

MANFAAT GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR ONLINE SISWA SD DI MASA PANDEMI COVID-19

Erika^{1*)} Siti Mayang Sari² Yamnur Nurmahlia³

¹PGSD Fakultas Soshum dan Pendidikan Universitas Haji Sumatera Utara,

²PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Bina Bangsa Getsempena ³Dinas BPSDM Sumut

* Correspondent: Erikaunhaj21@gmail.com

Abstract: Benefits of Gadgets as An Online Learning Resource for Elementary Students In The Covid-19 Pandemic. *Gadgets as online learning resources are used effectively, efficiently and beneficially for elementary school students. Excessive use of gadgets has a negative impact on the development of elementary school students. This study aims to describe how the use of gadgets as an online learning resource for elementary school students. Currently one of the learning tools for elementary school students is a gadget because learning is used online, this is done to break the chain of the spread of COVID-19. This research method uses literature study or literature review. The steps in the literature review are finding the topic, determining the title, and making conclusions. From the results of the journal literature, it shows that elementary school students can use gadgets as online learning resources through the supervision of parents and teachers. Because of the impact of using everyday gadgets in the online learning process, elementary school students usually only play games, watch animated films, and so on. This literature study describes the need for parental supervision for elementary school students' learning activities in using gadgets during online learning.*

Keywords: *Gadgets, Learning Resources, Online*

Abstrak: Manfaat Gadget Sebagai Sumber Belajar Online Siswa Sd Di Masa Pandemi Covid-19. Gadget sebagai sumber belajar online digunakan secara efektif, efisien dan bermanfaat bagi siswa sekolah dasar. Pemanfaatan gadget yang berlebihan berdampak buruk bagi perkembangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan gadget sebagai sumber belajar online bagi siswa sekolah dasar. Saat ini salah satu alat belajar siswa sekolah dasar adalah gadget karena pembelajaran digunakan secara online, hal ini dilakukan guna memutus rantai penyebaran covid-19. Metode penelitian ini menggunakan studi literatur atau literatur review. Langkah dalam kajian literatur adalah pencarian topik, menentukan judul, dan penyimpulan. Dari hasil literatur jurnal, menunjukkan siswa sekolah dasar dapat memanfaatkan gadget sebagai sumber belajar online melalui pengawasan orang tua dan guru. Karena dampak pemanfaatan gadget sehari-hari dalam proses pembelajaran online siswa sekolah dasar biasanya hanya untuk bermain game, menonton film animasi, dan lain-lain. Studi literatur ini mendeskripsikan perlunya pengawasan dari orang tua untuk kegiatan belajar siswa SD dalam memanfaatkan gadget selama pembelajaran online.

Kata Kunci : Gadget, Sumber Belajar, Online

PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang dari tahun ke tahun, bahkan semakin pesat menunjukkan perkembangan peradaban manusia yang

diiringi melalui perkembangan cara penyampaian informasi, (Rosiyanti and Muthmainnah 2018). Dalam arti yang luas, informasi ini merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritma,

data dan teknologi. Gadget sendiri yang merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini telah menyasar ke semua kalangan, baik dari usia pra sekolah sampai orang tua, (Sudatha, Parmiti, and Simamora 2020). Gadget sebagai perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus, lebih spesifik, dan unik dibanding perangkat elektronik lainnya, dari hari ke hari selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi praktis, (Rosiyanti and Muthmainnah 2018). Gadget memiliki banyak manfaat didalamnya, seperti memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan yang sudah tersaji baik dalam bentuk *online* maupun *offline*, (Ibrahim 2019). Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, fungsi gadget semakin meluas dan menjadi alat informasi dan komunikasi yang menghubungkan banyak orang, (Antoro 2017). Apalagi di masa pandemi *Corona Virus Diseases atau covid-19* yang pertama kali muncul pada Desember 2019 di Kota Wuhan, China yang telah menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia, telah merubah tatanan kehidupan secara global baik tingkat individu maupun kelompok, (Widiyono 2020). Adanya pembatasan di ruang publik dan *physical distancing* yang menjadi kebijakan pemerintah Indonesia dalam mengurangi penyebaran virus berdampak juga pada proses pembelajaran di sekolah, (Lisnawati, Yuliana, and Hasan 2020). Berdasarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses

belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh, (Yulia Indahri 2020).

Agar pendidikan tetap berlangsung maka pembelajaran terpaksa dilakukan melalui jarak jauh atau dikenal dengan pembelajaran online, (Nurmiati 2019). Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran. Di awal pembelajaran online banyak guru dan siswa tidak siap menghadapinya dikarenakan pembelajaran online yang secara tiba-tiba tentu tidak mudah untuk melakukannya, (Firyal 2020). Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka didalam ruangan kelas dengan dilengkapi fasilitas-fasilitas yang ada kini harus dilakukan dengan jarak dan melalui media teknologi pembelajaran komunikasi dan informasi, (Siahaan 2020). Adaptasi pembelajaran online membutuhkan perencanaan yang matang agar tujuan yang diinginkan tercapai, (Firman and Rahayu 2020). Apalagi dengan melihat kemampuan yang dimiliki peserta didik yang berbeda-beda, serta daya serap masing-masing peserta didik yang pastinya juga sangat berbeda. Hal ini secara otomatis akan berdampak pada prestasi dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran online, (Irhandayaningsih 2020).

Penggunaan gadget sebagai sumber belajar online di masa pandemi covid 19 menjadikan alat komunikasi ini yang pada awalnya banyak digunakan oleh orang dewasa kini banyak digunakan untuk siswa SD, (Rosiyanti and Muthmainnah 2018). Gadget menjadi kebutuhan utama sebagai alat komunikasi selama pembelajaran online seperti berkirim pesan singkat, panggilan

telepon, berkirim e-mail, mengakses internet, bermain game, dan mendownload sumber belajar, (Rozalia 2017). Adapun aplikasi yang dimanfaatkan siswa SD ketika menggunakan gadget untuk membantu pembelajaran online adalah *whatsapp*, *zoom*, *google classroom*, *youtube*, dan lain sebagainya, (Setiawati 2019). Karena kebutuhan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran online ini, peran gadget akhirnya menjadi tidak terbatas hanya pada aplikasi tertentu saja. Anak-anak usia siswa SD menjadi keasyikan dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun dilingkungannya, (Rozalia 2017). Sementara orang tua tidak bisa membatasi penggunaan gadget hanya pada proses pembelajaran saja. Fenomena ini menjadi hal yang menarik untuk dibahas, meskipun penggunaan gadget bagi siswa SD di Indonesia masih terdapat kesenjangan dan ketidaksetaraan dalam proses pembelajaran online (Rozalia 2017).

Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar

Setiap orang mungkin berbeda mendefinisikan mengenai apa itu *gadget*, (Nurarif & Kusuma 2013). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ditemukan pengertian gadget seperti ini: *gad.get / gadgèt/ n*. Peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis, (Chabibie, Hakim, and Hakim 2016). Jika dicermati ada beberapa makna gadget, pertama; gadget adalah kata benda ditunjukkan dengan kode *n* (*noun*) yang menunjukkan arti kata suatu benda bukan fungsinya, kedua; gadget adalah benda yang berbentuk piranti elektronik atau mekanis yang

mempunyai fungsi praktis, (Ubaidillah 2018). Fungsi praktis ini beragam, bisa komunikasi, media sosial, untuk mendengarkan musik, dan sebagainya. Gadget yang merupakan istilah dalam bahasa. Gadget memiliki banyak kategori seperti *handphone/smartphone*, *laptop/notebook*, *tablet*, *iPad all series*, *camera komputer*, dsb. Tetapi dari banyak kategori gadget, orang sering dan lebih senang menggunakan *smartphone* karena bentuknya simpel dan mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat membantu komunikasi jarak jauh apalagi digunakan sebagai sumber belajar selama online, (Luthfi and Ahsani 2020). Kemudahan-kemudahan yang diberikan gadget ini menjadikan orang-orang yang memakainya merasa dimanjakan, sehingga tidak perlu bersusah payah untuk sekedar mencari informasi dari luar dengan jarak yang jauh, (Widyantara 2020). Gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Gadget sebagai sumber belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran online, (Abdul Latip 2020). Ketersediaan sumber belajar seperti gadget dapat mendorong peningkatan kemampuan siswa SD dalam memahami materi ajar. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, diharapkan sumber belajar dapat semakin berkembang. Guru harus mampu memilih sumber belajar yang sesuai di masa pandemi covid-19 ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, (Purwanto et al. 2020). Dapat diartikan bahwa sumber belajar disini seperti gadget adalah alat

bantu yang dipakai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, (Mutia 2013). Di dalam gadget terdapat aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang luas dan kompleks yang semuanya memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa), (Perkembangan 1991). Dalam pendidikan penggunaan gadget di masa pandemi sangat membantu anak khusus siswa SD dalam menunjang proses pembelajaran, meski gadget sendiri memiliki dampak positif dan bisa juga berdampak negatif bagi siswa SD jika tidak dalam pengawasan orang tua. Untuk ketercapaian proses pembelajaran selama pandemi covid 19, model pembelajaran sudah harus mengintegrasikan teknologi sehingga peserta didik sebagai generasi milenial terbiasa dalam penggunaan gadget, (Widiyono 2020). Peranan gadget dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik khususnya di tingkat SD. Namun untuk kebutuhan pembelajaran, gadget harus digunakan dengan bijak dan tepat.

Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19

Adanya peraturan pemerintah tentang pembelajaran secara online dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) membuat pelajar beralih ke belajar dari rumah sebagai solusi untuk tetap mendapatkan ilmu. Pandemi yang masih berlangsung memaksa pelajar untuk beradaptasi mengikuti proses pembelajaran tanpa tatap muka, (Kementrian RISTEKDIKTI 2019). Proses

pembelajaran di rumah yang dilakukan tanpa tatap muka dengan memanfaatkan alat komunikasi seperti gadget adalah pembelajaran online, (Luthfi and Ahsani 2020). Istilah pembelajaran online atau *online learning* adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan internet dan media digital dalam penyampaian materinya. Online merupakan istilah dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), online memiliki arti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya (Kemendikbud, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Istilah pembelajaran online ini sendiri muncul sebagai salah satu bentuk pola pembelajaran di masa pandemi covid 19, (Rozalia 2017). Meskipun belajar online adalah solusi yang tepat untuk tetap mendapat ilmu selama pandemi berlangsung, namun kendala terkadang hadir pada saat proses pembelajaran yang mana koneksi internet yang tidak merata atau tidak menjangkau seluruh wilayah dimana peserta didik tinggal. Dalam implementasi pembelajaran online ini, banyak guru-guru menerapkan metode pemberian tugas melalui *whatsapp* grup, konsep ceramah online melalui video, *google meet*, *zoom meeting* dan aplikasi lain, serta pemanfaatan konten-konten gratis dari berbagai sumber. Semua pembelajaran secara online yang dilakukan oleh guru perlu pemantauan dan pendampingan oleh orang tua sehingga anak betul-betul

belajar, (Chabibie et al. 2016). Guru-guru juga yang bekerja dari rumah harus berkoordinasi dengan orang tua, bisa melalui video call maupun foto kegiatan belajar anak dirumah untuk memastikan adanya interaksi antara guru dengan orangtua, (Cahyati and Kusumah 2020). Pembelajaran online oleh siswa SD dirasa belum efektif, mengingat pada jenjang SD, usia anak masih tergolong sangat muda, pikiran mereka penuh dengan dunia bermain dan bersenang-senang, (Marini and Andriani 2005).

Penggunaan Gadget Bagi Siswa SD

Perkembangan usia anak sekolah dasar merupakan tahap perkembangan dimana pada masa ini anak-anak tengah mempersiapkan dirinya demi kelangsungan hidup mereka yang akan mendatang. “Anak atau peserta didik adalah pribadi yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaannya” (Amin Ridwan 2017:2). Menurutnya, seiring bertambahnya usia, peserta didik akan mengalami proses belajar dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, (Dasar n.d.). Dalam teori Piaget, lingkungan fisik dan peran orang dewasa sangat penting untuk memastikan lingkungan yang kaya dan merangsang anak untuk sesekali mengajukan pertanyaan mengenai pemikiran anak-anak tersebut terhadap lingkungan, (Lisnawati et al. 2020). Sementara teori perkembangan kognitif Vygotsky melihat lebih dekat bagaimana cara anak-anak memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan orang-orang yang lebih berpengalaman dan bahasa memainkan peran dalam proses. Teori Vygotsky memandang lingkungan sosial dan peran dewasa yang penting adalah untuk membantu anak-anak

mengatasi tantangan yang hanya sedikit di luar apa yang bisa mereka lakukan sendiri, (Dhita Fitriani, Nurwidodo 2019). Ada beberapa karakteristik anak di usia SD yang perlu diketahui para guru, ini perlu agar dalam proses pembelajaran online guru dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya, (Aisyah et al. 2014). Anak SD merupakan anak dengan katagori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik, (Picauly 2016). Usia anak SD yang berkisar antara 6 – 12 tahun. Menurut Seifert dan Haffung ada tiga jenis tingkat perkembangan anak sekolah dasar yaitu: (1) Perkembangan fisik siswa SD; (2) Perkembangan kognitif siswa SD; dan (3) Perkembangan Psikososial. Sebagai akibat dari perubahan struktur fisik dan kognitif anak, bahwa anak pada kelas tinggi di SD berupaya untuk tampak lebih dewasa, (Kuswana 2014). Mereka ingin diperlakukan sebagai orang dewasa. Terjadi perubahan perubahan yang berarti dalam kehidupan sosial dan emosional mereka. Di kelas tinggi siswa SD baik anak laki-laki maupun perempuan menganggap keikutsertaan dalam kelompok menumbuhkan perasaan bahwa dirinya berharga. Sebaliknya jika tidak diterima dalam kelompok dapat membawa pada masalah emosional yang serius Teman-teman mereka menjadi lebih penting daripada sebelumnya. Kebutuhan untuk diterima oleh teman sebaya sangat tinggi. Melihat pertumbuhan fisik dan emosional tersebut, maka guru dalam proses pembelajaran harus mengenal karakteristik siswa SD. Siswa SD cenderung belajar sambil bermain, belajar bersama teman, selalu aktif

bergerak, belajar sambil menggambar dan sebagainya. Kondisi yang demikian menjadi terbatas ketika di laksanakan belajar online. Kebutuhan siswa SD belajar sambil bermain dengan teman kini terfokus kepada alat komunikasi sebagai sumber belajar online yaitu gadget. Seberapa besar manfaat gadget bagi siswa SD tergantung seberapa seringnya mereka memakai gadget. Sebagai sumber belajar online memang gadget sangat efektif. Namun yang perlu diperhatikan adalah pemahaman siswa SD dalam menggunakan aplikasi di gadget sebagai sumber belajar online. Adanya pendampingan oleh orang tua dalam memanfaatkan gadget sebagai sumber belajar online oleh siswa SD akan mengurangi dampak yang tidak diinginkan, (Luthfi, Eva, and Fakhru Ahsani. 2020). Kejenuhan mereka dalam belajar online menggunakan gadget dialihkan dengan bermain game online, melihat tontonan di youtube, dan sebagainya. Supaya manfaat gadget itu dapat dirasakan oleh siswa SD, maka perlunya pengawasan dan pendampingan orang tua kepada anaknya dalam bermain gadget. Membatasi waktu dalam penggunaan gadget agar tidak berlebihan, mengontrol penggunaan gadget terbatas pada aplikasi yang bermanfaat dan mendidik, serta menemani dan membimbing anak jika diberikan tugas online kepada siswa SD.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode penelitian studi literatur atau literatur review dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu penggunaan gadget sebagai sumber belajar bagi anak

sekolah dasar di masa pandemi covid 19. Sumber-sumber rujukan yang menjadi pokok bahasan bersumber dari buku, jurnal artikel, prosiding dan yang lainnya. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80) studi literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian, (Voogt et al. 2013). Sedangkan menurut (Marzali, 2017) 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. Studi pustaka ialah kata lain dari kajian pustaka, kajian teoritis, menurut (Melfianora, 2017) Yang dimaksud kajian kepustakaan adalah pencarian dengan menggunakan karya tertulis yang diantaranya hasil penelitian yang dipublikasikan maupun yang belum, (Kuntarto 2017). Sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus ke lapangan tetapi memanfaatkan sumber prpustakaan dalam memperoleh data, (Sugiyarti, Arif, and Mursalin 2018). Langkah langkah penulisan kajian literatur Menurut (Marzali, 2017) langkah-langkah dalam menulis kajian literatur sebagai berikut : a) Mulai mencari kata kunci, bahan materi, dan referensi, yang berhubungan. b) Membaca abstrak penelitian relevan, yang bisa diperoleh dari sumber, jurnal, buku, dan seminar. c) Mencatat hasil bacaan dengan referensi bibliografi secara rinci. d) Membuat kajian pustaka dan disusun secara tematis yang sesuai teori-teori dan konsep-konsep penting berhubungan dengan topik. e. Pada akhir

kajian pustaka, tuliskan pandangan umum tentang topik yang dilakukan. Teknik analisis kajian literatur Analisis ini menggunakan pengumpulan sumber data, reduksi data kemudian melakukan penarikan kesimpulan. Untuk menganalisis penulisan ditentukan kebaruan pustaka yang terkait dengan topik penulisan; (a) Pengumpulan sumber data Penulisan jurnal literatur ini bersumber dari data jurnal-jurnal, dan sumber internet; (b) Reduksi data setelah mendapatkan data, sumber data tersebut dianalisis untuk diambil materi yang relevan dan berkaitan dengan judul; (c) Penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut permasalahan dalam penelitian Rosianti, Kemampuan siswa dalam mengoperasikan gadget belum maksimal, (Rosiyanti and Muthmainnah 2018). Mereka yang seharusnya mendapatkan proses belajar tatap muka secara langsung dan bisa bersosialisasi dengan teman-temannya di sekolah, kini harus mengikuti proses belajar secara daring melalui gadget. Pakar psikologi mengatakan, karakter siswa akan terbentuk jika mereka bertemu secara langsung dengan gurunya, (Widiyono 2020). Selain mengingat gaya gurunya mengajar, mereka juga dapat terbentuk karakternya, (Rosiyanti and Muthmainnah 2018). Namun, karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan tatap muka, pembelajaran dialihkan secara online. Kesulitan orang tua dalam pembelajaran online ketika gadget yang dijadikan alat komunikasi belum tersedia. Alternatif sebelum tersedianya gadget sebagai sumber belajar online adalah menggunakan gadget yang dimiliki oleh orang tua. Di

awal kesulitan dalam pembelajaran online ini jika gadget yang dipakai orang tua kemudian dibawa untuk bekerja sementara anak sangat membutuhkan. Hingga akhirnya orang tua harus memfasilitasi anak menggunakan gadget. Apalagi siswa SD yang awalnya tidak disarankan untuk memiliki gadget sendiri, pada akhirnya diberikan kebebasan oleh orang tua untuk memiliki gadget.

Teori perkembangan kognitif seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky memiliki peran besar terhadap ide-ide tentang bagaimana anak-anak belajar. Keduanya memiliki perspektif yang sedikit berbeda dan menekankan aspek yang berbeda dalam perkembangan kognitif anak. Piaget memiliki perspektif yang lebih fokus pada cara seorang anak bertindak atas benda-benda di lingkungannya dalam rangka membangun mental dari bagaimana cara dunia bekerja, (Nisa, Disman, and Dahlan 2018).

Dengan memahami perkembangan dan karakteristik anak SD yang demikian, penggunaan gadget sebagai sumber belajar perlu pengawasan orang tua di rumah. Hal ini dikarenakan pada saat ini penggunaan gadget tidak dapat dihindari Oleh karena itu, orang tua dan orang dewasa di sekitar anak memiliki peran penting. Pada anak yang berusia 2 hingga 12 tahun tidak dianjurkan memiliki kontak terlalu lama dengan layar televisi tanpa kehadiran orang dewasa yang berinteraksi dan mengedukasikan secara langsung (Bach, Zoroja, & Vukšić, 2013). Meskipun gadget digunakan siswa SD sebagai sumber dalam pembelajaran online, tetap saja gadget dapat memberikan dampak yang besar, baik itu dampak positif

maupun dampak negatif, (Windhiyana 2020) Oleh sebab itu peran orang tua dan guru sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar dapat menggunakan gadget dengan tepat, sehingga anak mendapatkan manfaat yang positif dari gadget tersebut. Bagi orang dewasa gadget berhubungan dengan dunia pekerjaan, tujuan dan fungsi utama gadget digunakan sebagai alat komunikasi, yang dapat membantu memberikan kemudahan dalam pekerjaan. Sementara bagi anak, apalagi usia sekolah dasar penggunaan gadget selain sebagai sumber belajar online perlu pendampingan oleh orang tua maupun wali anak. Ini dikarenakan ketika proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai aplikasi digital, seperti Zoom, Google Meet, Google Classroom, Youtube, Whatsapp, dan lain-lain sebagai media penunjang belajar, anak belum memahami penggunaan aplikasi ini, (Setiawati 2019). Sehingga menimbulkan rasa jenuh. Sehingga makna gadget sebagai sumber belajar online bagi siswa SD, menjadi beralih fungsi dengan memilih game ketimbang belajar online. Disinilah perlu peranan guru dan orang tua untuk mendampingi dan memotivasi anak dalam belajar.

KESIMPULAN

Gadget berhubungan dengan dunia pendidikan, tujuan dan fungsi utama gadget digunakan sebagai alat komunikasi yaitu sumber belajar, yang dapat membantu memberikan kemudahan dalam pembelajaran online di masa pandemi covid-19. Dengan memahami perkembangan dan karakteristik anak SD, pemanfaatan gadget sebagai sumber belajar perlu

pengawasan orang tua di rumah agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Pemanfaatan gadget sebagai sumber belajar online bagi siswa SD dirasa sangat perlu mengingat pertimbangan yang positif yaitu memperlancar proses belajar mengajar yang efektif di masa pandemi covid-19, memudahkan siswa SD memperoleh informasi cepat dan simpel, menumbuhkan semangat belajar siswa SD yang tinggi karena menganggap gadget sebagai teman, serta diharapkan baik guru maupun siswa SD dapat mengetahui penerapan gadget sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang semakin canggih ini.

Referensi:

- Nurarif & Kusuma, 2016. 2013. “*濟無 No Title No Title.*” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Abdul Latip. 2020. Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*.
- Aisyah, Siti, Mukti Amini, Titi Chandrawati, and Dian Novita. 2014. “Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.” *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* 1–43.
- Antoro, Billy. 2017. *Gerakan Literasi Sekolah*.
- Cahyati, Nika, and Rita Kusumah. 2020. “Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19.” *Jurnal Golden Age* 4(1):152–59.

- Chabibie, M. Hasan, Wildan Hakim, and Wildan Hakim. 2016. "Pengaruh Penerimaan Teknologi Dengan Kebergunaan Web : Studi Kasus Portal Rumah Belajar Kemendikbud." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 8(1):37–59.
- Dasar, Kompetensi. n.d. "Periodisasi Perkembangan Peserta Didik Kompetensi Dasar Indikator Periodisasi Perkembangan ? Tahapan Atau Periode Tentang." 1–19.
- Dhita Fitriani, Nurwidodo, Elok Catur Wilujeng. 2019. "Lingkungan Belajar Efektif Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3(1):208–13.
- Firman, Firman, and Sari Rahayu. 2020. "Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*.
- Firyal, Rifa Afiva. 2020. "Pembelajaran Daring Dan Kebijakan New Normal Pemerintah." *LawArXiv Papers*.
- Ibrahim, Nurdin. 2019. "ICT UNTUK PENDIDIKAN TERBUKA JARAK JAUH." *Jurnal Teknodik*.
- Irhandayaningsih, Ana. 2020. "Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Anuva*.
- Kementrian RISTEKDIKTI. 2019. "PJJ, E-Learning & Blended Learning." *E-Learning Indonesia* 1–46.
- Kuntarto, Eko. 2017. "Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi." *Journal Indonesian Language Education and Literature*.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2014. *Taksonomi Kognitif*.
- Lisnawati, Elis, Lulu Yuliana, and Fadil Muhammad Hasan. 2020. "Lingkungan Bagi Siswa Sekolah Dasar Saat Pandemi." 1(September):9–14.
- Luthfi, Eva, and Fakhru Ahsani. 2020. "Strategi Orang Tua Dalam Mengajar Dan Mendidik Anak Dalam Pembelajaran At The Home Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Al_Athfal* 3(1):37–46.
- Marini, Liza, and Elvi Andriani. 2005. "Perbedaan Asertivitas Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua." *Jurnal Psikologi Universitas Sumatera Utara* I(2):46–53.
- Mutia, Intan. 2013. "Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses." *Faktor Exacta* 6(4):278–89.
- Nisa, Hayatin, Disman, and Dadang Dahlan. 2018. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis the Effect of Implementation Collaborative Learning Model of Group Investigation Techniques on Analytical Thinking Skills of Students." *Manajerial* 3(5):157–66.
- Nurmiati, Siti. 2019. "E-Learning Mempermudah Pelaksanaan Proses Belajar Distance Learning." *Sainstech: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Sains Dan Teknologi*.
- Perkembangan, A. Definisi. 1991. "Proses Perkembangan Dan Hubungannya Dengan Proses Belajar."
- Picauly, Victry Erlitha. 2016. "Pandangan Jean Piaget Dan Jerome Bruner Tentang Pendidikan." *Jurnal Pendidikan "Jendela Pengetahuan"*.
- Purwanto, Agus, Rudy Pramono, Masduki Asbari, Priyono Budi Santoso, Laksmi Mayesti
- Manfaat Gadget Sebagai Sumber Belajar Online Siswa Sd Di Masa Pandemi Covid-19. (Hal 117-126)

- Wijayanti, Chi Hyun Choi, and Ratna Setyowati Putri. 2020. "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar." *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*.
- Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4(1):25.
- Rozalia, Maya Ferdiana. 2017. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5(2):722.
- Setiawati, Nindi Silvia Rahmadani dan 2Mia. 2019. "Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guru' Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0." *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3(2):241-46.
- Siahaan, Matdio. 2020. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan." *Jurnal Kajian Ilmiah*.
- Sudatha, I. G. W., Desak Putu Parmiti, and Alexander Hamonangan Simamora. 2020. "Pengelolaan Sumber Belajar Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring." *Proceeding Senadimas Undiksha* 1585-89.
- Sugiyarti, Lina, Alrahmat Arif, and Mursalin. 2018. "Pembelajaran Abad 21 Di SD." *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ubaidillah, Mujib. 2018. "Metode Field Trip Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Fisika Dan Mengakses Keterampilan Proses Sains." *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)* 6(1):93.
- Voogt, J., P. Fisser, N. Pareja Roblin, J. Tondeur, and J. van Braak. 2013. "Technological Pedagogical Content Knowledge - A Review of the Literature." *Journal of Computer Assisted Learning*.
- Widiyono, Aan. 2020. "Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) Pada Mahasiswa PGSD Di Saat Pandemi Covid 19." *Jurnal Pendidikan*.
- Widyantara, Vico. 2020. "Konsep, Penggunaan, Perbandingan, Kelebihan Dan Kekurangan Serta Implikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh." *Jakarta State University* (May).
- Windhiyana, Ericha. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia." *Perspektif Ilmu Pendidikan*.
- Yulia Indahri. 2020. "Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi." *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR R*.