didik guna mentaati semua protokol kesehatan. d) Dengan tetap memprioritaskan fasilitasi terhadap pembelajaran peserta didik, guru kini harus senantiasa memberikan dukungan emosional bagi peserta didik, orang tua, dan juga keluarga. e) Guru harus dapat melakukan komunikasi dan mengembangkan kerja sama yang baik dengan kepala sekolah, orang tua/ keluarga peserta didik untuk membangun kepercayaan dan mendukung proses pendidikan.

Kompetensi guru dalam menghadapi berbagai tantangan abad 21 yang mementingkan kualitas dalam segala aspek kehidupan, salah satu cirinya adalah memperhitungkan daya saing standar mutu. Guru harus mampu memanfaatkan berbagai inovasi dalam ICT (*Information and Communication Technologies*) untuk memperkuat kompetensi diri, meningkatkan kepercayaan baik dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan [12]. Kecakapan yang harus dimiliki individu (guru) agar tetap survive dan diperhitungkan dalam kancah kehidupan abad 21 ialah: *Work ethic; collaboration; good communication; social responsibility; critical thinking and problemsolving* [13].

Pada pembelajaran daring guru melakukan berbagai tahap awal dalam pembelajaran. Transformasi yang terjadi dalam proses pembelajaran daring memiliki perbedaan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Beberapa yang harus dilakukan antara lain mekanisme untuk berkomunikasi dengan orang tua/wali dan peserta didik, membuat RPP yang sesuai dengan minat dan kondisi peserta didik, menghubungi orang tua untuk mendiskusikan rencana pembelajaran, memastikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar, apabila tanpa tatap muka guru harus berkoordinasi dengan orang tua/wali untuk penugasan belajar, mengumpulkan dan merekap tugas yang dikirim peserta didik dalam waktu yang telah disepakati, dan muatan penugasan berupa kecakapan hidup, serta adanya konten reaksional [14].

Proses pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa sumber belajar menjadi satu kemasan bahan ajar berbentuk digital seperti gambar, audio, video dan animasi interaktif. Menggabungkan beberapa jenis sumber belajar ini juga dapat menambah pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran daring tidak selalu berjalan sesuai tujuan pembelajaran, namun selalu terdapat kendala yang mengiringi bahwa keberadaan koneksi internet dan kesinambungan perangkat digital seperti komputer atau laptop sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring [15].

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting [16]. Pembelajaran secara daring memerlukan sarana telekomunikasi jarak jauh. Sarana yang diperlukan berupa akses jaringan internet dan perangkat keras. Perangkat keras berupa komputer, laptop, atau gawai. Perangkat yang mudah dan ramah pakai adalah gawai. Artinya mudah mengoperasikannya dan sudah menjadi suatu kebutuhan yang wajar pada masa teknologi ini. Bukan saja kebutuhan orang tua, tetapi peserta didik juga. Bahkan, dalam satu rumah bisa terdapat jumlah gawai melebihi jumlah anggota keluarga. Mereka sudah terbiasa menggunakannya, dengan mudah mengoperasikannya, dan menemukan hal-hal yang mereka butuhkan. Melihat kenyataan ini, gawai merupakan alternatif paling tepat sebagai sarana pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik.

Gawai dalam pembelajaran adalah upaya penggunaan alat elektronik yang canggih untuk memudahkan berkomunikasi dalam proses pembelajaran. Namun demikian pada kenyataannya tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gawai saat ini sedang pesat digunakan oleh peserta didik dalam bermain game *online*. Gawai tidak akan berdampak buruk pada proses belajar mengajar, jika dioptimalkan dengan baik dalam menunjang pembelajaran [17]. Hal ini peran seorang pendidik yang berada di lingkungan sekolah dapat memantau peserta didiknya dengan penuh perhatian agar dalam penggunaannya dapat digunakan secara baik. Di sisi lain

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

Pada masa pandemi Covid-19 penggunaan gawai (*gadget*) diperlukan untuk pembelajaran online karena dapat belajar dimanapun tanpa datang ke sekolah. Proses pembelajaran disaat pandemi Covid-19 berdampak ke peserta didik, orang tua dan juga guru. Pada saat kondisi pandemi Covid-19 peserta didik dapat melakukan pembelajaran online dengan gurunya di rumah masing masing melalui aplikasi zoom, whatsapp dan google doc sehingga tanpa harus datang sekolah secara langsung sehingga dapat mencegah penularan Covid-19. Hasil menyatakan bahwa pemakaian gadget pada peserta didik sekolah sehingga berdampak ke interaksi peserta didik. Seperti peserta didik menjadi antisosial dengan lingkungan sekitar. Pada situasi pandemi Covid-19 penggunaan gadget sangat berguna untuk pembelajaran online jarak jauh dan bisa berinteraksi dengan teman melalui aplikasi [18].

Diketahui bahwa dari masing-masing sekolah mulai mengharuskan mempunyai gawai. Karena gawai tersebut untuk mempermudah peserta didik 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 peserta didik untuk tertarik belajar, karena kebanyakan main gawai sehingga lupa dengan belajar. Kebanyakan peserta didik menggunakan gawai tersebut digunakan untuk main *game*, *chatting*, *facebook*, *instagram* dan lain-lain.

Dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkan informasi bahwa gadget berpengaruh terhadap peserta didik Sekolah Dasar seperti peserta didik tidak saling berbicara saat berkumpul bersama sehingga menghilangkan kebiasaan yang telah ada [19]. Dalam hasil penelitian didapatkan informasi dari 10 murid kelas 5 yang memakai gadget dengan durasi lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan sikap dan perkembangan moral [20]. Untuk perubahan sikap adalah peserta didik yang mudah marah, suka membantah orang tua, pengaruhnya ke perkembangan moral peserta didik menjadi malas melakukan aktivitas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang penyebabnya terlalu sering menonton youtube. Pemakaian gadget dengan waktu yang tidak dibatasi bisa menjadikan peserta didik antisosial lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya interaksi dengan lingkungan sekitar penggunaan alat elektronik yang canggih untuk memudahkan berkomunikasi dalam proses pembelajaran, dimana pada saat ini peserta didik-peserta didik sudah banyak yang memakai gawai. Namun demikian pada kenyataannya tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gawai saat ini sedang pesat digunakan oleh peserta didik-peserta didik dalam bermain game online [21]. Penggunaan gawai tidak akan berdampak buruk pada proses belajar mengajar, jika dioptimalkan dengan baik dalam menunjang pembelajaran Hal ini peran seorang pendidik yang berada di lingkungan sekolah dapat memantau peserta didiknya dengan penuh perhatian agar dalam penggunaannya dapat digunakan secara baik .

Berikut ini kelebihan gawai atau antara lain: (1). Peserta didik mendapatkan kemudahan untuk memperoleh informasi-informasi penting serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan rentang jarak yang jauh. Hal ini dikarenakan setiap peserta didik-peserta didik dapat merasakan keuntungan untuk memanfaatkan sebuah alat teknologi yang canggih agar dapat digunakan semaksimal mungkin, (2). Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat pada dunia internet, peserta didik 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 peserta didik mendapatkan tambahan pengetahuan dari berbagai informasi-informasi penting. (3). Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh peserta didik-peserta didik. Dengan adanya kemajuan teknologi yang canggih peserta didik-peserta didik dapat melakukan sebuah permainan yang sekiranya dapat memperoleh pengetahuan melalui game tersebut [22].

Dampak positif lain dari penggunaan gawai yaitu mempermudah berkomunikasi dengan teman yang lain, peserta didik dapat memperluas jaringan pertemanan didunia maya dan dapat menambah rasa percaya diri. Dampak positif yang lainnya dari penggunaan gawai adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain games. Efek positif yang lainnya adalah peserta didik dapat berkomunikasi dengan mudah dan dalam pembelajaran. Peserta didik mencari materi pelajaran melalui internet, peserta didik akan lebih mudah mencari informasi sehingga peserta didik akan lebih kreatif [23].

Penggunaan gawai dalam proses pembelajaran adalah sebuah kebutuhan bagi peserta didik, terlebih di masa wabah Covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar berbasis online untuk menghindari kontak fisik (*physical distancing*). Tentunya, keadaan ini memaksa peserta didik untuk belajar secara daring di rumah masing-masing atau kegiatan ini sering disebut dengan *social distancing*. Selain itu, gawai Android terbilang cukup memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran dan informasi edukatif serta penyelesaian tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemudahan tersebut hanya bermodalkan kemahiran jari-jemari peserta didik dalam membuka aplikasi-aplikasi pembelajaran yang disediakan dalam gawai.

Meskipun demikian, kemudahan dan kenyamanan tersebut tidak akan membantu kesuksesan belajar peserta didik, akan tetapi harus dengan kemauan, minat, dan aksi belajar.

Kekurangan gawai atau gadget terhadap perkembangan peserta didik adalah sebagai berikut (1). Malas menulis dan membaca, hal ini sering terjadi dikarenakan kurang perhatian dari orang tua untuk pengawasan dalam penggunaan gawai. Sehingga peserta didik bermalasan untuk melakukan sebuah hal yang sekiranya dapat menguntungkan. Namun pada kenyataannya banyak orang tua yang membiarkan saja tak tahu menahu apa yang dilakukan peserta didik, (2). Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Dengan kurangnya bersosialisasi mengakibatkan peserta didik tidak dapat melakukan interaksi sosial pada lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya. Namun sisi lain dalam bersosialisasi dapat membentuk karakter kita dalam pengalaman di masyarakat, (3). Adanya kecenderungan bermain game *online* mengakibatkan peserta didik untuk malas belajar, dalam hal seperti ini banyak ditemukan pada berbagai daerah karena orang tua membiarkan saja tanpa adanya pantauan khusus. Sehingga mengakibatkan peserta didik untuk melakukan suatu hal seenaknya saja. Hal ini perlu adanya pemantauan khusus agar tidak berakibat fatal bagi peserta didik.

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 peserta didik zaman sekarang ini terlalu asik dalam menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Tidak menutup kemungkinan gawai sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik. 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 peserta didik. Mereka menggunakan gawai dengan tujuan yang menyimpang contohnya seperti mengisi video porno ke dalam gawai dan menggunakan kata-kata yang tidak senonoh [24].

Penggunaan gawai ibarat pedang bermata dua, yang mana tidak dipungkiri memiliki sejumlah kebermanfaatan dan kemudaran dalam penggunaannya [25]. Pada hasil temuan menunjukkan bahwa beberapa aspek mesti diperhatikan, mulai dari aspek biaya (pengalokasian kuota belajar), kesehatan, minat belajar, tingkat pemahaman materi, efektivitas pembelajaran, hingga perkembangan karakter dan akhlak peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa gawai Android memiliki 3 (tiga) hal utama yang dapat dipertimbangkan dalam penggunaannya.

Pertama, radiasi, di mana setiap gawai Android memiliki radiasi dalam penggunaannya, sehingga berimplikasi pada kesehatan mata. Durasi penggunaan gawai Android berimplikasi pada kesehatan mata, sehingga diharapkan agar peserta didik dapat membatasi dan mengatur durasi penggunaannya tidak lebih dari 3 (tiga) jam dalam sehari. Kedua, biaya, di mana tanpa adanya kuota internet, peserta didik tidak dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis online dengan menggunakan gawai.

Ketiga, fitur, di mana setiap gawai Android menyajikan berbagai fitur akses internet yang tidak dapat diakomodir dalam usaha pendidikan, sehingga rentan terpapar adiksi penggunaan gawai [26].

Dampak Negatif dari penggunaan gadget adalah apabila terkena sinar radiasi. Jika gadget digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan karena terkena cahaya radiasi, menjadikan sebuah kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya peserta didik sehingga selalu dibawa kemanapun berada, selain itu terlambat dalam memahami materi pembelajaran saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam gadget. Dampak negatif yang lain adalah dengan berbagai jenis aplikasi didalam gadget membuat peserta didik lebih asyik memainkan gadget daripada kegiatan olahraga sehingga peserta didik lebih mudah terserang penyakit, lupa bermain bersama teman, pemakaian gadget secara terus menerus dapat melupakan kebiasaan bermain bersama teman didunia nyata. Selain itu, dampak negatif adalah sebagai berikut: menjadi kecanduan gadget pada bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan gadget peserta didik menjadi tidak peduli saat diajak bicara, pada saat orang tua memerintah peserta didik untuk membeli sesuatu akan tetapi peserta didik tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain gadget lebih mementingkan gadget dari pada perintah orang tua.

Secara teknis dan implementatif, penggunaan gawai tampak kurang efektif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diidentifikasi dari kecenderungan peserta didik yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran akibat seringnya terjadi gangguan jaringan. Selain itu, tingkat pemahaman peserta didik dengan menggunakan gawai tidak sebaik pembelajaran secara luring, sehingga kecenderungannya peserta didik bermental "asal jadi" dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas sekolah. Selain itu, menjadikan peserta didik merasakan kebosanan dan perubahan mood dalam proses pembelajaran berbasis online, terlebih bila beban tugas yang diberikan terlalu banyak dan tidak efektif. Tentunya, hal ini juga merupakan indikasi

terjadinya hambatan dalam proses pendidikan, mpeserta didikala penggunaan gawai digunakan secara bebas tanpa ada pengontrolan dan evaluasi yang baik dari sekolah, guru maupun orang tua peserta didik.

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

Untuk guru, penggunaan gawai dalam pembelajaran adalah sebuah tantangan tersendiri dalam upaya pengembangan kompetensi pedagogiknya. Hal ini dapat ditempuh dengan melakukan serangkaian pelatihan, workshop yang telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis gawai.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi, guru dapat berinovasi dan semakin kreatif dalam mencari materi, menyusun materi, hingga mendesain model pembelajaran berbasis online. Selain itu, gawai juga sangat membantu guru dalam pemberian materi dan tugas terhadap peserta didik tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dengan penggunaan gawai sebagai media teknologi informasi yang memudahkannya dalam menemukan sumber belajar dan menyediakan perangkat pembelajaran yang lebih menarik, variatif dan interaktif. Dengan demikian, lahir ungkapan yang berbunyi, "Zaman geje membutuhkan guru kece", di mana guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif di tengah keterbatasan, seperti di tengah wabah Covid-19 ini dalam mengeksplorasi manfaat yang dapat diperoleh dari teknologi informasi [27, 28].

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari beberapa kajian kepustakaan dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan gawai pada peserta didik Sekolah Dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: (1) mempermudah komunikasi; (2) dapat mencari informasi dimana saja; (3) Memperbanyak jaringan pertemanan; (4) Menambah kreatifitas peserta didik; sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain : (1) peserta didik malas membaca buku karena dapat materi dari internet; (2) peserta didik malas aktifitas; (3) peserta didik mudah marah; (4) Tergangunya konsentrasi; (5) dapat merusak mata; (6) terkendala jaringan; (7) peserta didik menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Peran guru selama pembelajaran dengan memanfaatkan gawai adalah merancang media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan, menyusun materi, pemberian tugas serta memberikan penilaian dapat secara langsung saat itu juga. Peran orang tua selama pembelajaran daring adalah mendampingi peserta didik. Untuk itu, guru harus bekerjasama dengan orang tua sehingga proses pembelajaran di masa pandemi dapat berjalan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). "Faktor- faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0". Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS), 1(1)..
- [2] Ardhyantama, V, & Widodo, S. (2020). "Creativity Skill Proses in Project Based Learning": A Case Study of Distance Learning in Pacitan. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 1(2), 152–158
- [3] Syarifudin, A. S. (2020). "Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya *Social Distancing*". *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34.
- [4] Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Masa COVID 19". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243..
- [5] Rigianti, H. A. (2020). "Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara". *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).
- [6] Yonandi, R., & Nursalim, M. (2020). "Kecanduan Game Online" (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya). *Jurnal BK UNESA*, 11(05).
- [7] Rachmat, I. F. (2021). "Pengaruh Kecanduan Gawai terhadap Disregulasi Emosi Peserta didik Usia Dini". *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 8(2), 33–45.
- [8] Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- [9] Melfianora. (2017). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Studi Litelatur*, 1–3..
- [10] Setiawati, Esti, and Ika Ernawati. "Implementasi Penguatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sekolah Pra-dan Masa Pandemi Corona." *Malay Local Wisdom in the Period and After the Plague* (2020): 34.

- [11] Syafri, E. P. E., & Kulsum, U. (2021, May). "TikTok; Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi di SMP Negeri 2 Mertoyudan". In Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika (Vol. 5, No. 1).
- [12] Halimah, Leli. (2017). "Ketrampilan Mengajar sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad Ke-21". Bandung: Refika Aditama.
- [13] Rochman, Gunawan. (2016). "Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru. Menjadi Pendidik yang Dicintai dan Diteladani Peserta didik". Bandung: Nuansa
- [14] Rasmitadila. (2020). *The perceptions of primary school teachers of online learning during the covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia*. Journal of Ethnic and Cultural Studies, 7(2), 90–109. <https://doi.org/10.29333/ejecs/388>
- [15] Tvenge, N. (2018). Integration of digital learning in industry 4.0. In *Procedia Manufacturing* (Vol. 23, pp. 261–266). <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.04.027>
- [16] Salamah, Pascasarjana UPY. "Peningkatan Motivasi, Partisipasi, dan Prestasi Belajar IPS melalui Media Gambar Bercerita." *Junal sosialita*, Vol. 13, No. 1, maret 2020 (2020).
- [17] Oebaidillah, S. (2018). "Gawai dan Konsentrasi Belajar, Tantangan Mendidik Peserta didik Zaman Now. Media indonesia". Com. <https://mediaindonesia.com/read/detail/189938-gawai-dan-konsentrasi-belajar-tantangan-mendidik-peserta-didik-zaman-now>
- [18] Wahyu Aji Fatma Dewi. (2020). "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 57.
- [19] Kamil, M. F. (2016). "Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari". <http://repository.radenintan.ac.id/437/1/SKRIPSI.pdf>
- [20] Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Peserta didik Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544.
- [21] Suntoro, I. (2013). "Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Peserta didik Usia Pendidikan Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–16.
- [22] Radliya, R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Peserta didik Usia Dini". *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12.
- [23] Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). "Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial peserta didik Sekolah Dasar". *Pedagogik*, VI(1), 9–20
- [24] Ardianti, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2018). *Jurnal Photon* Vol. 9. No. 1, Oktober 2018. *Photon*, 9(1), 1–8. <http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/photon/article/view/1057/612>
- [25] Setianingsih, E. S. (2019). GADGET "PISAU BERMATA DUA" BAGI ANAK?. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 397-405).
- [26] 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/>
- [27] Sumardianta, J., & Aw, W. K. (2018). "Mendidik Generasi Z dan A". Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [28] Sriyanto S. et.al., (2021), *The role of healthcare supply chain management in the wake of COVID-19 pandemic: hot off the press*, Foresight, <https://doi.org/10.1108/FS-07-2021-0136>