

ANALISIS DIDAKTIK PENGGUNAAN GADGET DAN RELEVANSINYA PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN PENDEKATAN APPRECIATIVE INQUIRY

Noviyanti Pangalingan

(Dosen Prodi PAK Sekolah Tinggi Filsafat Theologia Indonesia Timur)

Email: noviyanti_pangalingan@yahoo.com)

ARTICLE INFO; Received - 24 November 2024; Revised – 27 November 2024; Accepted - 27 December 2024;
Available online – 30 December 2024; DOI: 10.37465/shiftkey.v14i2.473

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Namun, masih banyak sekolah yang belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, dan kurangnya dukungan dari pihak sekolah dan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget dan relevansinya pada motif belajar siswa Siswa di SMP Negeri 3 Makassar dengan pendekatan *Appreciative Inquiry*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yaitu metode penelitian yang berfokus pada pengalaman subjektif individu atau kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran menjadi daya Tarik tersendiri yang membangkitkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pendekatan pembelajaran berupaya mempromosikan pemahaman yang mendalam. penggunaan gadget di UPT SPF SMP 3 Makassar membawa dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Selain menjadikan siswa lebih tahu, penggunaan gadget juga memberikan dampak sosial kepada siswa, dengan mengakses internet siswa dapat terlebih dahulu mengetahui masalah yang terjadi dan memberikan partisipasi dalam bentuk dukungan. Kehadiran gadget membuat siswa lebih berwawasan, hasil belajar siswa meningkat dengan baik sesudah menggunakan gadget. Prestasi yang diraih oleh siswa bukan hanya prestasi akademik melainkan banyak prestasi yang diperoleh misalnya, siswa menggunakan alat teknologi untuk menghasilkan uang lewat media sosial.

Kata Kunci: Analisis; Didaktik; Gadget; Motivasi Belajar; *Appreciative*; *Inquiry*

Abstract

The use of technology in the teaching and learning process can increase the effectiveness and efficiency of learning. However, there are still many schools that are not optimal in integrating technology in the teaching and learning process. This is due to several factors, such as limited infrastructure, lack of teachers' ability to use technology, and lack of support from schools and parents. This study aims to analyze the use of gadgets and their relevance to the learning motives of students at SMP Negeri 3 Makassar with an Appreciative Inquiry approach. The research method used in this study is a qualitative method with a phenomenological approach, which is a research method that focuses on the subjective experience of individuals or groups. The results of the study show that the use of gadgets in learning is a special attraction that breaks the enthusiasm of students in participating in the teaching and learning process. The learning approach seeks to promote deep understanding. The use of gadgets at UPT SPF SMP 3 Makassar has a positive impact on student learning achievement. In addition to making students more knowledgeable, the use of gadgets also has a social impact on students, by accessing the internet students can first know the problems that occur and provide participation in the form of support. The presence of gadgets makes students more insightful, student learning outcomes improve well after using gadgets. The achievements achieved by students are not only academic achievements but many achievements obtained, for example, students use technological tools to make money through social media.

Keywords: Analysis; didactic; Gadgets; Learning Motivation; *Appreciative*; *Inquiry*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Namun, masih banyak sekolah yang belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Perkembangan dunia globalisasi saat ini tidak asing lagi dengan teknologi. Salah satu ciri dari kemajuan teknologi adalah munculnya berbagai alat-alat elektronik seperti gadget yang dapat menunjang dan memaksimalkan kinerja manusia. Alat ini mampu mengubah persepsi dan pengalaman hidup manusia. Teknologi dalam bentuk wujud alat dapat mengubah pengalaman, waktu, ruang dan bahasa. Adanya alat teknologi yang disebut gadget dapat menjadikan komunikasi lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Derry menjelaskan alat elektronik yang di sebut gadget memiliki tujuan dan fungsi yang praktis yang dapat membantu pekerjaan manusia. Pada dasarnya gadget diciptakan dengan ide pemikiran manusia untuk memudahkan dan memfasilitasi manusia dalam pekerjaan sehingga alat ini tersebar dan banyak digunakan oleh masyarakat luas.¹ Globalisasi teknologi telah menyebabkan munculnya gadget elektronik yang dapat meningkatkan kinerja manusia, komunikasi, dan efisiensi kerja, sehingga banyak digunakan oleh masyarakat setempat.

Ketersediaan sumber belajar yang maksimal memungkinkan siswa memahami banyak konsep yang selaras dengan materi pembelajaran saat ini sehingga meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa serta mampu berpartisipasi dalam perubahan yang terjadi di masyarakat dan lingkungan. Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa juga dapat memperoleh pengetahuan yang lebih banyak dan melakukan proses pembelajaran yang berbeda.² Dengan menggabungkan inovasi pendidikan inovasi yang didorong oleh kemajuan teknologi maka pendidikan di sekolah dapat menjadi lebih menarik sehingga pemanfaatan teknologi memiliki keuntungan dalam penerapan pembelajaran yang berdiferensiasi dimana lingkungan dari siswa harus dilindungi dan meningkatkan memotivasi untuk mempelajari keterampilan dan ide baru serta memberi semangat pada kegiatan akademik siswa.³ Pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, memperluas pengetahuan, dan mendorong inovasi dalam bidang pendidikan.

Sejak awal kehidupan manusia proses pendidikan terjadi baik secara formal maupun informal.⁴ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar

¹ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisa Kimia, 2013), 2-3.

² H.E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bandung: Bumi Aksara, 2023), 45.

³ H.E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bandung: Bumi Aksara, 2023), 47.

⁴ Agung Suharyanto, "Pendidikan Dan Proses Pembudayaan Dalam Keluarga," *JUPIIS* 7, no. 2 (2015): 162–175.

merupakan suatu proses yang dilakukan setiap orang melewati pengalaman untuk mengalami perubahan baru pada tubuhnya sebagai cara berinteraksi dan belajar dari lingkungannya. Setiap proses pendidikan pada akhirnya melibatkan beberapa bentuk perubahan baik itu dalam bidang perolehan pengetahuan, kinerja, bahkan persepsi.⁵ Jadi pendidikan adalah proses formal yang melibatkan pembelajaran untuk membuat perubahan baru di lingkungan seseorang, menumbuhkan rasa ingin tahu, pemahaman, dan cita-cita dalam semua proses Pendidikan.

Salah satu motivasi siswa adalah penggunaan gadget. Motivasi belajar tidak hanya memberi dorongan kepada siswa untuk belajar tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi melalui apa yang dipahami selama belajar di sekolah. Motivasi belajar juga akan muncul dari sekolah. Salah satu kebijakan sekolah adalah membawa gadget ke kelas. Aplikasi tersebut dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, video interaktif, atau simulasi.⁶ Sebagian siswa yang sudah mengerti dengan alat ini dan lebih banyak di layar gadget dengan mengakses informasi melalui internet. Siswa dapat mencari sumber daya pendidikan, materi pembelajaran, dan referensi tambahan yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. Gadget sudah dilengkapi dengan aplikasi pendidikan yang interaktif dan menarik.

UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar adalah salah satu sekolah yang berada di Kota Makassar. UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar dari tahun 2022 hingga saat ini. Dalam penerapan kurikulum merdeka belajar, siswa diijinkan membawa gadget ke sekolah untuk membantu siswa dalam pembelajaran, komunikasi dengan orang tua dan sarana untuk bepergian. Penerapan kurikulum merdeka belajar di sekolah tersebut memberikan kontribusi kepada guru dalam membuat rencana tindakan pembelajaran dengan mudah. Tujuannya adalah untuk meningkatkan inovasi serta menjalankan rencana pembelajaran yang telah dirancang dalam modul ajar.

Penggunaan gadget bagi siswa dapat memberikan dampak positif, sebagai sarana pendidikan yang efektif dalam pembelajaran. Salah satu pembelajaran di sekolah yang harus menggunakan gadget ialah Kewirausahaan. Program pelajaran kewirausahaan merupakan program pendidikan mempersiapkan siswa untuk mengenali dan menerapkan ide, konsep, dan strategi baru dalam bisnis, negosiasi, dan manajemen. Salah satu aplikasi yang di gunakan ialah aplikasi CANVA untuk mendesain hasil produksi siswa-siswi dengan kreativitas masing-masing siswa. Untuk memasarkan hasil tersebut, siswa menggunakan aplikasi Tiktok, Whatsaapp, Facebook, dan Instagram. Penggunaan gadget di sekolah bukan hanya dalam pembelajaran kewirausahaan, tetapi juga setiap mata pelajaran siswa menggunakan gadget untuk membantu mencari informasi sekaitan dengan pembelajaran. Di UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar juga memberikan fasilitas TV Android untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar dan menunjang kegiatan pembelajaran semakin terarah. Kehadiran gadget di lingkungan pendidikan membawa kontribusi yang besar baik kepada guru maupun terhadap siswa-siswi di sekolah tersebut.

⁵ W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), 155-156.

⁶ Ibid., 156.

B. METODOLOGI

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.⁷ Pendekatan fenomenologi adalah metode penelitian yang berfokus pada pengalaman subjektif individu atau kelompok. Tujuan utama adalah memahami makna dan esensi pengalaman tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui kajian Pustaka dan wawancara kepada siswa-siswi dan guru di UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar sebagai responden dalam menjawab hal-hal yang didapatkan melalui penggunaan gadget dan relevansinya bagi motivasi belajar siswa. Wawancara dilakukan secara semiterstruktur, dimana Peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan yang dapat diubah atau ditambahkan selama wawancara. peneliti dapat mengajukan pertanyaan tambahan untuk memperdalam pemahaman tentang topik yang dibahas. Responden dapat memberikan jawaban yang lebih terbuka. Wawancara semiterstruktur digunakan untuk mengumpulkan data yang lebih mendalam dan kompleks. Adapun responden penelitian ini terdiri dari 5 orang siswa dan 2 orang guru. Kriteria pemilihan responden berdasarkan representative dari setiap kelas dan perwakilan wali kelas.

C. PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian mengkaji bagaimana penggunaan gadget dan relevansinya pada motivasi belajar siswa. Berdasarkan kajian pustaka dan hasil wawancara yang telah dilakukan, berikut sajian hasil analisis yang menyeluruh berkaitan dengan topik yang diteliti.

1. Motivasi

Motivasi didefinisikan dalam bahasa Inggris yakni “motivation” dari asal kata motive yang bertujuan untuk mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga dengan tujuan tersebut menjadikan daya penggerak utama bagi siswa dalam berupaya mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkan, baik secara positif maupun negatif.⁸ Menurut Hamalik motivasi adalah perubahan energi atau kualitas pribadi seseorang yang disertai dengan tindakan atau reaksi mereka untuk mencapai tujuannya. Ada tiga komponen yang saling berkaitan dalam motivasi yaitu motivasi dimulai dari perubahan energi dalam diri pribadi, motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan, dan motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan yang berfungsi, yaitu mendorong tindakan atau kelakuan tertentu seperti motivasi yang berfungsi sebagai pengarah artinya menggerakkan perbuatan untuk pencapaian tujuan yang diinginkan.⁹ Salah satu komponen keberhasilan siswa dalam pendidikan adalah motivasi yang tinggi untuk dapat memperoleh prestasi yang baik.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. (Alfabeta, 2014), 41.

⁸ Shilphy A Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), 52.

⁹ Yosefo Gule, *Motivasi Belajar Siswa* (Bandung: Cv. Adanu Abitama, 2022), 48.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik menurut Gunarsa, didefinisikan sebagai dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki semakin besar kemungkinan untuk memperlihatkan tingkah laku. Sedangkan menurut Sardiman, motivasi intrinsik adalah dorongan yang aktif dan tidak perlu dirangsang dari luar karena dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri individu. Motivasi intrinsik dapat dilihat dari kerajinan siswa belajar. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan berusaha orang yang lebih terdidik, cerdas, dan mampu mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Motivasi Ekstrinsik

Tujuan utama dari motivasi ekstrinsik adalah untuk terlibat dalam kegiatan di luar kegiatan pembelajaran. Motivasi yang berasal dari luar adalah segala sesuatu yang dihasilkan bukan hanya melalui pengamatan sendiri, tetapi juga melalui dorongan, nasihat, atau rekomendasi dari orang lain. Rangsangan atau dorongan dari luar sangat penting untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi ekstrinsik adalah jenis motivasi di mana aktivitas belajar dimulai dan diteruskan oleh dorongan dari luar yang tidak sepenuhnya terkait dengan apa yang dipelajari siswa. guru dapat menggunakan dorongan ini untuk mendorong minat siswa dalam belajar dengan memberikan berbagai cara seperti, penghargaan, persaingan atau kompetisi, hadiah dan pemberitahuan tentang kemajuan siswa.¹⁰ Motivasi ini dapat mempengaruhi perilaku dan tindakan seseorang untuk mencapai tujuan atau mencapai sesuatu yang diinginkan.

2. Gadget

a. Pengertian Gadget

Secara umum, gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil dan memiliki tujuan khusus dan bermanfaat. Gadget adalah bagian dari kemajuan teknologi yang selalu memunculkan varian baru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain teknologi adalah bahasa secara umum, sedangkan gadget adalah bahasa spesifiknya. Istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut "acang". Salah satu faktor yang menghubungkan perangkat ke perangkat elektronik lainnya adalah ambang batas "kebaruan". Dari hari ke hari, gadget terus bermunculan dengan memperkenalkan teknologi baru yang membuat hidup manusia lebih nyaman. Contohnya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan backberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).¹¹ Menurut Garini, gadget adalah semua perangkat

¹⁰ Ibid., 49.

¹¹ Jonhariono Sihotang and Amran Manalu, "Strategi Pengawasan Orang Tua Dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak Di Desa Pancurbatu (Jonhariono Sihotang) Strategi Pengawasan Orang Tua Dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak Di Desa Pancurbatu" 2, no. 2 (2024): 65–72.

tenknologi canggih yang digunakan tidak hanya untuk komunikasi dan menikmati hiburan, tetapi juga untuk mencari berbagai informasi dan pengetahuan. Ini tidak meniadakan fakta bahwa ada banyak orang yang terus-menerus menggunakan gadget untuk waktu yang lama. Penggunaan gadget tidak terbatas pada kelas pekerja; Bahkan, saat ini, hampir semua orang menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Hampir setiap individu yang menggunakan perangkat memperkirakan berapa banyak waktu yang mereka habiskan untuk menggunakannya setiap hari.¹² Tak dapat dipungkiri bahwa banyak orang yang menggunakan perangkat ini secara terus-menerus dalam waktu yang lama. Bahkan, banyak dari mereka yang secara sadar menghitung berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk menggunakan gadget tersebut setiap harinya.

b. Hubungan Manusia dengan Gadget

Manusia didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai makhluk yang berakal budi (mampu menguasai makhluk lain). Manusia memiliki dua kecenderungan utama sejak lahir keinginan untuk bersatu dengan orang lain (komunitas). Proses saling mempengaruhi terjadi dalam hubungan antara manusia dan lingkungan hidup mereka. Karena lingkungan adalah aspek kehidupan yang dapat mempengaruhi interaksi manusia. Dengan perkembangan modern saat ini, kehadiran teknologi berupa gadget, membuat kehidupan manusia semakin canggih. Teknologi memiliki hubungan yang erat dengan aktivitas manusia baik dari segi individual maupun global. Istilah dunia dalam genggamannya menjadikan manusia semakin bergantung terhadap perkembangan teknologi.

Dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup manusia, teknologi memiliki sifat sebagai perantara yang menghadirkan cara baru dalam melakukan sesuatu. Meningkatnya penggunaan gadget dalam kehidupan manusia dapat memberikan pengaruh besar baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Alat komunikasi modern saat ini adalah gadget sehingga manusia dapat berinteraksi dengan manusia lainnya. Jadi dapat dikatakan bahwa gadget adalah alat yang dapat mempersatukan manusia di antara belahan dunia ini dan juga dapat membantu manusia dalam menjalankan karier dan pekerjaan yang di tekuni. Alat canggih berupa gadget yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang menyajikan berbagai media berita, hiburan bahkan hobby dapat di sebut dengan gadget. Kini hidup manusia menjadi praktis dengan kehadiran gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kehadiran gadget, manusia semakin terinspirasi dalam menciptakan ide-ide baru, memunculkan kreativitas bahkan mempermudah pekerjaan. Sumber Daya Manusia (SDM), yang mencakup kepala sekolah, guru, staf, siswa-siswi, orang tua siswa, dan anggota masyarakat lainnya yang terlibat dalam lingkungan sekolah, harus memiliki pemahaman yang baik tentang kemajuan teknologi yang sedang terjadi.

Teknologi yang sedang berkembang pada saat ini adalah pemakaian gadget. Smart teaching merupakan pendorong bagi siswa untuk mengekspresikan bentuk kegiatan dalam belajar sehingga guru

¹² Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisa Kimia, 2013), 5.

harus mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan kehadiran gadget, guru sangat terbantu dalam melaksanakan kewajiban tersebut. Fungsi penggunaan gadget sebagai sumber belajar adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.¹³ Dengan perkembangan teknologi saat ini, manusia dapat kerja kapan dan dimana saja dengan laptop, tablet, atau smartphone. Dengan demikian manusia dapat bekerja secara fleksibel dan efisien, meningkatkan produktivitas dan kolaborasi.

Lingkungan pendidikan khususnya UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar merupakan salah satu sekolah yang menghadirkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi berupa gadget sangat berperan penting dalam perkembangan siswa maupun guru. Perkembangan ini dapat menjadikan siswa, maupun guru mengetahui berbagai informasi update untuk menunjang pendidikan bahkan memotivasi siswa dalam belajar. Dengan memanfaatkan gadget dalam pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa meningkat sehingga penyampaian materi dapat dengan mudah dipahami bahkan di terima oleh siswa. Dengan bantuan gadget sebagai media, belajar mengajar dapat berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.¹⁴ Manusia dan gadget memang tidak bisa terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penulis melihat keberadaan gadget dalam kehidupan manusia memang suatu hal yang tidak bisa dipisahkan di mana manusia sangat bergantung terhadap penggunaan gadget. Selain dapat membantu manusia dalam bersosial, gadget juga dapat membantu perekonomian misalnya manusia dapat menghasilkan sejumlah pendapatan dengan konten-konten yang di upload ke sosial media, selain itu dapat membuat aplikasi game yang saat ini di gemari oleh anak muda bahkan orang tua dan gadget juga dipakai untuk berinteraksi antara penjual dan pembeli.

c. Peran Gadget dalam Pembelajaran

Penggunaan gadget memberikan kemudahan dalam mengakses semua pembelajaran. Siswa hanya perlu memilih dan mengelolah media informasi yang tersedia. Tampilan yang kreatif membuatnya menarik dan membuat siswa terus mencari informasi. Gadget menyediakan aplikasi yang jauh lebih menarik untuk menunjang pembelajaran yang diinginkan.¹⁵ Media Pendidikan menurut Hamalik adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Gadget merupakan alat elektronik kecil yang dapat dibaharui dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Gadget juga merupakan

¹³ Ambiyar Dan Panyahuti, *Asesmen Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Android* (Jakarta: Prenada Media, 2022), 103.

¹⁴ Andri Sulistyani et al., "EFISIENSI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SD DI KELURAHAN SEKAR MAWAR KABUPATEN INDRAGIRI HULU," *COVIT(Community Service of Health)* 2, no. 2 (2022): 95–102.

¹⁵ Sihotang and Manalu, "Strategi Pengawasan Orang Tua Dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak Di Desa Pancurbatu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli* 2, No. 2 (2024): 65-74.

sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disebut sebagai sebuah inovasi atau barang baru.¹⁶ Gadget selalu dianggap sebagai inovatif atau lebih pintar daripada teknologi lainnya.

Dalam dunia pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran telah berubah sesuai dengan perkembangan zaman. SMP Negeri 3 Makassar saat ini menggunakan alat teknologi seperti laptop, yang dapat menampilkan materi pembelajaran dengan cara yang menarik bahkan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu siswa dapat menonton video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Gadget adalah alat elektronik lainnya yang sering digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran. Alat ini dapat digunakan di mana saja, sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi pendidikan untuk membantu dalam belajar mandiri. Aplikasi tersebut memiliki kemampuan untuk menampilkan materi pelajaran dalam bentuk interaktif dan menarik, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara menyenangkan dan efektif.¹⁷ Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya alat teknologi yang digunakan oleh guru dalam mensukseskan pembelajaran di sekolah. Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu mampu menganalisis setiap pelajaran yang diberikan, siswa dapat memahami setiap pelajaran yang disajikan, bahkan siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas sekaitan dengan pembelajaran. Dengan demikian kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi bagi siswa, bukan hanya itu media juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas.

3. Analisis

a. Menemukan (Discovery)

1) Letak Geografis UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar

UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar merupakan sekolah yang berada di wilayah Sulawesi Selatan. Letak Gedung SMP Negeri 3 Makassar berada di Jl. Baji Gau No.11, kelurahan Baji Mappakasunggu Kec.Mamajang Kota Makassar Sulawesi Selatan kode pos 90134. Lokasi UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar berada di tengah kota makassar yang dapat di jangkau baik melalui pejalan kaki, menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat.

Tabel 1. Gambaran siswa-siswi di UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar¹⁸

Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan			
Tingkat Pendidikan	L	P	Total

¹⁶ Poppy Amelia Sari Sari, Juniar Dwi Puspitasari Puspitasari, and Tika Anggun Widiastuti, "Dampak Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 1 (January 17, 2024): 354–363, <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/603>.

¹⁷ Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran*, vol. 2 (Bandung: Ikapi, 2020), 15.

¹⁸ SMP Negeri 3 Makassar, "Jumlah Siwa-Siswi Di SMP Negeri 3 Makassar," *UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar*.

Tingkat 9	197	208	405
Tingkat 8	200	216	416
Tingkat 7	251	253	504
Total	648	677	1325

2) Konteks sosial

Keseluruhan siswa di UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar berjumlah 1325 jiwa (daftar peserta didik 2024) dan jumlah guru 77 jiwa termasuk pegawai (data guru atau pegawai 2024) yang berasal dari berbagai latar belakang sosial. UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar berdampingan baik dengan masyarakat setempat, terlihat dengan adanya kenyamanan aktivitas di sekitar lingkungan sekolah.

3) Konteks kepercayaan

UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar adalah sekolah yang terletak di tengah kota Makassar, dalam hal kepercayaan mayoritas memeluk agama Islam, Kristen Protestan dan Hindu.

Tabel 2. Gambaran siswa berdasarkan Agama.¹⁹

Agama	L	P	Total
Islam	608	622	1230
Kristen	38	54	92
Katholik	0	0	0
Hindu	2	1	3
Budha	0	0	0
Konghucu	0	0	0
Lainnya	0	0	0
Total	648	677	1325

Tabel 3. Gambaran siswa agama Kristen²⁰

Agama		VII	VIII	IX
Kristen Protestan		31	33	28

b. Analisis Soar

Stavros, Cooperrider, dan Kelly menawarkan SOAR (Strengths, Opportunities, Aspirations, and Results) sebagai alternatif untuk analisis SWOT. SOAR berasal dari pendekatan Appreciative Inquiry (AI), yang berfokus pada menemukan dan membangun kekuatan dan peluang daripada masalah, kelemahan, dan ancaman. Pendekatan ini melibatkan kerja sama tim untuk menemukan bagian terbaik

¹⁹ SMP Negeri 3 Makassar, "Data Agama Siswa-Siswi SMP Negeri 3 Makassar," *UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar*.

²⁰ SMP Negeri 3 Makassar, "Data Agama Siswa-Siswi SMP Negeri 3 Makassar."

dari kelompok.²¹ Appreciative Inquiry memiliki hubungan langsung dengan energi inti yang positif dan agenda perubahan. Perubahan-perubahan yang tidak pernah dipikirkan sebagai hal yang mungkin secara tiba-tiba dan secara demokratis digerakkan. Yang dituju bukanlah kritik, negatif, dan mendiagnosis penyakit melainkan 4D, yakni:

1. Discovery, tahap ini mengidentifikasi dan menghargai apa yang terbaik dari yang ada. Apresiasi individual dapat berkembang menjadi apresiasi kolektif melalui pertukaran dan diskusi. Visi individu dapat berkembang menjadi visi kolektif dan kolaboratif.
2. Dream, didasarkan pada hal-hal positif yang sudah ditemukan, tahap impian membayangkan apa yang mungkin sesuai dengan harapan dan aspirasi tinggi. Dengan menggunakan cerita-cerita yang muncul pada tahap discovery, dapat ditarik tema-tema kunci dari balik pengalaman-pengalaman positif yang ditemukan.
3. Design, setiap desain berkontribusi pada pembentukan arsitektur organisasional. Hal-hal yang diharapkan menjadi hal-hal yang biasa. Melebihi visi design merupakan pernyataan yang menggerakkan, yang menghubungkan “yang telah ditemukan” sebagai yang positif dengan “yang diimpikan”. Melalui dialog dibangun komitmen menuju masa depan bersama. Kunci fase ini adalah menciptakan konteks yang inklusif dan suportif untuk konversasi dan kokreasi.
4. Destiny, tujuan yang dapat dicapai melalui kreativitas dan tindakan kolektif. Masa depan dapat dibangun oleh semua orang yang berpartisipasi membuat rencana, menyesuaikan, memberdayakan, belajar berimprovisasi, dan membangun kemampuan.

c. Design

Tahap Design dalam Appreciative Inquiry (AI) adalah proses pengembangan rencana aksi untuk mencapai visi dan tujuan yang telah ditetapkan pada tahap Dream. Berikut adalah langkah-langkah konkret yang dapat diambil sekolah untuk mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran: Pertama, melakukan langkah-langkah persiapan yaitu menyusun kebijakan tentang penggunaan gadget di sekolah, termasuk aturan penggunaan, tanggung jawab, dan konsekuensi pelanggaran. Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan jenis gadget yang diperlukan, aplikasi yang akan digunakan, dan infrastruktur yang diperlukan. Mengembangkan rencana pengembangan untuk mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran, termasuk pelatihan guru, pengembangan kurikulum, dan evaluasi.

Kedua melakukan langkah-langkah Implementasi yaitu mengembangkan kurikulum yang terintegrasi dengan penggunaan gadget, termasuk pengembangan materi pembelajaran digital. Melakukan pelatihan guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan gadget dalam pembelajaran. Mengembangkan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

²¹ Tukiman Tukiman and Cepi S. Abdul Jabar, “Implementasi Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Sekolah Di Sd Kanisius Sengkan Kabupaten Sleman,” *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*. Vol. 2. No. 2. (2014): 1-13.

Mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran, termasuk penggunaan tablet, smartphone, dan laptop. Ketiga, melakukan langkah-langkah evaluasi yaitu mengembangkan indikator evaluasi untuk menilai keberhasilan pengintegrasian gadget dalam pembelajaran. Melakukan evaluasi untuk menilai keberhasilan pengintegrasian gadget dalam pembelajaran, termasuk evaluasi terhadap guru, siswa, dan aplikasi pembelajaran. Mengembangkan rencana perbaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan keberhasilan pengintegrasian gadget dalam pembelajaran.

d. Mewujudkan (Destiny)

Langkah selanjutnya dari penelitian Appreciative Inquiry Approach adalah memberi wujud. Dari apa yang sudah dijelaskan sebelumnya berupa menemukan dan merancang, dengan mewujudkan apa yang telah ditemukan, maka harapan akan penggunaan gadget dan relevansinya terhadap motivasi belajar siswa terus di apresiasi di sekolah bahkan di lingkungan masyarakat. Dengan adanya sikap apresiasi yang ditunjukkan, maka penggunaan gadget tersebut tetap di maknai sebagai media pembelajaran yang memberikan motivasi terhadap anak sekolah. Rancangan ini diwujudkan dalam praksis lingkungan sekolah, gereja dan masyarakat.

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan jenjang pendidikan formal, non formal, maupun informal yang dapat dikelola oleh pemerintah atau swasta. Tujuan dari sekolah adalah untuk memberikan pengajaran, mengelola, mendidik para siswa dengan metode pelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah melalui bimbingan yang diberikan oleh guru atau pendidik. Sekolah merupakan lingkungan tempat terbentuknya karakter, moral, sikap dari setiap siswa. Sekolah tidak hanya tempat untuk belajar mendapatkan ilmu tetapi sekolah berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian siswa. Selain itu sekolah merupakan tempat siswa mengembangkan talenta yang dimiliki, proaktif dalam bidang masing-masing dan sekolah tempat strategis bahkan yang utama dalam membentuk karakter siswa.²²

Gadget dapat difungsikan untuk komunikasi, belajar, dan hiburan. Alat ini sangat diminati juga karena kemampuannya terhubung dengan internet. Dengan kehadiran gadget ini membantu sekolah dalam mensukseskan setiap pembelajaran yang telah diprogramkan. Adanya gadget di lingkungan sekolah membawa dampak positif bagi siswa, salah satunya motivasi siswa semakin meningkat, keaktifan siswa di dalam kelas bahkan penyelesaian tugas dapat dikerjakan tetap waktu. Dengan demikian peran gadget sangat memberikan perubahan besar bagi setiap siswa dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai peserta didik di sekolah.

Sekolah merupakan tempat dimana siswa akan mendapatkan ilmu dan membantu siswa dalam berinteraksi dengan sesamanya sehingga aksi pastoral dalam lingkungan masyarakat sangat penting bagi siswa. Hal ini dikarenakan masyarakat memiliki pengaruh besar dalam mendidik tumbuh kembang siswa.

²² Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 182.

Masyarakat yang sehat melahirkan generasi yang berkualitas yaitu generasi yang sehat, cerdas dan bermoralitas. Oleh karena itu, masyarakat diharapkan untuk terus memberikan edukasi yang baik bagi pertumbuhan intelektual siswa. Sehingga intelektual siswa akan terbentuk melalui interaksi dengan masyarakat. Dengan interaksi yang baik dalam lingkungan masyarakat, maka siswa akan mempunyai relasi yang baik pula, sehingga pergaulan dapat membawa dampak positif.²³

Penggunaan gadget dalam masyarakat sudah tidak asing dengan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya, bahkan gadget ini digunakan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Melalui fitur-fitur di dalamnya masyarakat dapat menemukan berbagai berita seperti kejadian di luar lingkungan, kota, bahkan di seluruh dunia, hal ini kadang membawa pengaruh besar bagi masyarakat. Masyarakat menyadari bahwa dengan bantuan gadget siswa bisa mendapatkan ilmu tambahan dari berbagai sumber, memberikan motivasi dalam belajar, rajin ke sekolah dan meraih prestasi.

Dari perkembangan di atas, penulis melihat bahwa dampak penggunaan gadget terhadap prestasi siswa memiliki peningkatan. Penulis melihat kehadiran gadget di UPT SPF SMP 3 Makassar membawa dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Selain menjadikan siswa lebih tahu, penggunaan gadget juga memberikan dampak sosial kepada siswa, misalnya kejadian yang baru saja terjadi dengan mengakses internet siswa dapat terlebih dahulu mengetahui masalah yang terjadi dan memberikan partisipasi dalam bentuk dukungan. Kehadiran gadget membuat siswa lebih berwawasan. Prestasi yang diraih oleh siswa bukan hanya prestasi akademik melainkan banyak prestasi yang diperoleh misalnya, siswa lebih pandai dalam bersosial media daripada guru, siswa lebih tahu mengoperasikan alat teknologi daripada guru bahkan siswa dapat menghasilkan dollar lewat media sosial atau gadget.

4. Efektivitas Penggunaan Gadget Dalam Motivasi Belajar

Efektivitas gadget sebagai sumber belajar dalam proses pendidikan sudah berjalan dengan efektif dan optimal. Indikator aktivitas siswa selama pembelajaran, menunjukkan siswa tidak hanya memahami materi yang diberikan oleh guru, tetapi siswa dapat menggunakan gadget secara mandiri dan mencari banyak referensi pembelajaran. Respon siswa juga positif dengan menggunakan gadget sebagai sumber belajar juga positif. Proses pembelajaran menggunakan gadget berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat melalui aktivitas siswa selama pembelajaran sedang berlangsung. Siswa-siswi antusias aktif dalam mendengarkan guru menjelaskan pelajaran, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh tutor dengan baik.²⁴ Dengan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran siswa-siswa merasa antusias saat belajar dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan gadget tidak hanya sebagai aktivitas di dalam kelas, tetapi juga sebagai aktivitas di

²³ Endang Selusi Heni, Peran Serta Masyarakat Dalam Dunia Pendidikan (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022), 3-6.

²⁴ Julhadi, Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi (Bandung: Edu Publisher, 2021), 79.

luar kelas, seperti mengulang pelajaran dan mencari referensi pelajaran secara mandiri melalui aplikasi yang tersedia. Namun, guru harus memperhatikan siswa sehingga mampu bertindak tegas jika siswa menggunakan gadget dengan tidak sesuai instruksi. Selain itu, hasil belajar siswa dapat dianggap memenuhi syarat kelulusan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mencapai ketuntasan hasil belajar setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran. tujuan dari hasil belajar adalah untuk membantu siswa mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.²⁵ Penggunaan gadget merupakan hal yang positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat baik sebelum maupun sesudah menggunakan gadget. Selain memiliki, ada juga beberapa kekurangan gadget yang jadi catatan dan harus dievaluasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas pemahaman peserta didik. Penting untuk diingat bahwa pemeran utama di setiap lingkungan pendidikan adalah guru. Guru adalah komponen penting dari pendidikan karena mereka memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran, yang merupakan langkah pertama dalam pendidikan komprehensif. Jadi dengan efektifnya suatu pembelajaran di tentukan oleh guru yang menyampaikan materi. Dengan bantuan gadget yang digunakan oleh siswa dan guru secara efektif dapat meningkatkan pemahaman yang baik dan juga memberikan umpan balik yang berguna dan meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran.²⁶

Dari efektifitas penggunaan gadget dalam proses pembelajaran, penulis memberikan dukungan terhadap penggunaannya. Dengan menggunakan gadget pembelajaran di kelas berjalan dengan efektif, bahkan siswa lebih memahami pembelajaran dengan cepat dengan bantuan video pembelajaran di youtube yang dapat diakses melalui gadget. Selain itu pembelajaran lebih mudah dan cepat dengan menggunakan gadget, sehingga guru sebagai fasilitator harus aktif dalam mendampingi siswa dalam belajar sehingga efektifitas pembelajaran berjalan dengan baik.

D. KESIMPULAN

Pertama, penggunaan gadget dalam pembelajaran menjadi daya Tarik tersendiri yang membangkitkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pendekatan pembelajaran berupaya mempromosikan pemahaman yang mendalam. Siswa dapat menyerap pengetahuan dengan cara yang bermakna jika pendekatan digunakan yang mempromosikan pemahaman mendalam tentang ide tersebut. Belajar melibatkan lebih dari sekadar menghafal fakta dan angka; Ini juga melibatkan pembelajaran bagaimana menggunakan informasi ini dalam situasi sehari-hari. Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil, yang memiliki banyak fungsi. Siswa sekarang merasa sangat mudah untuk

²⁵ Dini Rahmawati dan Arri Handayani Rosalia Eka Lusiana, "Tantangan Dan Peluang: Gadget, Kecerdasan Emosional, Dan Pembentukan Sikap Sosial Pada Anak-Anak Sekolah Dasar," Didaktik 10, no. 1 (2024): 790–801.

²⁶ Julhadi, Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi, 79.

menyelesaikan semuanya berkat kemajuan teknologi dalam bentuk perangkat. Kualitas dan pertumbuhan pendidikan dibantu oleh kemajuan komputerisasi ini. Perangkat telah memberikan kontribusi yang signifikan bagi kehidupan sehari-hari, terutama untuk anak sekolah. Di antaranya adalah ketersediaan perangkat lunak pendidikan untuk siswa.

Kedua, penggunaan gadget di UPT SPF SMP 3 Makassar membawa dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Selain menjadikan siswa lebih tahu, penggunaan gadget juga memberikan dampak sosial kepada siswa, dengan mengakses internet siswa dapat terlebih dahulu mengetahui masalah yang terjadi dan memberikan partisipasi dalam bentuk dukungan. Kehadiran gadget membuat siswa lebih berwawasan, hasil belajar siswa meningkat dengan baik sesudah menggunakan gadget. Prestasi yang diraih oleh siswa bukan hanya prestasi akademik melainkan banyak prestasi yang diperoleh misalnya, siswa menggunakan alat teknologi untuk menghasilkan uang lewat media sosial atau gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Suharyanto. "Pendidikan Dan Proses Pembudayaan Dalam Keluarga." *JUPIIS* 7, no. 2 (2015): 162–175.
- Ahmad Suryadi. *Teknologi Dan Media Pembelajaran*. Vol. 2. Bandung: Ikapi, 2020.
- Ambiyar Dan Panyahuti. *Asesmen Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Android*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- Derry Iswidharmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisa Kimia, 2013.
- Endang Selusi Heni. *Peran Serta Masyarakat Dalam Dunia Pendidikan*. Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2022.
- H.E. Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: Bumi Aksara, 2023.
- Hosaini Dan Yeni Kurniawan. *Metode Dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar Jawa (Timur: Kreator Cerdas Indonesia, 2022)*, 65. . Surabaya : Kreator Cerdas Indonesia, 2022.
- Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*. Bandung: Edu Publisher, 2021.
- Rosalia Eka Lusiana, Dini Rahmawati dan Arri Handayani. "Tantangan Dan Peluang: Gadget, Kecerdasan Emosional, Dan Pembentukan Sikap Sosial Pada Anak-Anak Sekolah Dasar." *Didaktik* 10, no. 1 (2024): 790–801.
- Sari, Poppy Amelia Sari, Juniar Dwi Puspitasari Puspitasari, and Tika Anggun Widiastuti. "Dampak Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 1 (January 17, 2024): 354–363. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/603>.
- Shilphy A Octavia. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Budi Utama, 2020.
- Sihotang, Jonhariono, and Amran Manalu. "Strategi Pengawasan Orang Tua Dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak Di Desa Pancurbatu (Jonhariono Sihotang) Strategi Pengawasan Orang Tua Dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak Di Desa Pancurbatu" 2, no. 2 (2024): 65–72.
- SMP Negeri 3 Makassar. "Data Agama Siswa-Siswi SMP Negeri 3 Makassar." *UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar*.
- . "Jumlah Siswa-Siswi Di SMP Negeri 3 Makassar ." *UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar*.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta, 2014.

- Sulistiyani, Andri, Dian Ardi Pratiwi, Delvia Agustina, Dira Radianti, Irvan Agustria Wana, Nur Asikin, Rama Novriano, et al. “Efisiensi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SD Di Kelurahan Sekar Mawar Kabupaten Indragiri Hulu.” *COVIT(Community Service of Health)* 2, no. 2 (2022): 95–102.
- Teguh Triwiyanto. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Tukiman, Tukiman, and Cepi S. Abdul Jabar. “Implementasi Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Sekolah Di Sd Kanisius Sengkan Kabupaten Sleman.” *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* (2014).
- W.S. Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2004.
- Yosefo Gule. *Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Cv. Adanu Abitama, 2022.