



Upaya Mengurangi Ketergantungan Gadget pada Peserta Didik Kelas IV dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Powerpoint* di UPTD SDN Keleyan 1 Bangkalan

Fatimah Azzahra'

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

azahrafh01@gmail.com

Abstract

Flexible learning which is a characteristic of the Independent Curriculum, requires educators to make learning with the use of technology. One of them is through gadgets that can be applied by all ages. However, gadgets also have a bad influence on students, one of which is dependence on gadgets during learning activities. For this reason, the purpose of this research is to reduce gadget dependence by fourth grade students at UPTD SDN Keleyan 1 with a solution of providing a powerpoint learning media in Indonesian. The number of subjects in this study were 18 students. Instrument techniques and data collection in this study included interviews, observations, questionnaires and tests. The data analysis technique used is descriptive quantitative. The results of the study show that PowerPoint learning media can be a solution when fourth grade students at UPTD SDN Keleyan 1 are dependent on gadgets during the learning process, especially during Indonesian lessons. Classroom Action Research (CAR) with the implementation of the first cycle obtained an average result of the powerpoint learning media satisfaction questionnaire of 86% and the second cycle obtained an average powerpoint learning media satisfaction questionnaire result of 91%. So that in cycle II it has reached the desired result criteria of the researcher which is equal to 90%.

Keywords:

Gadget; Powerpoint Media; Indonesian Subject

Riwayat artikel:

*Diterima :XX Bulan XXXX
Dikirim :XX Bulan XXXX
Revisi :XX Bulan XXXX*



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Pendahuluan

Akibat kemajuan zaman, sehingga kecanggihan teknologi pun juga ikut berkembang pesat. Teknologi sangat memengaruhi kehidupan manusia, begitu pula pada nilai-nilai kehidupannya. Teknologi yang berkembang pada saat ini bertujuan untuk memudahkan segala urusan manusia. Teknologi tersebut sudah memasuki segala bidang diantaranya ekonomi, sosial, budaya, kesenian, politik dan tak terkecuali pada bidang pendidikan. IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) adalah dua hal yang saling berkaitan. Menurut (Jamun, 2018) teknologi membawa pengaruh positif untuk menciptakan inovasi-inovasi baru bagi pendidikan di Indonesia. Sehingga dengan adanya kemajuan teknologi akan memberikan kemudahan serta berbagai cara baru bagi tenaga pendidik untuk menjadikan suasana proses pembelajaran kelas yang tetap menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dari penjelasan sebelumnya, bahwa sistem pendidikan pun ikut mengalami perubahan dan penyesuaian terhadap perkembangan zaman yang terjadi. Telah kita ketahui bahwa sistem pendidikan di Indonesia telah 11 kali mengalami perubahan yang dimulai pada tahun 1947 hingga kurikulum 2013. Hingga masuk ke dalam Kurikulum Merdeka pada tahun 2022, tenaga pendidik dituntut untuk mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengemas proses pembelajaran yang mereka kehendaki dan sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan lingkungan peserta didik.

Mengetahui hal tersebut, banyak sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka namun tidak semua kelas. Dilansir dari Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan (2023) karakteristik Kurikulum Merdeka salah satunya adalah pembelajaran yang fleksibel. Yaitu kebebasan bagi pendidik untuk melaksanakan pembelajaran kelas yang sesuai dengan kemampuan pencapaian dan perkembangan masing-masing peserta didik serta menyesuaikan dengan konteks dan muatan lokal. Salah satu pembelajaran

fleksibel yang bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi oleh pendidik adalah melalui gadget.

Gadget merupakan salah satu bentuk konkret dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, yang akan memudahkan penggunaannya. Konteks penggunaan gadget bagi peserta didik membutuhkan bimbingan dan arahan yang lebih dalam, karena seorang anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar adalah individu yang sedang dalam tahap perkembangan dasar bagi kehidupan masa depannya dan dengan karakteristik tertentu (Silalahi, 2022). Anak sekolah dasar jika diberikan arahan untuk membawa gadget yang dikhawatirkan mereka tidak akan fokus dengan pembelajaran melainkan pusat perhatian mereka teralihkan dan timbulnya ketergantungan peserta didik pada gadget.

Dari hasil wawancara singkat dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1, didapati bahwa peserta didik mengsalahartikan penggunaan gadget pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, mereka cenderung bermain sendiri dengan gadgetnya tanpa memerhatikan penjelasan dari guru yang sedang menerangkan, serta mencari jawaban atas tugas yang diberikan oleh guru dengan mengakses internet tanpa mencari tahu terlebih dahulu di bukunya atau berdiskusi dengan teman kelompoknya terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya mereka lebih banyak memahami suatu bacaan. Hal tersebut, menurut peneliti akan membuat peserta didik ketergantungan dengan gadget, mematikan cara pikir siswa dan akan membentuk kepribadian secara instan tanpa perlu usaha terlebih dahulu. Dengan memerhatikan penyebab yang akan terjadi kedepannya, peneliti berusaha mencari jalan keluar guna memecahkan masalah tersebut. Sehingga peneliti akan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* yang akan disertai video untuk peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang ada pada modul ajar Kurikulum Merdeka 2022 Bahasa Indonesia SD Kelas IV. Mempertimbangkan dari sikap antusias peserta didik apabila diberikan suatu hal yang berbeda bagi mereka, sehingga media pembelajaran dapat menjadi

daya tarik baru bagi peserta didik agar mereka teralihkan dengan gadget, pembelajaran tidak bersifat monoton, dapat dijangkau oleh *audiens* dalam jumlah besar serta lebih bervariasi dengan adanya tampilan-tampilan menarik.

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan empat tahap tindakan, diantaranya *plan, act, observe and reflection*. Pada empat langkah tersebut memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya sehingga disebut dengan siklus. Pelaksanaan siklus dapat ditentukan dari tercapainya tujuan penelitian yang telah disusun. Jika tujuan penelitian telah tercapai, maka siklus tidak dilanjutkan. Namun, jika hasil dari siklus yang dilaksanakan belum maksimal, peneliti melanjutkan pada tahap siklus berikutnya.

Sebelum melakukan pelaksanaan penelitian, peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada saat melakukan penelitian yaitu membuat rancangan penelitian dengan menyusun seluruh rangkaian kegiatan. Instrumen penelitian sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan, mempersiapkan media pembelajaran ataupun sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan siklus. Selanjutnya tahapan pelaksanaan yaitu segala tindakan yang tertuang dalam modul ajar dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Serta tahapan pengamatan yaitu tahap mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas peserta didik dan guru wali kelas yang sedang mengajar. Dan tahapan yang terakhir yaitu refleksi, dimana peneliti menganalisis setiap kegiatan dan pengamatan yang telah dilaksanakan.

Subjek dan karakteristik dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 pada tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 18 peserta didik, masing-masing jumlah perempuan sebanyak 9 dan laki-laki sebanyak 9 peserta didik. Dengan guru wali kelas inisial U.S. Tempat yang digunakan untuk penelitian berada di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 lebih tepatnya di Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap yaitu dari bulan Februari hingga Maret 2023.

Dalam penelitian ini teknik instrumen dan pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan test. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, wawancara digunakan untuk memperoleh data secara mendalam dan dilakukan dengan bertatap muka secara langsung, dokumentasi dilakukan untuk menghimpun bukti nyata baik sebuah dokumen, foto atau video, angket digunakan untuk mengumpulkan sebuah pendapat

melalui beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh responden dan test digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang mendeskripsikan dan menjelaskan suatu data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui pengurangan ketergantungan gadget oleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* selama proses pembelajaran dan menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh dengan menggunakan angka-angka.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas diawali dengan melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan disusul dengan wawancara terhadap guru wali kelas IV. Dari kegiatan tersebut, peneliti menemukan suatu permasalahan dimana peserta didik cenderung bermain sendiri dengan gadgetnya dibandingkan memerhatikan penjelasan dari guru. Sehingga pada kegiatan selanjutnya, yaitu pelaksanaan Pra siklus pada hari Jumat, 10 Maret 2023 peneliti melakukan *pre-test* kepada peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut disajikan nilai hasil *pre-test* kepada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pra siklus :

Tabel 1. Tabel Nilai *Pre-Test* Kegiatan Peneliti Pra Siklus

No.	Uraian	Nilai Pra Siklus
1.	Jumlah Nilai Keseluruhan	1405
2.	Rata-rata	78
3.	Persentase Maksimal	100
4.	Persentase Minimal	30

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata peserta didik kelas IV sebesar 78.. Selama pelaksanaan pra siklus, peserta didik masih ketergantungan gadget yang mereka bawa, sehingga selama *pre-test* suasana kelas tidak kondusif.

Hasil kegiatan pada siklus I dan siklus II dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dijelaskan sesuai dengan tahapan tindakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu *plan, act,*

observe and reflection. Pada tahap *plan*, peneliti mempersiapkan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II, yaitu sebagai berikut : (1) menganalisis kurikulum, (2) Capaian Pembelajaran (CP) dianalisis untuk dikembangkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) dan selanjutnya disusun menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), mengembangkan tes yang akan digunakan dalam pra siklus, (3) membuat modul ajar, (4) mendesain media pembelajaran *powerpoint*, dan (5) menyiapkan instrumen penelitian.

Tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Maret 2023. Sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 27 Maret 2023. Dari akhir pelaksanaan siklus I dilakukan pengisian angket mengenai kepuasan media pembelajaran *powerpoint* untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran guna mengurangi ketergantungan gadget. Berikut disajikan data hasil angket mengenai kepuasan media pembelajaran *powerpoint* pada siklus I :

Tabel 2. Tabel Hasil Angket Kegiatan Peneliti Siklus I

No.	Uraian	Data Siklus (%)
1.	Jumlah Hasil Keseluruhan	1550
2.	Rata-rata	86
3.	Hasil Angket Maksimal	97
4.	Hasil Angket Minimal	54

Dari tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kepuasan media pembelajaran *powerpoint* yaitu 86% meskipun masih terdapat peserta didik yang kurang menyukai adanya media pembelajaran *powerpoint*. Dan dari pengamatan selama proses pelaksanaan siklus I peserta didik sudah tidak lagi ketergantungan dengan gadget. Namun masih terdapat kekurangan pada pelaksanaan siklus I diantaranya ; terlalu banyak slide yang ditampilkan pada *powerpoint* sehingga beberapa peserta didik merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk tahap selanjutnya, media pembelajaran *powerpoint* pada siklus II dilakukan perbaikan yaitu dengan mengurangi slide *powerpoint* dan memberikan sebuah gambar yang lebih menarik, mencantumkan animasi serta video yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

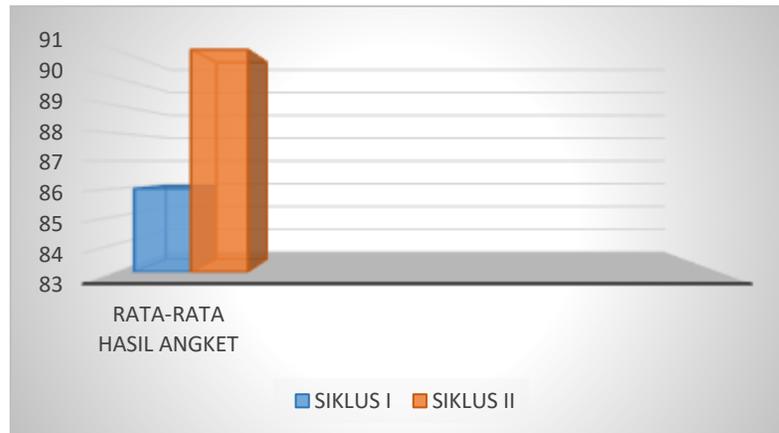
Berikut disajikan data hasil angket mengenai kepuasan media pembelajaran *powerpoint* pada siklus II :

Tabel 3. Tabel Hasil Angket Kegiatan Peneliti Siklus II

No.	Uraian	Data Siklus (%)
1.	Jumlah Hasil Angket Keseluruhan Peserta didik	1637
2.	Rata-rata Hasil Angket	91
3.	Hasil Angket Maksimal	100
4.	Hasil Angket Minimal	77

Dari tabel diatas diperoleh rata-rata hasil angket yaitu 91% yang berarti terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Adanya peningkatan hasil angket ini dipengaruhi oleh perbaikan media *powerpoint* yang lebih sederhana dan menambahkan beberapa animasi dan fitur gambar yang menarik. Hasil dari siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yaitu 90%. Hasil dari penelitian penggunaan media *powerpoint* guna mengurangi ketergantungan gadget oleh peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 mencapai hasil yang maksimal. Secara keseluruhan peserta didik mengikuti kegiatan pelaksanaan siklus dengan baik.

Berikut disajikan diagram peningkatan rata-rata hasil angket peserta didik pada siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Perbandingan rata-rata hasil angket peserta didik pada siklus I dan siklus II.

Selain rata-rata hasil angket mengenai kepuasan media pembelajaran *powerpoint* yang meningkat, peserta didik pun juga tidak lagi ketergantungan

gadget dan juga meningkatkan semangat, daya tarik dan motivasi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.

D. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan perubahan semangat, daya tarik dan motivasi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran serta berkurangnya ketergantungan gadget oleh peserta didik melalui bantuan penggunaan media pembelajaran *powerpoint*. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian sebagai berikut : Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, dimana siklus I tahap pengenalan media dan peserta didik memerhatikan secara seksama. Tampilan pada slide tidak *power texts*, melainkan dikemas seperti *games* dan video animasi serta lagu yang membantu peserta didik untuk mengingat materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Karena pembelajaran dikemas demikian, peserta didik tidak fokus kepada gadget melainkan kepada guru yang sedang menjelaskan di depan. Dan untuk siklus II, terdapat beberapa perbaikan yaitu pengurangan slide agar peserta didik tidak bosan di tengah-tengah pembelajaran.

Penerapan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* pada peserta didik kelas IV mampu mengurangi ketergantungan mereka dalam menggunakan gadget saat proses pembelajaran. Peserta didik lebih bijak dalam menggunakan gadget. Saat diperlukan, mereka akan membukanya, dan ketika tidak dibutuhkan mereka meletakkan gadget di dalam tasnya. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* mampu meningkatkan daya tarik dan juga motivasi peserta didik pada saat proses pembelajaran.

E. Daftar Pustaka

- Bay, R. R., Algiranto, A., & Yampap, U. (2021). Penggunaan Media Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 125–133. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/5215>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan - Pdf. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Kurikulum Merdeka: Keleluasaan Pendidik dan Pembelajaran Berkualitas*. Diakses dari: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). *EFEKTIFITAS MEDIA POWER POINT PADA PEMBELAJARAN BIDANG STUDI BAHASA INDONESIA DI SDN NGELANG 02 KECAMATAN MAOSPATI KABUPATEN MAGETAN TAHUN 2014/2015 Heni*. 02(02), 1–23.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Ngalim Purwanto. (2013). *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogia*, 13(2), 115–128. <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000/23206>
- Nurmalasari, R. (2022). Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 120–126. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.51>
- Rahmawati, N., Herlina, H., & Hasneli N., Y. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah. *Jkep*, 6(2), 135–145. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i2.445>
- Silalahi, S. Y. (2022). *Gadget dan Anak Sekolah Dasar*. 1, 335–346. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.219>
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syamsuddin, R., & Makassar, U. N. (2021). *Buku keterampilan berbahasa indonesia*. May.
- Waluyo, E. B., & Ghuftron, S. (2020). Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *National Conference for Ummah*, 1(1), 655–662. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/693>
-