

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD

Fifit Fitriansyah

Staf Pengajar Akademi Komunikasi Bina Sarana Informatika

Jl. Kayu Jati 5, No.2, Pemuda Rawamangun, Jakarta Timur

Email: fifit.ffy@bsi.ac.id

Abstract

A teacher or instructor plays an important role in providing facilities to students to achieve the desired competency. So to increase the competence of students, teachers or instructors should have an understanding of effective teaching methods, efficient and attractive to students. Along with the development of information and communication technology (ICT) in education, teacher or instructor is expected to take advantage of the learning media that one of them by using instructional gadget. With the use of gadget instructional, students become more interesting and learning become more varied and enjoyable.

Keyword: Media Instructional, Gadget, Learning Motivation,

I. Pendahuluan

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pada dasarnya pendidikan adalah suatu proses yang dapat membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga manusia mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Salah satunya Indonesia yang sangat membutuhkan sumbangan optimal dari warga negara Indonesia.

Dengan demikian, demi meningkatkan mutu pendidikan, bangsa Indonesia mencanangkan program wajib belajar selama sembilan tahun. Dalam program tersebut diharapkan seluruh anggota masyarakat mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pendidikan. Menyikapi hal tersebut pakar-pakar pendidikan mengkritisi dengan cara mengungkapkan konsep dan teori pendidikan yang sebenarnya untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya.

Mengacu pada UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (SISDIKNAS, 2003)

Pernyataan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Proses belajar mengajar adalah bagian dari dunia pendidikan. Sebagai pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Hal ini menunjukkan betapa eksisnya peran guru dalam dunia pendidikan. Demikian pun upaya dalam membelajarkan siswa, guru dituntut memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif (Uzer, 2009: v). Sebab belajar tidak sekedar melibatkan hubungan stimulasi dan respon namun lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Uno, 2008: 10). Agar siswa dapat belajar dengan baik maka guru harus dapat mengajar efektif.

Hal ini mengingat, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan salah satu unsur yang penting adalah proses pembelajaran. Fasilitas belajar yang lengkap, ruang belajar yang nyaman, serta gedung sekolah yang besar dan bersih akan menjadi tidak berguna jika proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Pendekatan pembelajaran yang baik akan memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi ajar yang disampaikan oleh pengajar. Pendekatan pembelajaran yang adalah pembelajaran yang dapat mengikut sertakan peserta didik secara aktif ke dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini, anak-anak cenderung berfikir dari konkret ke abstrak. Sehingga dia harus benar-benar tahu apa yang dia alami secara langsung. Namun kenyataannya masih banyak guru yang memberikan materi utuh dengan cara ceramah dan siswa terpaksa harus menghafal dan menerima materi pelajaran tersebut dengan serta merta walaupun tidak dapat membuktikan kebenarannya.

Kendala lain yang timbul yaitu kurang antusiasme siswa dalam pelajaran, sehingga sulitnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketidakaktifan siswa ini perlu dicermati, karena kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan produk ilmu tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan melakukan proses memperoleh ilmu. Hal ini disebabkan karena keterbatasan alat peraga, waktu, dan kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran (Qorry, 2006: 6).

Masalah tersebut tentunya berdampak terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, perlu adanya Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat memotivasi siswa belajar dalam hal ini melalui Gadget. Hal ini berlandaskan bahwa, siswa SD merupakan pendidikan awal di mana seorang anak mengenal, mempelajari, memahami, dan membentuk pengetahuannya sejak dini, sehingga Pemanfaatan media gadget perlu diperkenalkan sedini mungkin agar siswa mengetahui dampak baik dan buruk dari gadget. Untuk itu, tulisan ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan perhatian bagi guru, pemerintah, dan orang tua siswa mengenai media pembelajaran yang efektif dan dapat memotivasi belajar siswa sesuai dengan konteks perkembangan zaman saat ini.

II. Kajian Literatur Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai

pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Wayan, 2007: 3).

Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahasa asing. Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus di atas sehingga pembelajaran bahasa asing akan lebih optimal. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pendidik adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk merealisasikan kelima bentuk stimulus tersebut dalam bentuk pembelajaran. Namun kebanyakan pendidik tidak mempunyai kemampuan untuk menghadirkan kelima stimulus itu dengan program komputer sedangkan pemrogram komputer tidak menguasai pembelajaran bahasa. Jalan keluarnya adalah merealisasikan stimulus-stimulus itu dalam program komputer dengan menggunakan piranti lunak yang mudah dipelajari sehingga dengan demikian para pengajar akan dengan mudah merealisasikan ide-ide pengajarannya.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga

harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun symbol non verbal atau visual.

Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S Bruner bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

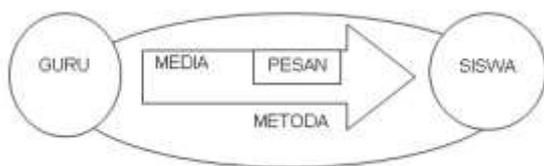
Prinsip tahapan pembelajaran dari Jerome S Bruner ini dapat kita terapkan dalam “Kerucut Pengalaman” atau “cone of experience” yang dikemukakan Edgar Dale pada tahun 1946, seperti yang dapat kita lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1: Kerucut Edgar Dale

Posisi media pembelajaran adalah proses pembelajaran yang merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi (Wayan, 2007: 4).

Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, di mana media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2: Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut. Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio (Dadang, 2009).

1. Gadget

Secara etimologi, gadget adalah berasal dari istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget juga merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Gadget juga merupakan sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering

diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget adalah kata yang merujuk ke perangkat elektronik yang memiliki fungsi yang sangat spesifik, misalnya sebagai perekam suara, memainkan video, menampilkan foto, bahkan bisa digunakan sebagai alat pengawas.

Kata “Gadget” sering sekali digunakan di media massa maupun media elektronik. Dalam bahasa Indonesia pengertian gadget artinya Sebuah gadget adalah sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Pada *website* wikipedia berbahasa Indonesia gadget didefinisikan sebagai berikut: “Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya”(www.wikipedia.org/gadget).

Dengan demikian, gadget adalah sebuah perangkat elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi yang sangat spesifik sesuai dengan konteks di era globalisasi saat ini.

2. Motivasi Belajar Siswa

3.1 Belajar

Morgan, dalam buku *Introduction to Psychology* sebagaimana dikutip oleh Purwanto (Purwanto, 1998: 84), mengemukakan

bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Belajar dalam arti luas adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi. Perubahan tingkah laku dalam proses belajar adalah akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi ini biasanya berlangsung secara di sengaja. Kesengajaan itu sendiri tercermin dari adanya faktor-faktor berikut: 1) Kesiapan (readines): yaitu kepastian baik fisik maupun mental untuk melakukan sesuatu. 2) Motivasi: yaitu dorongan dari diri sendiri untuk melakukan sesuatu. 3) Tujuan yang ingin di capai.

Ketiga faktor di atas mendorong seseorang untuk melakukan proses belajar. Untuk merubah prilaku siswa dapat di tentukan strategi tertentu, dan karenanya ada beberapa prinsip dasar belajar. Prinsip tersebut adalah, partisipasi aktif siswa, motivasi, kegiatan belajar tidak akan terjadi bila tidak ada motivasi, pengetahuan akan hasil dan umpan balik, belajar sebagai kegiatan perorangan, karena setiap siswa mempunyai kemampuan belajar sendiri. Satu mata pelajaran akan di pelajari, dengan kecepatan berbeda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Belajar menurut James O. Whittaker dalam Darsono (Darsono, 2000: 4) “*Learning maybe defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*” belajar dapat didefinisikan sebagai proses menimbulkan atau merubah perilaku melalui latihan atau pengalaman.

Menurut Wingkel dalam Darsono belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Djamarah (Djamarah, 2002:13) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3.2 Unsur-unsur dalam belajar

Menurut Gagne dalam Catharina Tri Ani unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yakni (Anni, 2006: 4):

- a. Pembelajaran, dapat berupa peserta didik, pembelajar, warga belajar, dan peserta pelatihan. Pembelajaran memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan otak yang digunakan untuk menstransformasikan hasil pengindraannya ke dalam memori yang kompleks dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari;
- b. Rangsangan/Stimulus berupa peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Contoh dari stimulus tersebut adalah suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang. Agar pembelajar mampu belajar optimal maka harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati;
- c. Memori, yakni memori pembelajar berisi berbagai

kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya;

- d. Respon, merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada didalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut;
- e. Pembelajaran, yakni pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subyek yang belajar dan guru merupakan subyek yang mengajar. Mengajar adalah membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

Di mana tujuan belajar siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut. Untuk mencapai tujuan yang sama itu, siswa melakukan kegiatan belajar, sedangkan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru. Oleh karena itu guru harus memperlihatkan dan mengembangkan

unsur-unsur dinamis tersebut pada saat membelajarkan siswa.

Guru adalah manusia yang mempunyai karakteristik tertentu. Bagaimana ia mengembangkan unsur-unsur dinamis pembelajaran, sangat tergantung pada kemampuan, ketrampilan dan sikapnya. Agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang baik, ia harus mempunyai kesiapan, baik kesiapan profesional, personal dan sosial. Dalam membelajarkan siswa, guru tidaknya mengabaikan masalah perhatian. Selain itu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran penting di perlukan dengan cara, guru hendaknya memilih dan mempersiapkan kegiatan-kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penguasaan materi pada siswa tidak dapat diharapkan terjadi dalam waktu singkat. Siswa perlu melakukan pengulangan belajar, oleh karena itu guru harus melakukan sesuatu dalam proses pembelajarannya, yang membuat siswanya melakukan pengulangan belajar. Kadang-kadang siswa tidak tertarik mempelajari sesuatu materi karena materi pelajaran tersebut membosankan. Untuk menghindari gejala itu guru harus memilih dan mengorganisir materi pelajaran tersebut sedemikian rupa, sehingga merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya.

Dalam hal ini kemampuan profesional guru dituntut, di samping pengalaman. Guru harus kreatif dalam menyajikan pelajaran yang merangsang dan menantang. Guru harus menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan harapan ia memperoleh hasil lebih dari yang telah diperoleh sekarang. Pemberian penguatan atau *reinforcement* suatu tindakan yang perlu dilakukan guru serta pemberian balikan. Dengan balikan,

siswa akan mengetahui seberapa jauh ia telah berhasil menguasai suatu materi belajar.

3.3 Motivasi

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan serangkaian kegiatan belajar. Motivasi siswa dapat timbul dari dalam diri individu (*motivasi intrinsic*) dan dapat timbul dari luar diri siswa/motivasi ekstrinsik (Uzer, 2008: 24).

Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang timbul sebagai akibat dari dalam diri individu tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain, misalnya anak mau belajar karena ingin memperoleh ilmu pengetahuan atau ingin mendapatkan keterampilan tertentu, ia akan rajin belajar tanpa ada suruhan dari orang lain. Sebaliknya motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau belajar.

3.4 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Nashar, 2004: 39). Tetapi menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar mengatakan bahwa Motivasi belajar adalah

kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2004: 42).

Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif. Kemudian menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi (Nashar, 2004: 42).

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

III Metodologi Penelitian

Dalam kajian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analisis. Menurut Artherton dan Klemmack (1982) yang dikutip Ruslan (2010:3) menerangkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian untuk menggambarkan tentang karakteristik (ciri-ciri) suatu masyarakat, kelompok atau individu tertentu sebagai obyek penelitiannya.

Pada metode ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975) dalam Moleong (2002:4) mendefinisikan "metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati" menurut mereka

pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).

IV Pembahasan

Pada tingkat sekolah dasar, anak sedang mengalami pertumbuhan dalam aspek kognitif, afektif, sosial, religi, fisik, dan bahasa. Sehingga anak dituntut untuk aktif dalam berbagai aktifitas belajarnya agar tugas-tugas perkembangan dapat diperoleh pada saat anak memasuki usia remaja awal.

Menurut Oemar Hamalik, ada sejumlah manfaat atau kegunaan dari kegiatan pembelajaran aktif, antara lain, 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri; 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa; 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok; 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual; 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat; 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orangtua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa; 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme; 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika (Hamalik, 1995: 91).

Dengan demikian, orientasi pembelajaran di SD adalah

bagaimana anak memiliki kemampuan dasar untuk dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut. Selain itu harapan stakeholder yang tidak dapat ditolak adalah anak memiliki akhlaqul karimah. Akhlaqul karimah meliputi sopan santun, tata krama, etika, moral, dan sikap yang dilandasi oleh nilai keagamaan. Dengan demikian pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang membutuhkan hubungan mental yang aktif oleh sebab itu perlu kegiatan yang memberi ruang bagi mereka untuk mempraktekkan pengetahuan dan keahlian yang baru dan menerima feedback dari hasil usaha mereka sebelum diberikan penilaian oleh guru.

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) di sekolah

Pembelajaran atau proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Sadiman, dkk; 1984: 11). Sebagai proses komunikasi maka tingkat keberhasilan dalam proses belajar mengajar tergantung pada unsur-unsur yang berkaitan dengan media.

Proses pembelajaran yang dilengkapi dengan media dan bahan atau sumber yang dapat dipercaya, maka kesalahan fahaman informasi terhadap siswa dapat ditekan sekecil mungkin. Artinya dengan menggunakan media materi yang diinformasikan kepada siswa dapat diterima, diserap dimengerti dan melekat pada daya ingat yang lebih lama. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses hasil belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil

belajar siswa (Nana Sujana dan Ahmad Riva'I, 1997: 7).

Kehadiran media dalam pembelajaran adalah sangat penting, karena media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan sistem pembelajaran yang didukung dengan komponen lain yang dapat dipercaya. Media pembelajaran sangat beraneka ragam, secara garis besar dapat dikategorikan menjadi empat macam, yaitu media visual, media dengar, media proyeksi, dan projected motion (Royok dan Zulkarnaen dalam Zaenudin, 1984: 3).

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (Hamalik, 1984:12) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan, karena masing-masing media itu mempunyai

kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan media baru dan pemanfaatan media yang telah diperbaharui. Karena peserta didik cepat merasakan kebosanan, saat menerima pelajaran, sebab dengan media yang kurang menarik akan bersifat verbalistik, maka diadakannya perbaikan media guna menunjang proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan kurikulum pembelajaran pada proses belajar mengajar maka perlu didukung media dan bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang mampu menarik minat siswa, sesuai dengan zaman dan tidak menyimpang dari kurikulum.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa gadget di lingkungan sekolah dasar dirasa sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan gadget dalam pembelajaran adalah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Gadget juga dianggap sebagai "teman" saat ini bagi masyarakat khususnya anak-anak di lingkungan sekolah dasar, sehingga jika gadget dilibatkan dalam pembelajaran, maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tidak hanya dampak positif yang ditimbulkan dalam gadget, dampak negatif dari penggunaan media gadget juga perlu diperhatikan. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan gadget, dapat membuat siswa enggan belajar dengan buku dan tidak jarang disalahgunakan penggunaannya. Misalnya, gadget yang harusnya digunakan untuk pembelajaran, malah cenderung digunakan untuk bermain *game*.

Dengan demikian, dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran.

V. PENUTUP

Dengan demikian, Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk gadget kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa, khususnya siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. Penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai penerapan dari penggunaan salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dan dengan Pemanfaatan media pembelajaran (gadget), diharapkan baik guru maupun siswa dalam mengetahui penerapan dari teknologi informasi dan komunikasi di tengah tuntutan zaman yang semakin canggih, sehingga tidak mengalami gagap teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chatarina Tri. Psikologi Belajar. Semarang: UPT UNNES Press. 2006.
- Darsono, Max. Belajar dan pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang, Press. 2000.
- Djamarah, Syaiful Basri. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rieneka Cipta.UU Fitria, 2002.
- Dewi "Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu

- Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara". 2005.
- Hamalik, Oemar. *Prosedur Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2003.
- Hamalik Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995.
- Nashar. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press. 2004
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada. 2000
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Pers. 1993
- Santyasa, I Wayan. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. UPG. 2007
- SISDIKNAS No.20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Slamet. *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Rosdakarya. 1987.
- Supriatna, Dadang. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. (Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB. 2009.
- Skripsi Ariesta Shintawati. "Metode active learning dalam pembelajaran fiqih di madrasah aliyah keagamaan husnul Khotimah, Kabupaten kuningan propinsi jawa barat Tahun ajaran 2007/2008. UMS". 2008
- Turisina, Qorry. "Bimbingan Guru Melalui Metode Penemuan dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Antusiasme Siswa pada Pelajaran Sains Kelas Lima Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang". 2006.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara. 2008.
- Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2008.
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 1998.

Biodata Penulis

Fifit Fitriansyah, S.Sos.I, M.Pd yang merupakan Staf Akademik Program Studi Hubungan Masyarakat AKOM BSI Jakarta. Saat ini sedang menyelesaikan Studi Doktoral (S3) Program Studi Teknologi Pendidikan di Unversitas Negeri Jakarta sejak 2013 dan sedang dalam proses penulisan Disertasi. Kegiatan organisasi lain dalam menunjang karirnya sebagai dosen, ia juga terlibat sebagai anggota di IPTPI (Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia) dan membership di AECT (*Association of Educational Communication and Tech nology*) hingga saat ini.