

PEMANFAATAN *GADGET* PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 1 TANJUNG JABUNG BARAT

Hadijah

Email: feyzamiratussany@gmail.com

SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat

Jl. Jendral Sudirman No. 172

Abstrak

Pendidikan saat ini di hadapkan pada era digital yang memaksa pendidik ataupun peserta didik untuk dapat berorientasi dengan kecanggihan teknologi khususnya yang dapat menunjang kemampuan berfikir kritis dan keterampilan abad 21. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan teknologi seperti penggunaan *gadget*. Meskipun *gadget* dianggap memiliki dampak negatif yang cukup besar namun *gadget* juga memiliki sisi positif khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran biologi saat ini masih dianggap sebagai pelajaran yang cenderung menghafal dan sulit bagi peserta didik, sehingga pelaksanaan pembelajaran terkadang membosankan bagi peserta didik.

Salah satu upaya peningkatan keberhasilan dalam pembelajaran pada materi sel di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat dapat dilakukan dengan pemanfaatan *gadget* dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan *gadget* ini akan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik karena *gadget* dapat menyajikan gambar serta animasi menarik yang berkaitan dengan materi sel dalam pembelajaran. Pemanfaatan *gadget* ini akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar sehingga materi tentang sel tidak lagi dianggap sulit dan membosankan bagi peserta didik.

Kata kunci: *Gadget, pembelajaran, biologi*

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan ujung tombak masa depan bangsa. Pendidikan tak lepas dari peran serta pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan tindakan yang disusun dan direncanakan yang dapat mendukung aktivitas belajar peserta didik. Untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu dan proses hasil pembelajaran, falsafah dan metodologi senantiasa harus di perbaharui dan di kembangkan oleh berbagai kalangan pendidikan, pengajaran, dan pembelajaran. Untuk itu metodologi pembelajaran silih berganti harus dipertimbangkan, digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran dan pengajaran (Juhji, 2016).

Menurut Muthmainnah (2017) pendidik yang menggunakan model pengajaran tradisional atau konvensional dimana pendidik berdiri di depan kelas kemudian menjelaskan mata pelajaran tentunya kurang efektif. Bagi peserta didik yang memperhatikan tidaklah menjadi masalah, namun jika ada peserta didik yang tidak bisa mengikuti pelajaran maka akan ketinggalan mata pelajarannya. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai media tambahan bagi pendidik.

Saat ini pendidikan di hadapkan pada era digital yang memaksa pendidik ataupun peserta didik untuk dapat berorientasi dengan kecanggihan teknologi khususnya yang dapat menunjang kemampuan berfikir kritis dan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 meliputi pembelajaran HOTS (*higher ordinary thinking skills*) yaitu mampu berfikir kritis, kolaboratif, komunikatif dan kreatif). Manusia saat ini tak pernah lepas dengan teknologi yang maju khususnya pemanfaatan *gadget* yang hampir dimiliki pada setiap kalangan. *Gadget* bukan lagi merupakan kebutuhan sekunder namun telah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat.

Gadget saat ini lebih banyak digunakan untuk hal yang negatif khususnya dikalangan peserta didik. Tak jarang kita menemukan peserta didik yang asyik main game online, menonton video yang kurang baik bahkan mencontek pada saat ulangan dengan memanfaatkan kecanggihan dari fitur yang ada pada *gadget*. Pada akhirnya peserta didik mejadi pemalas dan tidak siap menghadapi permasalahan-permasalahan karna lebih mengandalkan pemecahan masalah dari *gadget* dibandingkan dari ide atau gagasan yang ada pada pemikiran mereka sendiri. Meskipun *gadget* banyak dampak negatifnya namun *gadget* juga memiliki sisi positif seperti komunikasi, akses informasi yang cepat dan tentunya kita tidak lagi gagap teknologi.

Menurut Puji Asmaul Chusna (2017) *gadget* dalam pendidikan dapat berfungsi dalam mengakses pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Beberapa materi pada pembelajaran biologi sering terdapat kompetensi yang dianggap sulit bagi pendidik untuk mentranfer ilmunya ke peserta didik. Kompetensi ini memiliki cakupan materi yang berkaitan dengan gambar dan banyaknya istilah yang kurang *familiar* di kalangan peserta didik sehingga berdampak pada hasil pembelajaran seperti nilai dan semangat belajar yang cenderung rendah. Mengatasi permasalahan tersebut pendidik dapat memanfaatkan sisi positif dari *gadget* dalam penyampaian materi sel dengan membuat aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Pendidik adalah pelaku peran utama dalam pendidikan hendaknya mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidik diberikan kepercayaan penuh dalam peningkatan kualitas pendidikan. Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat dari hasil pembelajaran yang maksimal dan keteladanan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Pendidik yang baik tentunya mampu menciptakan

peserta didik yang religius, disiplin, bertanggung jawab serta berfikir kritis dalam menghadapi banyaknya tantangan di masa depan.

Menurut Juhji yang dikutip dari Syaiful Bahri Djamarah (2012) pendidik yang dipahami oleh masyarakat umum adalah orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab mengajar pada lembaga pendidikan tertentu. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidik dipahami sebagai orang yang kerjanya mengajar perguruan sekolah, gedung tempat belajar, perguruan tinggi sekolah tinggi dan universitas. Pandangan lain guru dipahami adalah orang yang melaksanakan pendidikan ditempat-tempat tertentu, tidak mesti dilembaga pendidikan formal, tetapi bias juga di masjid, surau/ mushallah di rumah dan sebagainya.

Menurut Husaini (2014) Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang sangat cepat, sehingga dapat merubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan yang tidak lagi terbatas pada surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber informasi salah satu diantaranya melalui jaringan internet. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menggunkan *E-Learning* atau penggunaan komputer yang merupakan salah satu media interaktif. Penggunaan media ini tentunya dapat merangsang pemikiran, perasaan minat dan bakat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Penggunaan media pembelajaran ini akan mengatasi kendala dalam pembelajaran seperti fisiologis dan psikologis, kultural dan lingkungan.

Peran pendidik saat ini cukup berat karena di hadapi pada era tekhnologi modern yang saat ini berkembang seperti penggunaan *gadget* di kalangan peserta didik. *Gadget* dapat berpengaruh buruk terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dapat membantu pekerjaan manusia. Jenis *gadget smart phone, laptop, video game, dan tablet PC*, dll. Ada 6 indikator menurut Azhari Zabir yang dikutip dari Herminarto Sofyan dan Hamzah B. Uno (2004) motivasi belajar peserta

didik diantaranya 1) Hasrat dan keinginan berhasil, 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Harapan dan cita-cita masa depan, 4) Penghargaan dalam belajar, 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar dan 6) lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar peserta didik adalah dorongan ataupun semangat untuk belajar dan berprestasi.

Teknologi khususnya *gadget* memiliki peran penting dalam pendidikan peserta didik yang memiliki kekhususan. Penggunaan media teknologi yang dirancang di sesuaikan secara khusus untuk memberikan pengaruh untuk pengajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik dan membantu dalam meraih potensi terbaik yang dimiliki peserta didik. Menurut Azhari Zabir penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan hal yang tidak mudah.

Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang digunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media online di lingkungan pendidikan telah banyak dilakukan seperti adanya *E-learning* dan *E-modul*. Semakin mudahnya penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar dan mengajar dapat dilaksanakan dalam berbagai kesempatan. Menurut Ridam Dwi Laksono (2014) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* bukannya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) saja, namun penyebaran informasi dan akses publik juga digunakan perangkat hasil teknologi yang lebih maju lagi.

Selain meningkatkan hasil belajar peserta didik *gadget* juga memberikan pengaruh positif untuk perkembangan peserta didik. Menurut Milana Abdillah Subarkah (2019) beberapa dampak positif gadget terhadap perkembangan peserta didik diantaranya 1) Menggunakan gadget yang berteknologi canggih akan mempermudah peserta didik dalam mencari informasi mengenai tugas sekolahnya seperti *browsing internet* dimana saja dengan demikian peserta didik terbiasa dengan informasi pengetahuan. 2) memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan

mudah dan cepat bergabung dengan sosial media. Jadi peserta didik dengan mudah untuk berbagi dengan teman mereka. 3) *gadget* dapat melatih kreativitas peserta didik karena kemajuan teknologi telah menciptakan permainan yang kreatif dan menantang.

Jenis *gadget* yang dimiliki oleh peserta didik biasanya bukan hanya *gadget smartphone* namun juga laptop yang memiliki mobilitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua sangat berperan dalam ketersediaan jenis *gadget* yang dimiliki peserta didik guna memberikan semangat belajar kepada anak mereka dalam memfasilitasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan *gadget* ini mampu menjadikan pembelajaran asyik dan menyenangkan karena *gadget* merupakan barang yang paling dikagumi para peserta didik. Pembelajaran akan lebih menarik dan anak lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Saat ini ketergantungan kepada *gadget* bukan hal baru dikalangan peserta didik. Hal ini membuat mereka lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan belajar atau membaca buku. Namun, meskipun *gadget* menurunkan semangat belajar peserta didik, pendidik sebaiknya merubah peran *gadget* dalam kegiatan pembelajaran seperti mengajak peserta didik untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Pada umumnya mata pelajaran Biologi bukanlah ilmu yang sulit untuk dipelajari karena pelajarannya akan mengkaji permasalahan dalam kehidupan sehari-hari seperti belajar diri sendiri dan lingkungan sekitar. Permasalahan yang ada pada kehidupan dan lingkungan sekitar akan dibahas pada pelajaran Biologi. Karena pelajaran biologi dianggap sebagai ilmu yang cenderung menghafal maka menjadi kendala tersendiri bagi peserta didik untuk belajar biologi.

Menurut Erdi Surya dan Anita Noviyanti yang dikutip dari Depdiknas (2004) pelajaran biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam secara sistematis, sehingga biologi bukan hanya penguasaan dan pengumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta,

konsep-konsep dan prinsip saja namun juga merupakan proses penemuan. Tak jarang pembelajaran biologi tingkat SMA di anggap sulit untuk di mengerti karena banyaknya gambar dan istilah baru bagi peserta didik. Penggunaan *gadget* pada pembelajaran materi sel akan membantu peserta didik untuk lebih tertarik pada materi yang diajarkan karena mereka bisa mengakses langsung materi atau bahan yang berkaitan dengan materi di *gadget* mereka masing-masing.

Pada penggunaan *gadget*, peserta didik bisa menemukan gambar yang lebih menarik dan banyak animasi yang berkaitan dengan materi sel tersebut. Hal ini membuat materi tentang sel tidak lagi dianggap sulit dan membosankan bagi peserta didik. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik ini tentunya akan menjadi keberhasilan tersendiri bagi seorang pendidik dalam pembelajaran.

Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik menurut Dimiyati yang dikutip oleh Siti Suprihatin beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik diantaranya 1) peserta didik di ajak untuk membaca bahan ajar yang diberikan dan hal-hal yang dianggap penting di catat di buku peserta didik, 2) Pendidik memberikan pemecahan masalah terhadap masalah yang tidak bisa di selesaikan oleh peserta didik, 3) Memberikan keberanian kepada peserta didik untuk berani dalam memecahkan masalah, 4) pendidik mengajak serta peserta didik mengalami dan mengatasi kesukaran, 5) Peserta didik dapat membantu teman lainnya dalam memecahkan masalah, 6) pendidik memberikan pengakuan kepada peserta didik yang berhasil mengatasi kesulitan belajarnya.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar maka peserta didik membutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan Permendikbud No. 53 tahun 2015 penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yang

dilakukan secara terencana dan sistematis selama dan setelah proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. *Gadget* dapat membantu peserta didik dalam menemukan sesuatu dan mengkaji informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggunaan *gadget* dapat membantu peserta didik untuk mengulang materi pelajaran setiap saat dan kapan saja. Hal ini akan menambah penguasaan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. *Gadget* akan memberikan materi tambahan bagi peserta didik dan menjadikannya lebih aktif menggali informasi yang berkaitan dengan pelajaran. Pengalihan penggunaan *gadget* ini dalam kegiatan pembelajaran akan merubah pemikiran peserta didik bahwa *gadget* juga dapat dijadikan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun banyak memberikan pengaruh positif, hendaknya pendidik juga dapat memanta dan tetap mengawasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Pengawasan dilakukan agar peserta didik benar-benar menggunakan *gadget* untuk mencari informasi dan wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain pendidik pentingnya melibatkan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* di lingkungan luar sekolah.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Indian Sunita dan Eva mayasari (2018) pengawasan orang tua yang baik memberikan dampak positif 78,1% dan pengawasan orang tua yang kuran baik berdampak negatif 66,7%. Untuk itu peran orang tua sangat penting karena anak merupakan harapan di masa depan. Orang tua harus memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak serta merubah perilaku anak-anaknya ke hal yang lebih baik. Tanpa adanya pengawasan pendidik yang bekerjasama dengan orang tua penggunaan gadget akan memberikan pengaruh buruk bagi peserta didik seperti penurunan komunikasi karena selalu asyik dengan gadgetnya, memiliki sikap egois dan lebih parah lagi peserta didik yang sempat mengakses pornografi.

C. Kesimpulan

Pendidikan tidak lepas dari peran pendidik guna menciptakan peserta didik yang religius, disiplin, bertanggung jawab dan memiliki keterampilan abad 21. Penggunaan teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran biologi materi sel dapat menciptakan aktivitas belajar yang interaktif, asyik dan menyenangkan. Selain meningkatkan aktivitas belajar *gadget* juga memiliki dampak positif dalam perkembangan peserta didik seperti lebih mudah dan cepat dalam menggali informasi, memperluas jaringan persahabatan dan meningkatkan kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. ISSN: 2549-4244. Tahun 2017.
- Dimiyati, Peran Guru sebagai Model dalam Pembelajaran Karakter dan kebajikan Moral melalui Pendidikan Jasmani. ISSN : 2442-8620. Tahun 2010.
- Juhji, Peran Urgen Guru dalam Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan, ISSN: 1978-8169, Vol 10 No.1 Tahun 2016.
- Husaini, M, Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E- edukasi), Jurnal Mikrotik, Volume. 2 No.1, Tahun 2014
- Laksono, D, R, Manfaat Gadget dalam E-Learning di Lingkungan Sekolah. Jurnal Akademia dan gagasan Matematika. Halaman 52-58. Tahun 2014
- Muthmainnah, Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran, Techsi Vol. 9, No. 2, Tahun 2017

- Subarkah Abdillah Milana, Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 9 772580 594187 Vol. 15 No.1 Tahun 2019.
- Sunita, I dan Eva Mayasari, Pengawasan Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. Jurnal Endurance (510-514). Tahun 2018.
- Surya, E dan Anita Noviyanti, Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh, ISSN : 199-208 Vol. 1 Tahun 2017
- Zabir, A. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. Tahun 2018.