

PENGUNAAN GADGET UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Rika Restela¹, Hafifah Putri²
Institut Agama Islam Negeri Langsa
Surel: rikarestella@gmail.com

***Abstract:** This study discusses gadgets which are a development of communication technology, have functions and objectives in supporting the learning process in schools. Gadgets have various benefits, namely they can be used as learning media for students at SD/MI. The first advantage of gadgets is that gadgets have storage space that tends to be large, as well as more flexible and can be carried anywhere, although some storage depends on the specifications of each gadget brand, when compared to conventional use of books. Gadgets are more capable of storing tens to hundreds of reading materials or learning videos in the form of soft files or software. As well as compared to conventional learning media such as books or other gadgets, it is more concise and does not take up much space. The purpose of this research is to find out whether using gadget media can create an effective learning atmosphere for students at SD/MI. The method used in this research is qualitative research with a literature study approach. The results showed that gadgets were used by students to make it easier to access subject matter, to make it easier to access learning material, which was presented in various forms such as learning videos, power point slides and others. Through gadgets, students become more interested in learning because learning is more varied, not boring and fun.*

***Keywords:** gadgets, learning, effective learning.*

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang gadget yang merupakan suatu perkembangan teknologi komunikasi, memiliki fungsi dan tujuan dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Gadget mempunyai manfaat yang beragam, yaitu bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk siswa-siswi di SD/MI. Keunggulan pertama gadget diantaranya adalah gadget mempunyai ruang penyimpanan yang cenderung besar, serta lebih fleksibel dan dapat di bawa kemana saja walaupun beberapa penyimpanan tergantung pada jenis masing-masing brand gadget tersebut, jika dibandingkan dengan penggunaan buku secara konvensional. Gadget lebih mampu menyimpan puluhan hingga ratusan bahan bacaan ataupun video pembelajaran dalam bentuk soft file atau software. Serta dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti buku ataupun yang lainnya gadget lebih ringkas dan tidak memakan banyak tempat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan media gadget dapat menciptakan suasana belajar yang efektif bagi siswa di SD/MI. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, mempermudah mengakses materi pembelajaran, yang disajikan dalam berbagai bentuk seperti video pembelajaran, slide power point dan lain-lain. Melalui gadget, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar karena pembelajaran lebih bervariasi, tidak membuat jenuh dan menyenangkan.

Kata kunci : gadget, pembelajaran, pembelajaran yang efektif.

PENDAHULUAN

Pada ruang lingkup pendidikan, guru memegang peranan yang sangat penting untuk menunjang keefektifan pembelajaran. Guru harus sering berfikir agar solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan juga menyenangkan.

Dengan ini menggunakan media untuk kepentingan dalam bidang pendidikan atau yang secara umum disebut dengan media pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 16. Pasal 20 Pasal 40 Tahun 2003 2. Pendidik dan pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menarik, kreatif, dinamis, dan logis. Untuk menerapkan apa yang tertuang dalam Peraturan Undang-undang Guru Sidiknas dalam pembelajaran, pendidik tidak bisa hanya mendidik dengan memanfaatkan strategi bicara saja. Yang kemudian dapat menyebabkan siswa-siswi merasa bosan sehingga mererka tidak begitu paham dengan informasi yang sedang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu solusi dari hal tersebut adalah dengan memanfaatkan media misalnya alat-alat sebagai alat dalam mendidik dan itu sangat penting dalam proses pembelajaran.¹

Namun yang terjadi di lapangan, masih banyak ditemukan guru memberikan materi melalui ekspositori atau ceramah, dan siswa dituntut untuk menerima materi pembelajaran tersebut dengan segera meskipun tidak dapat

menunjukkan kebenarannya. Hambatan lain muncul adalah tidak adanya energi langsung oleh siswa, sehingga sulit untuk memasukkan siswa secara efektif dalam pengalaman pendidikan. Kelalaian ini perlu diperhatikan, karena memang masih banyak hal logis yang ditemukan tanpa memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk terlibat langsung dalam penyampaian informasi Ketika pembelajaran berlangsung.

Pada umumnya, gadget dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memudahkan interaksi antara siswa dan guru, menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Secara khusus, manfaat menggunakan gadget dalam hal ini akan menyajikan materi lebih dapat diterima oleh siswa dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari.

Menggunakan gadget sebagai media pembelajaran di era digital saat ini sangat penting, mengingat gadget memiliki kekurangan dan juga kelebihan. Manfaat dalam menggunakan gadget pada pembelajaran adalah memudahkan siswa memperoleh informasi dengan lebih cepat dan dapat dilakukan dimana saja, sehingga gadget dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan tugas pembelajaran.

Selain memiliki dampak positif, menggunakan gadget juga memiliki dampak negative, seperti menggunakan gadget dengan waktu yang berlebihan sehingga dapat membuat siswa lupa waktu dan enggan belajar dengan buku,

¹ Muhammad Nuhman Mahfud and Aprilya Wulansari, 'Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif', *Seminar Nasional Pendidikan 2018*, 2018, 58–63.

bahkan murid juga bisa jadi malas untuk bersosialisasi.²

Gadget memiliki aplikasi yang dapat memberikan informasi melalui gambar, suara, gerakan dan warna, baik secara alami ataupun manipulasi. Hal ini dapat membantu guru agar terciptana suasana belajar menjadi lebih menarik juga bervariasi, sehingga pembelajaran tidak membuat bosan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. Melalui gadget, adanya komunikasi dua arah secara dinamis pada pembelajaran, sedangkan dengan tidak adanya gadget guru terbiasa bicara satu arah dan siswa cenderung tidak aktif.³

Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran di sekolah, guru cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa yang pasif, sehingga mengakibatkan dalam proses pembelajaran tidak adanya interaksi antara guru dan siswa. Efek belajar tidak tercapai bila proses pembelajaran didominasi oleh guru. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, guru harus mampu membimbing siswa melalui proses pembelajaran yang memotivasi dan memungkinkan mereka untuk belajar.

Saat ini gadget bisa menjadi modal bagi guru dalam mendukung dan mengembangkan kreatifitas dalam mengajar. Di era digital saat ini, ada baiknya pola mengajar disesuaikan dengan perkembangan zaman. Untuk itu, gadget menjadi sebuah media yang

memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru sebaiknya menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Anak-anak di usia sekolah dasar berada di generasi yang di sebut generasi alpha, artinya generasi yang terlahir dari tahun 2010-2025. Anak yang lahir dari generasi memiliki orang tua dari generasi Y dan Z. Mereka dilahirkan bersamaan dengan perkembangan teknologi, dimana teknologi informasi berkembang pesat dari waktu ke waktu. Berbeda dengan generasi Y dan Z, dimana teknologi informasi masih tradisional atau dalam masa transisi. Gadget tidak bias dipisahkan dengan para generasi alpha Gadget sudah menjadi bagian dari kebutuhan, gaya hidup, pola pikir, cara belajar, bahkan kesehatan.⁴

Berdasarkan pemaparan diatas, pentingnya seorang guru untuk tanggap pada perkembangan teknologi di masa sekarang, seperti memanfaatkan gadget sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat terciptanya pembelajaran yang efektif sesuai kondisi pembelajaran siswa di generasi sekarang ini.

Gadget atau yang bisa juga disebut gawai adalah perangkat kecil dengan fungsi tertentu. Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, ada beberapa kategori gadget yang sering kita jumpai termasuk *smartphone*, tablet, serta laptop, kamera juga komputer dan *smartwatch*. Akan tetapi banyak orang sering kali suka menggunakan gadget karena lebih ringkas dan dapat dibawa

² Fifit Fitrianyah, 'PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD', 21.1 (2016), 1-9 <<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>>.

³ Dian Kurniawati, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78-84 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>>.

⁴ Faisal Anwar and Universitas Serambi Mekkah, 'Generasi Alpha : Tantangan Dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling Dalam Menghadapinya', 5.2 (2010), 68-80.

kemana-mana serta dapat membantu

Gadget juga memiliki banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan hidup manusia.⁵ Selain itu melalui gadget kita dapat mengakses berbagai informasi melalui social media

Di perkembangan era digital ini, banyak yang bersaing untuk membuat aplikasi yang berharap dapat memfasilitasi pekerjaan dan pembelajaran, terutama di kalangan Guru, mahasiswa dan dosen yang harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang dicapai melalui gadget. Penggunaan gadget juga memberikan beberapa dampak positif, antara lain memudahkan siswa dalam mengasah kreativitas dan kecerdasannya. Layaknya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf memberikan efek positif bagi perkembangan otak anak. Peserta didik tidak lagi membutuhkan waktu dan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru di sekolah. Selain itu, imajinasi mereka juga kerap diasah. Gadget mempunyai dua sisi. Di satu sisi memberikan efek positif, di sisi lain dapat memberikan efek negatif. Penggunaan perangkat Gadget yang tepat dan benar dapat memberikan efek positif. Hal ini juga berlaku untuk pembelajaran. Selain komunikasi sederhana, perangkat juga dapat digunakan sebagai media dan bahan pembelajaran. Sumber belajar adalah segala sumber penunjang yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dan dapat berupa alat atau benda dan

⁵ Gin Gin Ginanjar, Kosasih, and Elan, 'Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5.2 (2018), 372–79.

dalam komunikasi jarak jauh.

manusia untuk mendapatkan segala informasi yang diperlukan dan memperlancar pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar.⁶

Efek positif datang dari penggunaan gawai atau gadget yang bijak dan tepat, yaitu dapat membantu mengembangkan daya imajinasi anak, melatih kecerdasan dan meningkatkan rasa percaya diri. Gadget dapat membantu mengembangkan kemampuan anak dalam membaca, berhitung dan memecahkan masalah. Hal ini membangkitkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu sehingga anak selalu memiliki kesadaran untuk belajar tanpa paksaan.

Penggunaan gawai yang terhubung dengan internet sebagai media pembelajaran menunjukkan kecenderungan yang positif, artinya semakin banyak siswa belajar menggunakan internet maka hasil belajarnya akan semakin tinggi. Pembelajaran di era digital selalu mendorong guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga menyenangkan. Oleh karena itu, guru diharapkan tidak 'gagap teknologi' dan mengetahui bagaimana cara menggunakan gadgetpendukung dalam pembelajaran.

⁶ Dewi Asriani Ridzal and others, 'Edukasi Pemfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran', *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5.3 (2022), 612–19 <<http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCEShttps://doi.org/10.31764/jces.v3i1.9434https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.XXX>>.

Kyriacou menyatakan dalam bukunya, pembelajaran efektif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berhasil memenuhi tujuan pembelajaran sesuai dengan cara yang telah dirancang oleh guru.

Ada dua unsur utama untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, yaitu 1) guru setidaknya harus memiliki pemahaman yang jelas tentang hasil pembelajaran yang diharapkan dan 2). pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan harus tercapai.

Pembelajaran berusaha untuk memfasilitasi atau memperlancar belajar siswa. Dalam bukunya, Smith & Ragan menjelaskan bahwa belajar adalah pemberian informasi dan kegiatan yang memfasilitasi atau memudahkan tercapainya tujuan belajar tertentu yang diharapkan bagi siswa. Dan dalam proses pembelajaran, belajar merupakan pengalaman sentral atau penting di dalam kelas baik bagi siswa maupun guru sekolah dasar.⁷

Pembelajaran yang efektif tersebut cukup erat kaitannya denganguru yang efektif pula. guru yang efektif ini merupakan guru yang:

- 1) guru memanfaatkan waktu belajar dengan sebaik-baiknya,
- 2) memberikan materi pembelajaran dengan berbagai macam cara untuk memenuhi kebutuhan siswa,
- 3) memantau program serta kemajuan belajar,

- 4) merencanakan berbagai kegiatan belajar bagi siswa secara mandiri agar siswa dapat menerapkan pengalaman belajarnya,
- 5) memberikan umpan balik bila diperlukan; dan memiliki harapan yang tinggi, tetapi tujuan tersebut realistis.⁸

Pembelajaran efektif merupakan proses pembelajaran yang terfokus pada siswa, dimana siswa diharapkan untuk dapat aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga memberikan hasil belajar yang bermanfaat dan dapat mengembangkan pengalaman belajar siswa. Dick dan Reiser menyatakan bahwa pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat peserta didik senang.⁹ Artinya, dalam menciptakan pembelajaran efektif guru harus merancang pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk deskriptif, seperti ucapan,

⁷ Setyosari Punaji, 'Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas', *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.1 (2014), 20–30.

⁸ Chris Kyriacou, 'Effective Teaching in Schools Theory and Practice', 2009.

⁹ Muhammad Anwar, 'Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Hypnoteaching', *Ekspose : Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16.2 (2017), 469–80.

tulisan atau hasil pengamatan perilaku orang-orang yang menjadi sampel. Pendekatan studi literatur adalah suatu studi penelitian yang dilakukan melalui penelusuran data-data melalui kepustakaan, seperti membaca dan mencatat berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, prosiding dan tulisan-tulisan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Melalui berbagai sumber informasi tersebut, maka menghasilkan data-data penelitian yang berkenaan dengan satu topik atau informasi yang dibahas.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Jadi metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa tulisan yang didapat melalui pendekatan studi literatur dari berbagai sumber, seperti buku, artikel jurnal dan publikasi ilmiah lainnya yang kemudian diolah menjadi data-data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Andri Sulistyani, dkk pada penelitiannya membahas tentang Efisiensi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SD di Kelurahan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu. Penelitian ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang berawal dari sosialisasi SD di Kelurahan Sekar Mawar, Indragiri Hulu.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas tentang Efisiensi penggunaan Gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar di Kecamatan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu. Andri Sulistyani, dkk

menjelaskan bahwasannya gadget yang digunakan dalam pembelajaran berbentuk tablet yang memberikan pengaruh pada hasil pembelajaran siswa, baik meningkat ataupun menurun. Selain itu, gadget juga memberikan dampak pada peningkatan terhadap efisiensi waktu dalam pengajaran dan kapasitas belajar siswa, sehingga memudahkan guru dan menciptakan suasana pembelajaran yang variatif..

Maka diperlukan adanya sosialisasi dalam menggunakan gadget sebagai pendukung proses pembelajaran. Dalam sosialisasi membahas mengenai pengertian gadget, macam-macam gadget, dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget, cara menggunakan gadget dengan baik dan tepat, membagikan tutorial penggunaan aplikasi seperti Google Meet, Zoom dan Google Classroom sebagai aplikasi penunjang dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan), dan merancang media pembelajaran berbasis teknologi penggunaan gadget.

Hasil yang didapat setelah melakukan sosialisasi serta diadakannya pelatihan langsung mengenai efektivitas penggunaan gadget sebagai media pembelajaran di SD N 003 Sekar Mawar, siswa dan siswi pun lebih paham dan tidak hanya peserta didik para guru juga mengetahui bagaimana memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran untuk menunjang efisiensi pembelajaran di era digital sekarang ini.

Selain itu, Farhan Aldino Santoso juga membahas mengenai dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Farhan menyatakan bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh pada proses pembelajaran siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data melalui

penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Menurut Farhan, adanya gadget mengalami perubahan yang sangat pesat khususnya dalam mengaplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah. Gadget merupakan salah satu alat berkomunikasi modern dan canggih yang bias diakses kapan saja dan dimana saja.

Dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus merancang proses pembelajaran yang menyenangkan dan variatif, sehingga diharapkan adanya perubahan perilaku pada individu. Oleh sebab itu, gadget sebagai salah satu perangkat yang memiliki peran penting untuk mempermudah seorang guru membagikan materi pembelajaran kepada siswa melalui berbagai sumber-sumber informasi yang dapat diakses dan dibagi melalui gadget.

Manfaat Gadget sangat banyak sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran bagi siswa. Dengan penggunaan gadget, siswa lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, efektif dan menyenangkan.

Selain memiliki dampak positif, gadget juga memiliki negatif terhadap pembelajaran khususnya pada siswa. Gadget memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi sehingga membuat siswa betah dan lupa waktu dalam menjalankan kebutuhannya dan bersosialisasi terhadap teman dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan dua artikel di atas membahas mengenai manfaat gadget sebagai media yang mendukung proses pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada tulisan Andri Sulistyani, dkk

membahas mengenai efisiensi penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa SD, yang mana pembelajaran dengan gadget di dalam kelas dapat membuat suasana lebih menyenangkan serta aktivitas pembelajaran yang terjadi di dalam kelas berjalan dengan lebih fleksibel maksudnya adalah dengan bantuan gadget sebagai sarana media pembelajaran membuat siswa-siswi lebih cepat mengerti akan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Serta tidak hanya pendidik, tetapi peserta didik juga dijelaskan bagaimana dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget serta mengerti bagaimana menggunakan gadget dengan baik dan benar juga telah di ajarkan kepada siswa-siswi di SDN 003 Sekar Mawar Indragiri Hulu bagaimana menggunakan Google Meet, zoom, dan Google Classroom.

Farhan membahas tentang dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa SD. Pada tulisan ini, berfokus pada bagaimana dampak baik dan buruk nya penggunaan gadget sebagai media pembelajaran untuk siswa SD. Gadget berperan sangat penting karena gadget dapat dengan mudah menyalurkan informasi dan materi ajarnya kepada peserta didik agar diperoleh sumber-sumber informasi maupun dalam bentuk materi yang mereka butuhkan.

Setelah mengetahui dampak positif dan negative dalam penggunaan gadget, seorang guru bisa memanfaatkan gadget dalam pembelajaran. Guru dapat menyusun materi ajar, membagikan dan dapat diakses melalui gadget pada siswa. Gadget sebagai media pembelajaran yang diharapkan terciptanya proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Jadi

dari pembahasan dua jurnal diatas dapat dipahami bahwasanya gadget bermanfaat untuk menunjang pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan dampak positif dari gadget akan membantu siswa SD/MI pada pembelajaran disekolah, maupun di rumah ketika belajar ataupun mengerjakan tugas.

Penggunaan gadget sebagai upaya memanfaatkan media-media pembelajaran, melalui mengakses berbagai aplikasi dan fitur untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, diharapkan guru dan siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mengetahui IPTEK ditengah tuntutan zaman yang semakin canggih saat ini, sehingga tidak mengalami gagap teknologi.

KESIMPULAN

Menggunakan gadget diharapkan dapat menunjang keefektifan pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan gadget sebagai media pembelajaran kepada siswa-siswi di SD/MI. Menggunakan gadget dalam proses pembelajaran sebagai sarana belajar seharusnya menjadikan proses belajar mengajar lebih aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Dengan pemanfaatan gadget diharapkan guru dan siswa dapat memahami penerapan

dan teknologi informasi dan komunikasi dalam kebutuhan zaman yang semakin maju dan canggih. Para pendidik maupun peserta didik sebagai penerus generasi bangsa tidak gaptek atau gagap teknologi dengan gadget sehingga gadget dapat memberikan manfaat untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

SARAN

Di tengah perkembangan digital sekarang ini, sebagai seorang guru sebaiknya dapat menggunakan gadget sebagai media pembelajaran pada siswa. Guru dapat merancang materi pembelajaran-pembelajaran kreatif yang bernilai tinggi supaya tercapainya pembelajaran yang efektif dan aktif yang dapat diakses melalui gadget. Baiknya, Guru mengembangkan media pembelajaran yang inovatif akan membuat peserta didik belajar lebih nyaman dan menyenangkan. Dengan adanya pemanfaatan gadget, diharapkan akan terjadi interaksi efektif antara guru dengan peserta didik dan dengan siswa sendiri. Sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, melainkan pada siswa. Untuk memenuhi tujuan tersebut, seorang guru harus punya kreatifitas dan inovasi dalam menyeimbangi perkembangan teknologi untuk pembelajaran para generasi milenial agar bisa dengan lebih mudah menerima pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Faisal, and Universitas Serambi Mekkah, 'Generasi Alpha : Tantangan Dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling Dalam Menghadapinya', 5.2 (2010), 68–

80
Anwar, Muhammad, 'Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Hypnoteaching', *Ekspose : Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16.2 (2017), 469–80

- Asriani Ridzal, Dewi, Veni Rosnawati, Haswan, Ira, and Farnia, 'Edukasi Pemnfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran', *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5.3 (2022), 612–19 <<http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCEShttps://doi.org/10.31764/jces.v3i1.9434https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.XXX>>
- Fitriansyah, Fifit, 'PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD', 21.1 (2016), 1–9 <<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>>
- Ginanjjar, Gin Gin, Kosasih, and Elan, 'Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5.2 (2018), 372–79
- Kurniawati, Dian, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78–84 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>>
- Kyriacou, Chris, 'Effective Teaching in Schools Theory and Practice', 2009
- Mahfud, Muhammad Nuhman, and Aprilya Wulansari, 'Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif', *Seminar Nasional Pendidikan 2018*, 2018, 58–63
- Marzali, Amri -, 'Menulis Kajian Literatur', *ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia*, 1.2 (2017), 27 <<https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>>
- Punaji, Setyosari, 'Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas', *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.1 (2014), 20–30
- Rahmat, Pupu Saeful, 'Penelitian Kualitatif', *Journal Equilibrium*, 2009, 1–8 <yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf>
- Santoso, Farhan Aldino, 'Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 49–54 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>>
- Sulistiyani, Andri, Dian Ardi Pratiwi, Delvia Agustina, Dira Radianti, Agustria Wana, Nur Asikin, and others, 'EFISIENSI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SD DI Pendahuluan', 2.2 (2022), 95–102
- Zed, Mestika, 'Metode Penelitian Kepustakaan', 2nd edn (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), p. 94 <<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=432941>>