

## *Optimalisasi Gadget sebagai Media Pemantik Kreativitas*

### *Pembelajaran Hybrid di Sekolah Dasar*

Munif Al Chatib<sup>a</sup>, Akhwani<sup>b\*</sup>

<sup>a</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia

\*corresponding author: akhwani@unusa.ac.id

#### **Abstract**

*Gadget ibarat pisau bermata dua yang tidak hanya berdampak positif tetapi juga berdampak negatif. Dalam pemanfaatannya perlu digunakan secara bijak sehingga berdampak positif. Gadget dapat dimanfaatkan guru sebagai sarana pembelajaran yang mudah dan murah. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah supaya guru memiliki kemampuan dalam mengoptimalkan gadget sebagai media pemantik kreativitas dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah melalui diskusi, tanya jawab, sharing informasi. Peserta yang terlibat sejumlah 84 guru pada jenjang sekolah dasar yang berasal dari LP Ma'arif Kota Surabaya. Kegiatan dilakukan pada tanggal 25 Juni 2022 secara daring untuk memudahkan peserta dapat menyimak materi dari lokasinya masing-masing. Hasil kegiatan diukur dari seberapa besar pemahaman peserta terkait dengan tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa peserta mendapatkan referensi baru dan penguat dalam mengoptimalkan gadget. Referensi baru artinya ada pemahaman yang benar-benar baru diketahui peserta, sementara penguat dapat dimaknai bahwa sebelum kegiatan peserta sudah mengetahui namun belum maksimal dalam memahami. Pengoptimalan Gadget oleh guru dapat dimanfaatkan sebagai video pembelajaran, aplikasi pembelajaran, media sosial, konten kreatif, dan konten inspiratif. Guru dapat menggunakan gadget secara kreatif untuk membuat atau menggunakan video pembelajaran yang mampu membuat minat belajar peserta didik. mudahnya akses internet dapat dioptimalkan untuk menggunakan gadget sebagai wadah untuk mencari sumber belajar dari aplikasi pembelajaran. Setelahnya dapat membuat portofolio melalui media sosial yang dimiliki. Tidak ada yang sulit bagi guru yang mau berusaha untuk mengoptimalkan gadget yang dimiliki. Semua permasalahan guru dapat dituntaskan dengan gadget.*

*Keywords: Gadget; Pembelajaran; Sekolah Dasar.*

## **1. Pendahuluan**

*Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia memberikan perubahan besar dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran bergeser mulai dari tatap muka menjadi tatap maya*

*(daring). Peserta didik dan guru berinteraksi melalui pembelajaran jarak jauh menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh melalui daring dilaksanakan secara penuh mengingat tingginya angka Covid-19 dan mengantisipasi penularannya di masyarakat. Dampak pembelajaran daring adalah peserta didik merasa jenuh dengan pola pembelajaran dari rumah (Akhwani et al., 2021). Tugas yang diberikan terlalu banyak, keterbatasan jaringan internet, serta pembelajaran yang kurang menarik (Akhwani & Romdloni, 2021).*

*Guru dituntut kreatif dan inovatif menghadapi permasalahan pembelajaran. Literasi digital guru dituntut untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Pada masa pembelajaran daring telah banyak tersedia platform digital yang menyediakan sarana atau media pembelajaran untuk menghadapi pembelajaran jarak jauh. Angka pandemi yang cenderung menurun membuat sekolah menerapkan kebijakan tatap muka terbatas serta pembelajaran hybrid. Kebijakan pembelajaran hybrid dilakukan dalam rangka menjembatani antara pembelajaran daring dan luring.*

*Konsep hybrid learning merupakan gagasan yang ideal sesuai dengan kondisi pandemi dan menurunnya angka Covid-19. Pembelajaran hybrid memadukan antara pembelajaran daring (dalam jaringan) dengan luring (luar jaringan) (Rusyada & Nasir, 2022). Pembelajaran hybrid merupakan jawaban dilema pembelajaran kondisi pandemi. Dilema untuk menyelenggarakan full daring (daring sepenuhnya) dan full luring (luring sepenuhnya). Di saat di ambil full daring akibatnya adalah siswa merasa jenuh, interaksi terbatas, ketika pembelajaran dilaksanakan luring muncul kekhawatiran adanya penularan Covid-19 di cluster sekolah.*

*Implementasi pembelajaran hybrid tidak semudah pembelajaran daring atau luring. Pembelajaran hybrid membutuhkan peran teknologi, media, serta kecakapan guru dalam menggunakan perangkat digital (Aritonang et al., n.d.). Hal ini sejalan dengan pernyataan Ditjen Dikristek bahwa tantangan pembelajaran antara lain ketidaksiapan konten yang dikirimkan secara daring dan kurangnya titik akses teknologi modern (Hendayana, 2020). Pengintegrasian pembelajaran daring dan luring memerlukan kecakapan dan sarana yang mendukung.*

*Solusi yang dapat dilakukan adalah mengoptimalkan gadget. Saat ini hampir semua orang telah memiliki gadget. Gadget bukan lagi barang mewah lagi yang hanya dimiliki oleh kalangan tertentu. Hampir semua profesi memiliki gadget. Gadget tidak lagi asing di kalangan pendidikan. Terlebih guru telah terbiasa menggunakan gadget sebagai sarana komunikasi dan interaksi untuk kebutuhan pembelajaran. Gadget dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran hybrid yang berkualitas. Guru tidak hanya menggunakan Gadget sebagai media pembelajaran berbasis whatsapp group (WAG) dengan peserta didik saja. Guru dapat mengoptimalkan secara lebih luas sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.*

*Guru dapat mengoptimalkan gadget sebagai media pemantik kreativitas pada pembelajaran hybrid. Gadget dapat berperan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Ainun (2021) menyebutkan bahwa Gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran hybrid (Habibah et al., 2021). Lebih lanjut penelitian Nuhman (2018) menyebutkan bahwa Gadget dapat mempermudah akses materi, belajar materi, menganalisis materi, membuat pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan tidak menjenuhkan serta dijadikan sebagai sumber belajar (Erika et al., 2018). Gadget telah berkembang media media yang mempermudah, mempercepat dan meringankan tugas manusia.*

*Hasil analisis kebutuhan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kota Surabaya didapati bahwa perlu adanya peningkatan kualitas SDM (Sumber Daya manusia) terlebih menghadapi kurikulum baru. Tantangan yang muncul adalah kesiapan guru dalam menghadapi pola pembelajaran yang dinamis. Secara spesifik pimpinan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kota Surabaya menyebutkan bahwa guru perlu mendapatkan bekal dalam memanfaatkan media atau platform digital untuk menjawab tantangan zaman. Pernyataan tersebut dapat diterjemahkan bahwa pelatihan pemanfaatan media untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran daring maupun hybrid sangat diperlukan.*

*Berdasarkan analisis kebutuhan mitra dan analisis situasi pendidikan, tim pengabdian kepada masyarakat perlu menyusun fokus pengabdian. Pengabdian kepada masyarakat yang dirncanakan adalah optimalisasi gadget sebagai media pemantik kreativitas pada pembelajaran hybrid. Tujuan dari pengabdian adalah guru mampu mengoptimalkan Gadget*

yang dimiliki untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## 2. Metode

Metode yang digunakan adalah melalui ceramah, tanya jawab dan diskusi. Peserta diberi kesempatan untuk sharing diskusi kendala yang dialami. Peserta mendapatkan kesempatan untuk menanggapi antar peserta. Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat diadakan melalui daring dengan media Zoom bersama dengan guru-guru yang tergabung dalam Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kota Surabaya. Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2022.

Sasaran peserta adalah Guru Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kota Surabaya. Secara khusus adalah guru pada jenjang sekolah dasar. Peserta yang mendaftar sebanyak 106 peserta. Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat peserta yang terlibat dari awal sampai selesai kegiatan sebanyak 84 Peserta. Terdapat juga peserta di luar sekolah dibawah Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kota Surabaya.

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat adalah melalui seminar peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengoptimalkan Gadget. Adapun tahap pengabdian kepada masyarakat dimulai dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi (Chatib & Akhwani, 2021). Sebelum kegiatan berlangsung peserta akan diminta untuk mengisi form pretest. Form ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan awal peserta. Hasil ini akan dikomparasikan dengan hasil posttest untuk dapat digunakan sebagai pembandingan. Dengan demikian dapat diketahui sebelum dan setelah kegiatan. Pada form posttest dengan pretest akan sama soalnya. Hanya pemberiannya berbeda, yaitu sebelum materi dan setelah materi diberikan.

## 3. Hasil dan Diskusi

Dunia yang hadir saat ini seolah terbagi menjadi dunia nyata dan dunia maya. Dunia anak cenderung lebih didominasi oleh dunia maya daripada dunia nyata. Hal ini dibuktikan

dengan banyaknya jumlah teman di dunia maya dibanding di dunia nyata. Anak lebih nyaman berselancar di dunia maya di banding berinteraksi di dunia nyata. Bahkan mereka bisa berjam-jam di depan gadget daripada main di luar rumah.

Perpindahan dari dunia maya begitu cepat. Seluruh sisi kehidupan tidak dapat lepas dari dunia maya, termasuk dunia pendidikan. Ungkapan dari Imam Ali bin Abi Thalib yang menyebutkan untuk mendidik sesuai dengan zamannya sangatlah terasa. Kecakapan konvensional berpindah menuju digital. Masyarakat sudah masuk di era cyber space yang mensyaratkan literasi digital.

Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika RI menyebutkan bahwa tahun 2021 pengguna internet mencapai 202 juta pengguna dari 273 juta jumlah penduduk Indonesia (Agustini, 2021). Artinya 74 persen penduduk Indonesia menggunakan internet. Angka tersebut sangatlah besar, kemungkinan akan terus bertambah mencapai 100 persen. Era digital telah melebur dan mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Hal ini terlihat ada e-commerce, Cyber physical system, Artificial Intelligences, e learning, Virtual Reality, Virtual Learning, Hologram Teacher, Robotic Teacher dan lainnya.

### **Optimalisasi Gadget Sehat**

Pengguna gadget seyogyanya mampu mengoptimalkan gadget yang dimiliki secara sehat (Farida et al., 2021). Gadget dapat digunakan secara tidak sehat ketika digunakan dengan tidak tepat seperti addictive Gadget. Gadget dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan dan membantu memudahkan tujuan pembelajaran (Ginanjari et al., 2018). Gadget yang sehat dalam pembelajaran setidaknya dioptimalkan untuk 4 hal, yaitu gadget digunakan untuk mengefektif dan efisien tugas; gadget digunakan untuk mengembangkan bakat; meningkatkan kompetensi; gadget digunakan sebagai media komunikasi.

Gadget dapat memiliki dampak positif, tetapi juga dapat memiliki dampak negatif. Semua tergantung pengguna memanfaatkan secara bijak. Dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran, Gadget dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Setidaknya ada 5 strategi yang dapat dilakukan oleh guru supaya pembelajaran yang

dilakukan dapat optimal. Setiap pendidik tentu memiliki gadget. Gadget yang dimiliki merupakan barang berharga yang dapat dioptimalkan dengan tepat.

## 1. Video Pembelajaran

Guru dapat merancang pembelajaran dengan menampilkan video-video pembelajaran yang sudah tersedia di internet. Video yang dipilih adalah video yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Guru dapat mengumpulkan video-video sebagai bahan pembelajaran. Bahkan saat ini pemerintah telah menyediakan video praktik baik yang mudah ditelusuri di youtube. Video juga dapat digunakan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penelitian disampaikan bahwa video dapat membantu pemahaman peserta didik dan memiliki keunggulan dapat diputar berulang sesuai dengan kebutuhan belajar (Prastica et al., 2021).

## 2. Aplikasi Pembelajaran

Internet menyediakan beragam aplikasi pembelajaran sesuai kebutuhan terkini. Bahkan telah tersedia secara spesifik jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Kemdikbud Ristek telah menyediakan referensi untuk belajar salah satunya Edugame Rumah Belajar. Guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang telah tersedia secara gratis. Selain itu kementerian pendidikan juga telah menyediakan platform Edugame Rumah belajar sebagai bagian dari pemanfaatan gadget secara sederhana (Akhwani et al., 2022)

Abad 21 memudahkan peserta didik untuk belajar dengan menggunakan Gadget. Mereka tidak harus bersusah payah pergi ke perpustakaan untuk membaca atau mencari informasi, cukup dengan gadget maka, informasi dengan mudah didapatkan (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Beragam aplikasi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Bahkan telah tersedia secara gratis, tinggal mengunduh saja. Kemudahan seperti yang berlu untuk dimanfaatkan oleh guru.

## 3. Media Sosial

Media sosial dapat dimanfaatkan secara bijak. Pembelajaran dapat dilakukan dengan Instagram live, Facebook Life streaming, Tiktok live, streaming Youtube dan lain sebagainya (Riko & Lestari, 2020). Selain itu, media sosial dapat digunakan sebagai publikasi karya dan juga portofolio. Contoh, seorang anak memiliki bakat melukis, karya

akan lebih bermakna jika diposting di media sosial daripada hanya dilipat dan ditumpuk di lemari. Dengan demikian siswa akan mendapatkan apresiasi dari berbagai pihak. Pada anak usia jenjang sekolah dasar memang belum diizinkan memiliki media sosial. Solusinya adalah menggunakan media sosial orang tua atau kakaknya.

#### 4. Konten Edukatif

Hadirnya teknologi seyogyanya dapat dimanfaatkan untuk berinovasi dalam pembelajaran. Teknologi tidak semata hanya sebagai objek yang digunakan tetapi juga bisa menjadi subjek dalam pembelajaran (Kemdikbud, 2021). Oleh karena itu gadget perlu dijadikan sebagai subjek untuk membuat konten yang kreatif dan menarik. Inovasi perlu digali, guru dapat berbagi informasi dan mencari informasi dari berbagai media sosial yang mudah di akses saat ini.

Internet saat ini mudah diakses oleh peserta didik maupun guru. Gadget yang dimiliki dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi berupa membuat opini, tulisan, tutorial, review produk dan proyek edukatif. Opini misalnya siswa belajar berpendapat baik lisan maupun tulisan terhadap fenomena. Karya tulisan misalnya menulis dengan tema bebas sesuai keinginan siswa. Karya tutorial misalnya video tutorial sebagai sumber belajar materi sekaligus anak membuat video tutorial sederhana. Pada review produk berisi review produk-produk yang dipakai siswa. Sementara proyek edukatif digunakan sebagai pengembangan pengetahuan anak.

#### 5. Konten Inspiratif

Pada dasarnya manusia ingin mendapatkan perhatian (Kuncoro et al., 2018) dan respon positif dari orang lain. Hadirnya Youtuber-youtuber sukses membuat banyak remaja bercita-cita ingin jadi Youtuber. Selain tingginya hasil yang didapatkan Youtuber seolah menjelma sebagai artis di era digital. Tentu tidak mudah mencapai titik tersebut. Perlu ada proses panjang dan upaya yang gigih. Salah satunya adalah dengan membuat konten kreatif dan inspiratif. Konten yang diminati oleh banyak pihak bukan konten yang murahan.

*Pemanfaatan gadget untuk memberikan inspirasi dan motivasi kepada siswa. Inspirasi di dunia maya akan lebih mudah diterima dibandingkan dengan inspirasi di dunia nyata. Pengalaman inspiratif, quotes, kalimat bijak dapat dibagikan kepada siswa supaya pembelajaran lebih variatif. Guru memiliki bank konten inspiratif untuk dibagikan kepada peserta didik.*

## 6. Kesimpulan

*Kehadiran gadget seyogyanya dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Gadget dapat dimanfaatkan sebagai subjek sekaligus sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Gadget dapat membantu dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam praktiknya guru dapat memanfaatkan untuk menutupi kekurangan dan kelemahan guru. Gadget dapat memberi warna variasi pembelajaran inovatif. Pembelajaran yang monoton dengan ceramah atau tugas dapat dihindari dan diganti dengan mengoptimalkan gadget. Penggunaan gadget secara bijak dapat meringankan tugas guru. Di era digital telah banyak platform yang menyediakan berbagai kebutuhan belajar bagi peserta didik. guru dapat memanfaatkan sebagai sumber belajar.*

## Ucapan Terima Kasih

*Terimakasih disampaikan kepada LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang telah memberikan dukungan, kesempatan dan wadah untuk berbagi ilmu dan pengalaman. Dukungan juga diberikan oleh pimpinan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya dari level jajaran rektorat sampai pada prodi. Terimakasih juga kepada LP Ma'arif NU Surabaya yang telah bermitra dan mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian. Telah berupaya menjadi jembatan penghubung antara tim pengabdian kepada masyarakat dengan peserta atau guru di satuan pendidikan.*

## Referensi

*Agustini, P. (2021). Warganet Meningkat, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di*

- Internet. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. <https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>
- Akhwani, Rahayu, D. W., & Djazilan, M. S. (2021). Pemanfaatan Edugame Rumah Belajar Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan. *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 169–181.
- Akhwani, & Romdloni, M. A. (2021). Pendidikan Karakter Masa Pandemi Covid-19 di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 1–12.
- Aritonang, I. B., Martin, R., & Wawan Akbar. (n.d.). PERAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP HASIL RUMBIA.
- Chatib, M. Al, & Akhwani. (2021). Mengelola Emosi dan Menjadi Orang Tua Bahagia di Masa Pandemi melalui Mindfull Parenting. *Seminar Nasioanal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Erika, E., Sari, S. M., & Nurmalia, Y. (2018). Manfaat Gadget Sebagai Sumber Belajar Online Siswa Sd Di Masa Pandemi Covid-19. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(3), 117–126. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/30725>
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- Ginanjar, G. G., Kosasih, & Elan. (2018). Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 372–379.
- Habibah, A., Emiliana, D., Aslamiah, N., Aziza, N. N., & Fiara, D. O. (2021). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN HYBRID DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education, Language, Literature, and Arts, Icella*, 249–258.
- Hendayana, Y. (2020). Tantangan Dunia Pendidikan di Masa Pandemi. *Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi*. <https://diktiristek.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-dunia-pendidikan-di-masa-pandemi/>
- Kemdikbud, P. (2021). Pendidikan Inovatif melalui Konten Pembelajaran Digital dan Akun Pembelajaran Belajar.id. *Kemendikbudristek*. <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pendidikan-inovatif-melalui-konten-pembelajaran-digital-dan-akun-pembelajaran-belajar-id/>
- Kuncoro, A. M., Putri, A. O., & Pradita, A. (2018). Vlogger Sebagai Saluran Menuju Generasi Milenial Produktif Indonesia. *Sinergitas Quadruple Helix: e-Business dan Fintech sebagai Daya Dorong Pertumbuhan Ekonomi Lokal*, 193–199. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/article/view/9164/6131>
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufron, S., & Akhwani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Riko, & Lestari, F. A. P. L. I. D. (2020). Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Character Education Society*, 3(2), 258–266.

<http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES><https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.2310><https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.XXX>

Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Rosiyanti & Muthmainnah. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25.

Rusyada, H., & Nasir, M. (2022). *Efektivitas Penerapan Hybrid Learning Pasca Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar*. *Jurnal basicedu*, 6(2), 1714–1723.

