



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar

Gin Gin Ginanjar<sup>1</sup>, Kosasih<sup>2</sup>, Elan<sup>3</sup>

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
Email: sahabatgin23@gmail.com, ekos\_kosasih@yahoo.co.id, elan\_mpd@yahoo.com

#### Abstract

*This research is based on the use of gadgets in the learning process of Social Science by students of class V, with the aim of improving the learning process of students in understanding the material. This study aims to describe the use of gadgets in the learning process of IPS students V grade SDN II Panumbangan District Panumbangan Ciamis regency. The method used is descriptive with qualitative approach. Participants were 17 students of grade V SD Negeri II Panumbangan. Data collection through observation sheets, interviews and questionnaires, data processing was completed through a qualitative data approach. The frequency of use of gadgets in grade V SDN II Panumbangan students on average classified. IPS learning process students of grade V SDN II Panumbangan on average quite good. Efforts of teachers in improving the learning process of IPS students of class V SDN II Panumbangan by using gadgets is through the increase of students' social personal, optimizing the influence of close friends, giving positive and negative picture, preparing steps and schedule activities.*

**Keywords:** *Gadgets, learning Process of Social Science, Students.*

#### ABSTRAK

*Penelitian ini dilandasi adanya penggunaan gadget dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial oleh siswa kelas V, dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas V SDN II Panumbangan Kecamatan Panumbangan Kabupaten Ciamis. Metode yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Partisipan sebanyak 17 siswa kelas V SD Negeri II Panumbangan. Pengumpulan data melalui lembar observasi, wawancara dan angket, pengolahan data diselesaikan melalui pendekatan data kualitatif. Frekuensi penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN II Panumbangan rata-rata tergolong sedang. Proses pembelajaran IPS siswa kelas V SDN II Panumbangan rata-rata tergolong sangat baik. Upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajaran IPS siswa kelas V SDN II Panumbangan dengan menggunakan gadget adalah melalui peningkatan personal sosial siswa, optimalisasi pengaruh teman dekat, memberikan gambaran positif dan negatif, menyusun langkah dan Jadwal kegiatan.*

**Kata kunci:** *Gadget, Proses Pembelajaran IPS.Siswa.*

#### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan harapan umat manusia, ditandai dengan kemajuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak dan merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Sehingga akan menempatkan suatu

bangsa pada kedudukan sejauhmana bangsa tersebut maju didasarkan atas seberapa jauh bangsa itu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pesatnya teknologi saat ini menimbulkan dampak yang luar biasa bagi manusia, di satu sisi perkembangan teknologi semakin mempermudah pekerjaan manusia, tetapi di sisi lain dari sebagian aktivitas sehari-hari yang terdegratasi akibat kecanggihan

teknologi. Teknologi yang semula diciptakan untuk kemudahan dan efisiensi justru di sisi lain semakin mendekonstruksi kegiatan manusia (Hendrastomo dalam Irawan dan Armayanti, 2013: hlm.1).

Salah satu bentuk teknologi yang beredar saat ini adalah *gadget*. Saat ini *gadget* dipandang sebagai pengubah pola perilaku manusia. Sebab *gadget* pada masa kini telah berubah menjadi sebuah barang yang sangat menarik, selain itu *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalamnya. Seperti *games* yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Dengan penyajian setiap aplikasi (*games*) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika *gadget* sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau *laptop*, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Novitasari, 2016:hlm.1).

Faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* ((Widiawati & Sugiman, 2014: hlm 4).

Meningkatnya penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan

seseorang bersikap tidak peduli pada baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Bagi seorang siswa menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang cukup besar bagi siswa, adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan siswa menjadi malas bergerak dan beraktivitas, lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalamnya.

Tetapi penggunaan *gadget* juga berdampak positif diantaranya memudahkan seorang siswa dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otaknya. Siswa tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk mengerjakan tugas yang diberikan para pengajar di sekolah. Selain itu, kemampuan berimajinasi siswa juga semakin terasah.

Bagi pelaksana pendidikan *gadget* pun mempermudah proses kerja dalam pembelajaran. Adanya *gadget* seorang guru mudah memberikan rujukan pada siswanya tentang tugas yang diberikannya. Pada akhirnya ketercapaian dari proses pembelajaran yaitu berupa hasil belajar siswa akan mudah tercapai.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi

yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang dan akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Munawar dalam Supardi, 2012: hlm.81).

Perubahan tingkah laku yang didapat siswa setelah mengikuti proses belajar dapat berbentuk pengetahuan (*kognitif*), sikap, perilaku dan kebiasaan (*afektif*) maupun keterampilan (*skill*). Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbeda-beda, hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar tersebut. Hasil belajar ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar adalah proses yang dilakukan siswa yang

menghasilkan perubahan. Manfaat utama dari hasil belajar siswa adalah memantau ketercapaian materi yang diajarkan, kualitas pembelajaran dan kualitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri II Panumbangan maraknya siswa yang memiliki dan menggunakan *gadget* di waktu istirahat belajar menjadi trend tersendiri di kalangan siswa sekolah dasar, sedangkan khususnya pada siswa kelas V adanya fenomena pencarian materi pembelajaran dengan penggunaan *gadget* oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang bertujuan meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar siswa serta dalam memahami materi pelajaran selain dari buku pelajaran. Disisi lain hampir seluruh siswa kelas V memiliki dan menggunakan *gadget* dalam kegiatan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai petunjuk penggunaan *gadget* yang disampaikan guru, namun sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga terdapat keberagaman hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak sesuai harapan guru dari adanya penggunaan *gadget*.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, peneliti berupaya melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Penggunaan *Gadget* dalam proses pembelajaran IPS Siswa

Sekolah Dasar (Penelitian deskriptif kualitatif di kelas V SDN II Panumbangan Kecamatan Panumbangan Kabupaten Ciamis).

## METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan tujuan menjelaskan dan memberikan gambaran melalui penafsiran data hasil belajar melalui penerapan *gadget* di kelas V SD Negeri 2 Panumbangan Kecamatan Panumbangan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa V SD Negeri 2 Panumbangan yang berjumlah 17 orang. Penelitian ini dilaksanakan di V SD Negeri 2 Panumbangan Kecamatan Panumbangan Kabupaten Ciamis.

Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan adalah : 1) observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan sifat dan jenis penelitian. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif yaitu observasi yang sekaligus melibatkan peneliti selaku orang dalam pada situasi penelitian. Hal ini agar memudahkan peneliti memperoleh data atau informasi dengan mudah dan leluasa. 2) Hasil Belajar, bertujuan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya *gadget*. 3) Angket, bertujuan untuk mengetahui tingkat perhatian dan ketertarikan siswa pada penggunaan *gadget*.

Teknik analisis data, terbagi menjadi dua bagian berdasarkan teknik pengumpulan data: 1) teknik analisis observasi dan wawancara melalui tahapan: reduksi data, display data, penarikan simpulan. 2) Teknik Analisis angket melalui analisis scoring dan prosentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Hasil observasi penggunaan *gadget* dengan menggunakan pedoman observasi sebagai berikut.

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi Penggunaan *Gadget***

No	Aspek yang diobservasi	Deskripsi hasil
1.	Kepemilikan <i>gadget</i> tidak mengganggu proses pembelajaran	a. Kepemilikan <i>gadget</i> terkadang mengganggu proses pembelajaran. b. Sebagian siswa menggunakan <i>gadget</i> hanya melihat fiturnya saja.
2.	Lama waktu menggunakan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa di sekolah sangat singkat berkisar 5 – 10 menit
3.	Posisi menggunakan <i>gadget</i>	Kebanyakan siswa menggunakan <i>gadget</i> sambil duduk
4.	Jarak pandang menggunakan <i>gadget</i>	Jarak pandang menggunakan <i>gadget</i> oleh kebanyakan siswa berkisar 10 – 30 cm
5.	Pencahayaan saat menggunakan <i>gadget</i>	Standar pabrikan

Frekuensi penggunaan *gadget* diperoleh berdasarkan data penyebaran angket kepada 17 siswa sekolah Dasar Negeri II Panumbangan secara umum rekapitulasi penggunaan *gadget* tabel berikut.

Tabel 2

Rekafitulasi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

No.	Pernyataan	Kumulatif	%	Kriteria
1.	Mempunyai <i>Smartphone (gadget)</i>	43	84,3	Tinggi
2.	membawa <i>gadget</i> ke sekolah	18	35,3	Rendah
3.	mengoperasikan <i>gadget</i> setiap hari	27	52,9	Sedang
4.	<i>gadget</i> untuk menelepon seseorang	40	78,4	Tinggi
5.	<i>gadget</i> untuk mengirim pesan	39	76,5	Tinggi
6.	<i>gadget</i> untuk bermain <i>game</i>	36	70,6	Tinggi
7.	<i>gadget</i> untuk mengakses <i>facebook</i>	26	51,0	Sedang
8.	<i>gadget</i> untuk kalkulator	39	76,5	Tinggi
9.	<i>gadget</i> untuk pengingat waktu	42	82,4	Tinggi
10.	<i>gadget</i> untuk dengan kalender	37	72,5	Tinggi
11.	<i>gadget</i> untuk memutar musik	46	90,2	Tinggi
12.	<i>gadget</i> untuk mengambil gambar	46	90,2	Tinggi
13.	<i>gadget</i> untuk video	40	78,4	Tinggi
14.	<i>gadget</i> untuk menyimpan data	45	88,2	Tinggi
15.	<i>gadget</i> untuk <i>BBM</i>	37	72,5	Tinggi
	$\Sigma$	561	73,3	Tinggi

Rata-rata penggunaan *gadget* oleh siswa sekolah dasar tergolong tinggi yaitu sebesar 73,3% dari seluruh aspek pertanyaan angket. Indikator dengan nilai prosentase tertinggi ada pada item 11 dan 12 yaitu 90,2%. Sedangkan nilai prosentase terendah terdapat pada item 2 sebesar 35,3%. Dari data penilaian kriteria perindikator di atas dapat dinilai bahwa frekuensi penggunaan *gadget* oleh siswa sekolah dasar tergolong tinggi.

Hasil belajar kelas V dengan jumlah 17 siswa dapat direkap sebagai berikut:

Tabel 3

## Hasil Belajar IPS

No	Nama	Nilai	Kriteria
1.	S_1	71	Baik
2.	S_2	79	Baik
3.	S_3	95	Sangat Baik
4.	S_4	100	Sangat Baik
5.	S_5	92	Sangat Baik
6.	S_6	100	Sangat Baik
7.	S_7	68	Cukup
8.	S_8	66	Kurang
9.	S_9	92	Sangat Baik
10.	S_10	87	Sangat Baik
11.	S_11	71	Baik
12.	S_12	66	Kurang
13.	S_13	82	Sangat Baik
14.	S_14	79	Baik
15.	S_15	82	Sangat Baik
16.	S_16	89	Sangat Baik
17.	S_17	95	Sangat Baik
	Rata-rata	83,2	Sangat Baik
	Tuntas	14 (82,35%)	
	Tidak tuntas	3 (17,64%)	

Rata-rata hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V tergolong sangat baik yaitu sebanyak 14 atau sebesar 82,352% siswa tuntas dalam pembelajaran IPS dan sebanyak 3 atau sebesar 17,64% orang siswa tidak tuntas dalam mengikuti pembelajaran IPS. Penjabaran secara umum, perolehan hasil belajar melalui penggunaan *gadget* pada pembelajaran IPS setiap siswanya dipengaruhi tingkat kemampuan memahami materi yang diberikan guru.

## B. Pembahasan

Frekuensi penggunaan *gadget* pada siswa kelas V SDN II Panumbangan, berdasarkan penelitian ini tergolong tinggi yaitu sebesar 73,3% siswa dapat mengoperasikan *gadget*.

Kemudahan dan kemampuan anak dalam mengoperasikan beberapa *gadget* ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor lingkungan sosial yang pada penelitian ini merupakan faktor utama sehingga anak dengan mudah mengoperasikan fasilitas *gadget* yang dimilikinya.

Semakin sering frekuensi siswa memainkan *gadget* juga bisa dipengaruhi oleh kebutuhan mereka misalnya anak yang jarang sekali diperhatikan ataupun sekedar hanya diawasi tumbuh kembangnya. Maka anak akan menggunakan fasilitas *gadget* lebih sering, sebagian dari mereka beralasan bahwa dengan *gadget* mereka akan aman berada di dalam rumah.

Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas V SDN II Panumbangan diukur melalui perolehan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan *gadget* dikategorikan sangat baik yaitu sebanyak 14 atau sebesar 82,52% siswa tuntas dan sebanyak 3 atau sebesar 17,64% orang siswa tidak tuntas dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS menggunakan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri II Panumbangan. *Gadget* pada pembelajaran IPS merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, menjadikan pembelajaran

lebih diminati siswa, keaktifan siswa meningkat.

Selain pencapaian hasil belajar yang memuaskan, dapat dijelaskan bahwa *terdapat* siswa yang memiliki kriteria siswa pemalas, asal-asalan nakal dan pembuat kelompok. Hal ini mengidentifikasi bahwa siswa kelas V berasal dari lingkungan yang heterogen dan memiliki tingkat pemahaman berbeda yang dapat mempengaruhi kepribadian masing-masing siswa dalam setiap pembelajaran dan khususnya pembelajaran IPS.

Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan *gadget* adalah melalui peningkatan personal sosial setiap siswa. Disebabkan dari *gadget* siswa dapat mengikuti pembelajaran, mengetahui kosakata bahasa Inggris, dan lain sebagainya, akan merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal, dapat dijadikan sebagai sarana hiburan bagi siswa selagi dalam batasan waktu yang tidak berlebihan, Siswa dapat memahami perintah/bahasa asing yang ada dalam *gadget* dan membuatnya terbiasa. Kecerdasan siswa terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan game yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Optimalisasi pengaruh teman dekat, pengaruh antara teman dekat terhadap tingkat penggunaan *gadget* dapat terjadi karena teman dekat merupakan lingkungan

sosial yang penting dalam kehidupan responden sebagai kelompok anak yang baru mengenal gadget. Dasar pemahaman tersebut, guru berupaya mengoptimalkan keberadaan teman dekat yang memiliki gadget untuk benar-benar memahami tentang gadget, mengkondisikan pada sebuah proses pembelajaran melalui pencarian materi melalui gadget, sehingga mempermudah proses pemahaman materi oleh siswa.

Memberikan gambaran positif dan negatif dampak *gadget* pada siswa, dalam upaya meningkatkan hasil belajarpun berikanlah gambaran pentingnya gadget dalam kegiatan belajar mereka. Bukan berarti gadget hanya sebagai alat komunikasi saja tetapi sebagai bagian dalam kegiatan belajar.

Menyusun langkah dan jadwal kegiatan siswa dalam menggunakan *gadget*, Dengan memberi batasan atau menjadwalkan kegiatan belajar tertentu pada anak sehingga mereka tidak terlena seharian di depan gadget-nya hanya untuk bermain-main. Dengan begitu aktivitas dunia maya dan nyatanya seimbang dan pembentukan karakter mereka sebagai individu sosial tetap dapat terealisasi.

## SIMPULAN

Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial oleh siswa kelas V SD Negeri II Panumbangan

dilaksanakan melalui arahan guru, bertujuan meningkatkan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian menjelaskan bahwa: 1) Frekuensi penggunaan *gadget* pada rata-rata tergolong sedang. 2) Proses pembelajaran IPS rata-rata tergolong sangat baik. 3) Upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan gadget adalah melalui peningkatan personal sosial siswa, optimalisasi pengaruh teman dekat, memberikan gambaran positif dan negatif, menyusun langkah dan Jadwal kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jaka Irawan dan Leni Armayati. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Jurnal An – Nafs, Vol. 08, No.02.
- Novitasari.(2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai. Vol 05 Nor 03 hal, 182-186.
- Kursiwi. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima)*. Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Tidak diterbitkan.
- Puspita dan Amy..(2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Jurnal Profesi, Volume 13, No 2.

Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-prinsip dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.

Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.