

PEMANFAATAN TEKNOLOGI GADGET MELALUI APLIKASI WHATSAPP TERHADAP HASIL BELAJAR PKN

Yassirly Amry¹⁾, Lisnawati Rusmin²⁾, La Ode Safiun Arihi³⁾
^{1,2,3)} Jurusan PGSD, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia
Email: yassirly.amry7@gmail.com

Abstrak: Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh membutuhkan media pendukung sebagai pengganti pembelajaran tatap muka, yaitu dengan menggunakan gadget. WhatsApp adalah sebuah program pesan instan yang terhubung ke internet dan dapat digunakan pada smartphone, tablet, dan PC. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan teknologi gadget melalui aplikasi *whatsapp* terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 22 Kendari. Penelitian *ex post facto* adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi gejala atau fenomena yang ditimbulkan oleh suatu kejadian di masa lalu, perilaku di masa lalu, atau kejadian di masa lalu yang telah merubah variabel bebas. Instruktur dan siswa di Kelas Va SD Negeri 22 Kendari berperan sebagai subjek penelitian. Strategi untuk mengumpulkan data, termasuk survei, dokumentasi, dan wawancara. Kuesioner digunakan sebagai alat penelitian. Penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan adalah metode analisis data yang digunakan. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam bentuk gawai bagi guru dan siswa sangat membantu dan meningkatkan pembelajaran. Namun, beberapa siswa tidak memiliki akses ke gadget mereka sendiri, yang menghambat kemampuan mereka untuk belajar, dan kurangnya kontrol siswa di rumah membuat siswa lebih memprioritaskan bermain dengan gadget daripada belajar. Selain itu, nilai rata-rata ujian siswa yang diambil sebelum belajar online adalah 88,8, sedangkan nilai rata-rata ujian siswa yang diambil saat belajar online adalah 83. Kesimpulan: Penggunaan Whatsapp di perangkat seluler dapat berdampak pada hasil belajar siswa untuk mata pelajaran kewarganegaraan.

Kata Kunci: Pemanfaatan *Gadget*, Hasil Belajar

UTILIZATION OF GADGET TECHNOLOGY THROUGH THE WHATSAPP APPLICATION ON STUDENTS' PKN LEARNING OUTCOMES

Abstract: In implementing distance learning, supporting media is needed as a substitute for face-to-face learning, namely by using gadgets. WhatsApp is an instant messaging program that is connected to the internet and can be used on smartphones, tablets and PCs. The aim of this research is to determine the use of gadget technology through the WhatsApp application on student learning outcomes in class V of SD Negeri 22 Kendari. The goal of this research was to ascertain how the Whatsapp application was used by students in SD Negeri 22 Kendari's Civics class V to use gadget technology to improve their learning results. *Ex post facto* research is the method used to identify symptoms or phenomena brought on by a past occurrence, past conduct, or past events that have changed the independent variable. Instructors and students in Class Va SD Negeri 22 Kendari served as the study's subjects. strategies for gathering data, including surveys, documentation, and interviews. A questionnaire was employed as the research tool. Data presentation, data presentation reduction, and deriving conclusions are the methods of data analysis employed. The findings of this study show that using technology in the form of gadgets for teachers and students is very helpful and enhances learning. However, some students do not have access to their own gadgets, which hinders their ability to learn, and a lack of student control at home leads students to prioritize playing with gadgets over studying. Also, the average score on the student exams taken before to studying online was 88.8, while the average score on the student tests taken while learning online was 83. Conclusion: Whatsapp use on mobile devices may have an impact on students' learning results for civics.

Keywords: Gadget Utilization, Learning Outcomes

Pendahuluan

Saat ini, pembelajaran tidak hanya didukung oleh buku, tetapi juga oleh penggunaan teknologi informasi seperti komputer, internet, dan lain-lain. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas dan efisiensi belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran juga mengalami perubahan. Hal ini didukung oleh Miarso (dalam Husain, 2014: 184) yang menyatakan bahwa pendistribusian atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu variabel yang mempengaruhi atau mendorong tercapainya proses pembelajaran yang berkualitas untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang sering diajarkan di sekolah dan menonjol adalah mata pelajaran kewarganegaraan.

Pada tahun 2019, pendekatan pembelajaran yang digunakan di ruang kelas mungkin masih digunakan secara offline, dan pemahaman teknologi tidak dapat diremehkan lagi. Namun demikian, wabah Covid-19 di awal tahun 2020 mendorong pemerintah untuk melakukan reformasi dalam sistem pendidikan dan peraturan perundang-undangan yang mengamankan kecakapan digital bagi para pengajar dan pembelajaran berbasis teknologi. Bagi para pengajar, hal ini menjadi tantangan tersendiri karena di era digital, mereka harus dapat menyeimbangkan antara tujuan pembelajaran dan perkembangan siswa agar dapat memahami ciri khas siswa sebagai generasi digital. Karena siswa saat ini adalah anggota dari era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak dapat diabaikan (Purnasari et al., 2020: 191)

E-learning pada dasarnya mengacu pada konsep pembelajaran daring yang mengarah pada penggunaan TIK untuk mendukung proses pembelajaran secara daring, diantaranya dengan menggunakan media komunikasi seperti WhatsApp dan dengan menggunakan berbagai aplikasi Google Classroom, YouTube, dan Zoom. Hal ini dapat membantu mengkomunikasikan tujuan pembelajaran semaksimal mungkin mempertemukan guru dan siswa dengan bantuan pengawasan orang tua sehingga proses belajar mengajar dapat terkomunikasikan dengan baik (Ma'ruifah & Gestardi, 2021: 38).

Media yang digunakan sebagai alat komunikasi kontemporer termasuk gawai. Gawai memungkinkan individu untuk berkomunikasi satu sama lain. Dengan munculnya gawai, kegiatan komunikasi kini semakin berkembang. Perangkat elektronik kecil dengan kegunaan khusus dikenal dengan sebutan gadget. Ponsel pintar seperti iPhone dan Blackberry, serta netbook, adalah contoh gadget (kombinasi komputer portabel seperti laptop dan internet). Media internet memungkinkan keterlibatan sosial, khususnya kontak sosial, dan komunikasi yang mudah; yang diperlukan untuk berkomunikasi satu sama lain adalah penggunaan komputer. Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan tujuan tertentu, sesuai dengan definisinya (Pebriana, 2017: 3).

Berikut ini adalah beberapa penggunaan, keuntungan, dan efek umum dari gadget: 1) Komunikasi, yang dapat dilakukan orang di era globalisasi dengan mudah, cepat, dan efektif; 2) Bersosialisasi, dapat berkenalan dengan orang baru dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa perlu menghabiskan banyak waktu untuk saling berbagi; 3) Pendidikan, dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan untuk politik, ilmu pengetahuan umum, dan agama tanpa harus pergi ke perpustakaan yang mungkin saja tidak terjangkau (Chusna, 2017: 319).

Karena hasil belajar berperan dalam pengembangan karakter pribadi dan berupaya meningkatkan hasil dan pola pikir agar menghasilkan perilaku yang lebih baik di sekolah, maka hasil belajar merupakan evaluasi dari sebuah proses yang diulang-ulang dan diakui yang bertahan lama atau tidak akan hilang selama-lamanya (Sjukur, 2012:372). Pola-pola

perbuatan, keyakinan, konsep, sikap, apresiasi, dan keterampilan adalah contoh-contoh hasil belajar (Suprijono, 2015: 5).

Dampak dari pandemi covid-19, Indonesia mewajibkan Karantina sebagai usaha untuk memberhentikan dari menularnya jensi virus ini. Banyak kegiatan yang terpaksa harus berada di rumah, salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar. Mahasiswa dan pembelajar diharapkan dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui sistem pendidikan jarak jauh. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran jarak jauh membutuhkan media pendukung sebagai pengganti pembelajaran tatap muka, yaitu dengan menggunakan gadget.

WhatsApp adalah sebuah program pesan instan yang terhubung ke internet dan dapat digunakan pada smartphone, tablet, dan PC (Fauzi, 2017: 2). Salah satu platform media sosial yang kini digandrungi oleh seluruh lapisan masyarakat adalah WhatsApp (WA). Penggunaan media sosial WA merupakan salah satu cara masyarakat untuk berkomunikasi sesuai dengan kebutuhan dan minatnya masing-masing (Yensy, 2020: 66). Bahkan ketika pengajar tidak hadir di kelas, penggunaan WhatsApp untuk e-learning berdampak pada alur pengajaran. Meskipun kuliah terkadang terlambat, mata kuliah yang dipelajari selama satu semester tetap dapat diselesaikan (Hadi, 2015: 43).

Grup kelas pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan WhatsApp untuk memfasilitasi komunikasi antara kelompok mahasiswa dan dosen. Berikut ini adalah fase-fase pembelajaran melalui WhatsApp: (1) Fase persiapan. Pada fase ini, guru mendistribusikan materi pembelajaran kepada seluruh siswa di kelas berupa materi pembelajaran awal dan video, serta metode pembelajaran secara online. (2) Fase pelaksanaan. Pada fase ini, kegiatan yang dilakukan; (a) kegiatan literasi; (b) berpikir kritis; (c) kolaborasi dan komunikasi; (d) kreativitas (3) Fase penutup. Pada fase ini, pekerjaan rumah merupakan tugas guru untuk memantapkan apa yang telah dipelajari.

Penelitian dari Awaludin et al., (2020:460) menyimpulkan bahwa hasil dari belajar Matematika siswa kelas VIII7 SMP Negeri 12 Kendari meningkat sesudah mendapatkan arahan dengan menggunakan video aplikasi WhatsApp. Hasil penelitian ini bersifat deskriptif dan menunjukkan bahwa daring melalui video WhatsApp dinilai baik dengan persentase rerata seluruh pertemuan 60,50%. Hasil dari belajar matematika Sebelum diajarkan melalui WhatsApp menggunakan video tutorial rata-rata 24,08, median 23, modus 16 dan standar deviasi dan varians 9,077 dan 82,394; dan nilai minimal 8, nilai maksimal 40. Hasil dari belajar cukup baik, rerata persentase 60,50%. Hasil dari belajar matematika siswa melalui aplikasi WhatsApp sesudah pembelajaran melalui video tutorial menjadi rerata 73,17; median 77; modus 88; standar deviasi dan varians masing-masing sebesar 16,492 dan 271,971; serta nilai minimum 32, dengan nilai maksimum 92. Dari hasil tersebut, maka tolak H₀. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil dari belajar mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Salam (2020: 209) menyimpulkan bahwa tahapan belajar mengajar melalui WhatsApp membawa dampak dalam partisipasi siswa dalam belajar mengajaar daring. Tahapan ini membawa dampak pada kegiatan belajar mereka melalui pengajaran, tanya jawab atau memberikan jawaban dan memberikan tugas yang ada. Begitu juga, tahapan ini di WhatsApp secara bermakna memengaruhi hasil pembelajaran.

Dari uraian tersebut, maka peneliti bermaksud untuk meneliti "Pemanfaatan Teknologi Gadget Melalui Aplikasi *Whastapp* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Kendari".

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *ex post facto*. Pelaksanaan penelitian di SD Negeri 22 Kendari pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas Va SD Negeri 22 Kendari. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, angket/kuisisioner. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk memperoleh data tentang pemanfaatan apa saja yang dialami siswa selama pembelajaran dengan menggunakan gadget melalui aplikasi Whatsapp terhadap hasil belajar PKn siswa kelas Va SD Negeri 22 Kendari.

Analisis data dilakukan saat peneliti mengumpulkan data dengan cara memilih data mana yang sangat penting untuk dapat menjawab rumusan masalah yang telah di rumuskan sebelumnya. Proses analisis data yang digunakan mengacu pada model Miles & Hiberman tiga langkah yang dilakukan dalam yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian

1. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas tentang manfaat dengan menggunakan aplikasi whatsapp selama proses mengajar di masa pandemik yaitu selain merasakan perbedaan dalam menagajar di rumah, mereka dapat menambah pengetahuan dalam penggunaan gadget karena sekarang teknologi semakin maju sehingga mereka harus mengikuti perkembangan zaman. Kendala yang ditemui saat proses belajar mengajar di rumah dengan menggunakan aplikasi whatsapp yaitu kendala yang di hadapi guru dan siswa tetapi mereka tetap berusaha semaksimal mungkin dalam pembelajaran, selain itu guru juga memberikan solusi terbaik buat siswa-siswanya. Cara yang dilakukan jika dalam proses pembelajaran daring ada beberapa siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan yaitu guru selalu mencari cara yang mudah bagi siswanya agar mereka bisa memahami materi apa yang guru sampaikan kepada mereka, selain minimnya informasi terkadang guru memberikan video pembelajaran informasi tersebut siswa dapat lebih mengerti. pembelajaran daring dan luring yang lebih efektif adalah pembelajaran luring atau offline. Alasan memilih menggunakan aplikasi WhatsApp sebagai media dalam proses pembelajaran daring selain lebih mudah dan efisien juga kebanyakan siswa ataupun guru menggunakan aplikasi tersebut. Kendala yang sering dihadapi selama pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp* adalah kebanyakan siswa tidak memiliki gadget jadi hal ini yang memperlambat guru dalam menyampaikan informasi maupun materi yang di sampaikan. Solusi Jika terjadi keterlambatan dalam pengiriman tugas yang dilakukan oleh siswa guru memberikan dukungan ke siswanya agar mereka tidak malas dalam mengerjakan tugas apalagi kurangnya kontrol langsung siswa membuat guru mengetahui kegiatan apa saja yang siswanya lakukan selama belajar di rumah jadi selain guru orangtua juga perlu mengontrol anaknya agar anaknya tidak tertinggal dalam belajar.

Cara memberikan penilaian terhadap hasil belajar PKn siswa selama pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi whatsapp adalah mengirimkan tugas lewat *Whatsapp* dengan membawa tugas kesekolah guru dapat menilainya langsung dan apabila ada yang salah guru bisa mengkoreksi kembali tugas-tugas yang telah di berikan. Jika selama proses pemberian informasi ada siswa yang terlambat atau tidak menerima informasi adalah tidak mempersulit siswa tersebut tidak membuatnya tertekan dan memaksakan diri, kita tau bahwa di masa pandemi ini krisis

ekonomi semakin meningkat sehingga mau tidak mau kita yang masih mampu perlu membantu orang yang kurang mampu.

Hasil wawancara dengan siswa diketahui bahwa manfaat rasakan siswa dengan belajar menggunakan HP selama di rumah adalah untuk belajar dan ada pula yang menggunakannya untuk bermain sehingga kontrol siswa di rumah kurang akibat dari kegiatan mereka yang dilakukan kebanyakan untuk bermain. Kendala yang dirasakan saat proses belajar di rumah antara lain tugas yang terlalu banyak, jaringan yang kadang menghambat mendapatkan informasi serta mengirimkan tugas, dan juga mereka harus belajar sendiri tanpa adanya bimbingan langsung guru. Jika dibandingkan antara belajar di rumah dan di sekolah yang lebih baik menurut siswa adalah belajar di sekolah lebih menyenangkan mereka dapat belajar serta bermain bersama teman sebayanya. Jika terlambat mengirim tugas kepada gurumu yang dilakukan adalah keterlambatan dalam mengerjakan tugas sering terjadi di sekolah sehingga guru selalu memberikan waktu tambahan dalam mengerjakan tugas walaupun telat akan mereka antusias untuk mengerjakannya agar mereka mendapatkan nilai yang bagus

2. Data hasil kuesioner

Berdasarkan kuisisioner yang telah diberikan kepada siswa selaku responden dalam penelitian ini diperoleh data deskriptif siswa disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Koesioner

No Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu- ragu	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Total
1	9	9	4	3	-	25
2	10	11	3	1	-	25
3	12	13	-	-	-	25
4	15	10	-	-	-	25
5	11	11	2	1	-	25
6	10	12	2	1	-	25
7	11	14	-	-	-	25
8	6	4	3	12	-	25
9	8	12	5	-	-	25
10	9	13	3	-	-	25
11	6	12	5	2	-	25
12	3	11	5	4	2	25
13	-	6	9	3	7	25
14	8	7	8	1	1	25
15	10	10	5	-	-	25

1. Pernyataan “Saya senang dengan belajar daring di rumah selama masa pandemi” menunjukkan 9 orang (36%) memilih sangat setuju, 9 orang (36%) memilih setuju, 4 orang (16%) memilih ragu-ragu dan 3 orang (12%) memilih tidak setuju.
2. Pernyataan “Dengan belajar daring di rumah, saya setuju dengan tiap hari diberikan tugas oleh guru” menunjukkan 10 orang (40%) memilih sangat setuju, 11 orang (44%) memilih setuju, 3 orang (12%) memilih ragu-ragu, dan 1 orang (4%) memilih tidak setuju.

3. Pernyataan “Dengan belajar daring di rumah, saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru” menunjukkan 12 orang (48%) memilih sangat setuju, dan 13 orang (52%) memilih setuju.
 4. Pernyataan “Dengan adanya aplikasi *Whatsapp*, saya mudah mengirimkan tugas kepada guru” menunjukkan 15 orang (60%) memilih sangat setuju, dan 10 orang (40%) memilih setuju.
 5. Pernyataan “Aplikasi *Whatsapp* dapat berkomunikasi sesama guru dan teman jika ada tugas yang tidak di pahami” menunjukkan 11 orang (44%) memilih sangat setuju, 11 orang (44%) memilih setuju, 2 orang (8%) memilih ragu-ragu, dan 1 orang (4%) memilih tidak setuju.
 6. Pernyataan “Aplikasi *Whatsapp* memberikan informasi pelajaran lebih cepat dan mudah” menunjukkan 10 orang (40%) memilih sangat setuju, 12 orang (48%) memilih setuju, 2 orang (8%) memilih ragu-ragu dan 1 orang (4%) memilih tidak setuju.
 7. Pernyataan “Dengan penggunaan aplikasi *Whatsapp* saya dapat menambah pengetahuan dalam menggunakan gadget dalam belajar” menunjukkan 11 orang (44%) memilih sangat setuju, dan 14 orang (56%) memilih setuju.
 8. Pernyataan “Dalam belajar daring di rumah tidak ada kendala yang saya hadapi selama belajar” menunjukkan 6 orang (24%) memilih sangat setuju, 4 orang (16%) memilih setuju, 3 orang (12%) memilih ragu-ragu, dan 12 orang (48%) memilih tidak setuju.
 9. Pernyataan “*WhatsApp* lebih mudah digunakan dibandingkan dengan aplikasi lain” menunjukkan 8 orang (32%) memilih sangat setuju, 12 orang (48%) memilih setuju, dan 5 orang (20%) memilih ragu-ragu.
 10. Pernyataan “Dalam menggunakan *Whatsapp* tidak ada kendala yang saya hadapi” menunjukkan 9 orang (36%) memilih sangat setuju, 13 orang (52%) memilih setuju, dan 3 orang (12%) memilih ragu-ragu.
 11. Pernyataan “Jaringan merupakan penyebab keterlambatan dalam mengirim tugas melalui *Whatsapp* selama belajar di rumah” menunjukkan 6 orang (24%) memilih sangat setuju, 12 orang (48%) memilih setuju, 5 orang (20%) memilih ragu-ragu, dan 2 orang (8%) memilih tidak setuju.
 12. Pernyataan “Saya terkadang terlambat dengan informasi yang di berikan oleh guru akibat tidak adanya paket data yang cukup” menunjukkan 3 orang (12%) memilih sangat setuju, 11 orang (44%) memilih setuju, 5 orang (20%) memilih ragu-ragu, 4 orang (16%) memilih tidak setuju, dan 2 orang (8%) memilih sangat tidak setuju.
 13. Pernyataan “S Saya lebih sering membuka akun *WhatsApp* daripada buku pelajaran” menunjukkan 6 orang (24%) memilih setuju, 9 orang (36%) memilih ragu-ragu 3 orang (12%) memilih tidak setuju, dan 7 orang (28%) memilih sangat tidak setuju
 14. Pernyataan “Saya aktif mengerjakan tugas PKN selama pembelajaran daring” menunjukkan 8 orang (32%) memilih sangat setuju, 7 orang (28%) memilih setuju, 8 orang (32%) memilih ragu-ragu, 1 orang (4%) memilih tidak setuju, dan 1 orang (4%) memilih sangat tidak setuju.
 15. Pernyataan “Selama belajar dirumah saya dapat mengatur jadwal antara belajar dan bermain” menunjukkan 10 orang (40%) memilih sangat setuju, 10 orang (40%) memilih setuju, dan 5 orang (20%) memilih ragu-ragu.
3. Data hasil belajar siswa

hasil belajar siswa sebelum pembelajaran online (luring) dan selama pembelajaran online berdasarkan nilai UTS pada mata pelajaran PKn disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil keterampilan berbicara siswa

No	Kode Siswa	Sebelum Pembelajaran	Selama
		Online (Luring)	Pembelajaran Online
1	NF	80	85
2	ER	93	80
3	R	90	90
4	RH	90	80
5	NP	91	90
6	Z	90	85
7	NR	88	80
8	MF	87	85
9	NA	90	90
10	AW	90	78
11	AD	90	85
12	RM	91	80
13	MN	88	85
14	K	90	80
15	NK	90	80
16	OS	93	80
17	MM	90	78
18	IY	90	79
19	KC	85	80
20	AA	90	85
21	MH	90	85
22	MK	87	80
23	DH	85	90
24	NN	85	85
25	AZ	87	80
Rata-Rata		88,8	83

Berdasarkan Tabel 2 maka bisa disimpulkan bahwa nilai UTS PKn siswa kelas Va sebanyak 25 siswa sebelum belajar online (luring) memiliki nilai tertinggi yaitu 93 dan nilai terendah yaitu 80 sedangkan nilai rata-rata siswa adalah 88,8. Setelah selama belajar online (daring) memiliki nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 78 sedangkan nilai rata-rata siswa adalah 83.

Berdasarkan kedua data hasil UTS siswa kelas Va dapat dilihat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara hasil belajar sebelum online (luring) dan hasil belajar selama online (daring) dimana hasil rata-rata belajar sebelum online lebih tinggi dari hasil rata-rata belajar selama online, selain itu proses belajar antara daring dan luring yang sangat berbeda membuat guru dan siswa merubah kegiatan proses belajar yang tadinya di sekolah sekarang di rumah sehingga guru kurang mengontrol perlakuan anak selama dirumah dan mereka hanya bisa memberikan tugas saja.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas V SD Negeri 22 Kendari, pembelajaran semester lalu dilakukan di rumah. Ia juga menyampaikan bahwa di masa pandemi ini, siswa akan antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, para guru menghadapi beberapa kendala di sekolah, namun e-learning di SD Negeri 22 Kendar tidak terlalu sulit bagi mereka. Kendala tersebut dikarenakan tidak semua siswa memiliki handphone (gadget) sendiri, sebagian siswa memiliki handphone milik orang tua. Jadi ketika guru meminta suatu tugas, mereka mengharapkan orang tuanya menyelesaikan tugas guru tersebut. Jadi hambatannya adalah apa yang mereka harapkan. Wajah saat mengumpulkan tugas terkadang tidak ada, apalagi saat menggunakan aplikasi pendidikan online berupa Zoom atau Classroom ukurannya sangat kecil.

Fauzi (2017: 7) Platform media sosial WhatsApp menawarkan fitur-fitur berikut sebagai sarana komunikasi: a) andal dan sederhana; b) Panggilan suara dan video gratis; c) Obrolan grup untuk memungkinkan terhubung dengan anggota keluarga, teman, dan kerabat; d) melanjutkan percakapan dengan menyinkronkan semua ke desktop; e) Bagikan foto atau video momen penting; f) Mudah berbagi dokumen; dan g) pesan suara untuk mengekspresikan diri secara lisan, bukan secara tekstual

Menurut Abroto (2021: 1637) beberapa kelebihan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi WhatsApp, antara lain: 1) Siswa dapat berpikir lebih kritis dan rasional, 2) Dapat menumbuhkan kepekaan dalam bekerjasama, bermusyawarah, dan saling menghargai antar siswa, 3) Lebih hemat dalam memberikan informasi secara langsung. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran berbasis whatsapp voice note adalah sebagai berikut; 1) Sebagian siswa tidak memiliki handphone sehingga mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik maupun sosial, 3) Ada juga sebagian guru yang belum memahami cara menggunakan hand phone sehingga mengalami kesulitan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, 4) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran secara konvensional kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan TIK (Teknologi Informasi Komunikasi), 5) Terkadang jaringan internet menjadi kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran karena sinyalnya terkadang hilang, dan 6) Siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran karena sudah terkontaminasi oleh lingkungan sekitar.

Manfaat dari penggunaan gadget ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa walaupun masih ada beberapa siswa yang belum memiliki gadget sendiri, tetapi tidak menghambat pembelajaran mereka, selain itu mereka juga sudah paham dengan penggunaan aplikasi Whatsapp sehingga tugas yang diberikan oleh gurunya dapat mereka kerjakan dengan baik.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memang masih jarang digunakan saat ini. Meskipun teknologi memiliki manfaat yang cukup besar dalam mengembangkan potensi anak, namun perkembangan teknologi yang terus berlangsung membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Perubahan tersebut tidak hanya berpengaruh pada isi kurikulum, tetapi juga perubahan dalam pedagogi, yaitu perubahan yang mendorong munculnya pengajaran berbasis teknologi dan bukan hanya kelas tradisional. Kondisi ini mendorong guru untuk peka terhadap perubahan zaman dan mengembangkan serta meningkatkan kemampuannya, termasuk kemampuan pedagogiknya. (Purnasari et al., 2020: 190).

Efektivitas pembelajaran selain tercermin dari inovasi yang direalisasikan, juga kondisi kehidupan masing-masing siswa. Beberapa siswa memiliki infrastruktur yang layak, seperti laptop atau telepon seluler dan jaringan internet. Namun, karena alasan finansial, umumnya mahasiswa hanya bisa mengandalkan pertemuan luring. Akibatnya, inovasi tidak dapat diimplementasikan dengan baik.

Selain kuota internet, kualitas jaringan juga sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Tidak semua kawasan pemukiman selalu terkoneksi dengan baik. Sementara itu, pembelajaran hanya bisa berjalan dengan baik jika tersedia jaringan internet yang stabil. Hal ini membuat pembelajaran secara online menjadi kurang optimal.

Untuk membantu proses pembelajaran online ini, pemerintah sebaiknya membuat kebijakan dengan membuka layanan aplikasi online gratis yang bekerja sama dengan penyedia jasa internet dan aplikasi. Pemerintah juga harus membuat kurikulum dan silabus untuk pendidikan online.

Guru juga harus memikirkan solusi yang tepat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa meskipun tetap belajar dari rumah. Guru perlu melakukan upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran daring seperti siswa merasa bosan dan jenuh, kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan tertekan dengan banyaknya tugas yang diberikan guru. Guru harus memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan lancar, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya adalah guru dituntut untuk dapat merancang media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media online. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran dibuat lebih menarik dari sebelumnya agar siswa dapat lebih aktif dalam belajar sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran yang memegang peranan penting. Proses penilaian dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran. (Adriani dkk, 2019: 67). Hasil belajar merupakan puncak dari kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan tingkah laku (psikomotorik) yang bersifat berkesinambungan dan dinamis serta dapat diukur dan diamati. (Suhendri, 2010: 32).

Simpulan

Dari uraian di atas mengenai manfaat teknologi gadget dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp* terlihat hasil belajar siswa di Kelas V SD Negeri 22 Kendari bahwa dimasa pandemi covid-19, sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Akan tetapi kurangnya persiapan dan fasilitas penggunaan gadget memperhambat proses belajar di sekolah selain itu kurangnya pengalaman guru dalam mengajar dengan menggunakan *whatsapp* pada pembelajaran daring di rumah.

Adapun hasil kuesioner dan wawancara yang dilakukan ternyata penggunaan gadget di sekolah sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa akan tetapi perekonomian bagi beberapa siswa membuat mereka ada yang tidak memiliki gadget sehingga memperhambat proses belajar.

Daftar Pustaka

Abroto, A. P. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi *Whatsapp* di Sekolah Dasar. *basicedu* , 5, 1632-1638.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.971>

- Adriani, S. A., Kadir., Salam, M., dan Ikman. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Raha. *Jurnal Pendidikan matematika*, Vol. 10, No. 1, 66-76. <https://dx.doi.org/10.36709/jpm.v10i1.5645>
- Awaludin, Rahmat, & muh, Juliarta, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Whatsapp Dengan Bantuan Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 8(3), 449–461. <https://doi.org/10.36709/jppm.v8i3.16704>
- Chusna, P. A. (2017). *Perkembangan Pengaruh Media Gadget pada Anak Karakter*. 17(2), 315–330. [PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK | Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan \(uinsatu.ac.id\)](https://doi.org/10.36709/jppm.v8i3.16704)
- Fatira Marlya, dkk. 2021. *Pembelajaran Digital*. Bandung. Widina Bhakti Persada
- Fauzi, R. 2017. Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna *Whatsapp* Di Era Media Baru. *JIKE*, Vol. 1, No. 1, 1-10. [265273-perubahan-budaya-komunikasi-pada-penggun-2e8a6579.pdf \(neliti.com\)](https://doi.org/10.36709/jppm.v8i3.16704)
- Hadi, B. 2015. Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di Smk N 1 Sragen. *Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret*. Solo. [Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Smk N 1 Sragen - Neliti](https://doi.org/10.36709/jppm.v8i3.16704)
- Husain, Chaidar. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. Vol. 2. Kwartolo, Yuli. 2010. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran. Vol. 9. Online [Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan | Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan \(umm.ac.id\)](https://doi.org/10.36709/jppm.v8i3.16704)
- Lutfiyah, L. (2020). *Ketuntasan Belajar Matematika Masa Pandemi Covid-19 Program Televisi Edukasi Belajar dari Rumah*. Laplace. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). Doi: <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i2.380>
- Ma'ruufah, M. A., & Gestardi, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Era Covid 19 Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Nalar Pendidikan*, 9(1), 36–42. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20299>
- Minhajul Ngabidin. 2021. *Pembelajaran Dimasa Pandemi, Inovasi Tiada Henti*. Yogyakarta. CV. Budi Utama.

- Pebriana, P. H. (2017). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *OBSESI*, 1(1), 1–11. [Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini | Pebriana | Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini](#)
- Purnasari, P. D., Sadewo, Y. D., & Barat, B. K. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik*. 10, 189–196. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Salam M. 2020. WhatsApp, Kehadiran, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11 (2)-198-212 <http://dx.doi.org/10.36709/jpm.v11i2.11675>
- Sjukur, S. B. 2012. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK: *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.2, No.3, 368-378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Suhendri, H. 2010. Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN. *Jurnal Formatif*, Vol.1, No.1, 29-39. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v1i1.61>
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013 *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana
- Yensy, N.A. 2020. Efektifitas Pembelajaran Statistika PKN Melalui Media *Whatsapp Group* Ditinjau Dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi *Covid 19*). *Jurnal Pendidikan PKN Raflesia*, Vol. 05, No. 02, 65-74. [Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa \(Masa Pandemi Covid 19\) | Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia \(unib.ac.id\)](#)