



Optimalisasi Penggunaan Handpone Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19

**Alfi Sukrina¹, Azzura Denuarta², Nur Fatha Husna Dewi³, Nurhikmah Hasibuan⁴,
Demina⁵**

alfisukrina59@gmail.com, denuartazuhra@gmail.com, nurfathahusna@gmail.com
Nurhikmah081199@gmail.com, demina@iainatusangkar.ac.id

Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

nurfathahusna@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received: September 01, 2021

Revised: January 01, 2022

Accepted: March 30, 2022

Abstrak

Pendidikan selama masa pandemi covid-19 ini berjalan dengan cara yang berbeda dengan masa-masa sebelumnya. Terkhusus dalam Proses Belajar Mengajar, dimana sebelum masa pandemi covid-19 melanda proses belajar mengajar berjalan dengan pembelajarannya tatap muka dan menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Pada masa sebelum pandemi covid-19 melanda negeri, siswa dapat dituntut dan disiplin akan waktu, contoh ketika datang ke sekolah, pagi siswa sudah datang dengan rapi kesekolah. Berbeda dengan masa pandemi covid-19 dimana siswa dituntut untuk mengikuti proses belajar dan mengajar dari jarak jauh dengan menggunakan handpone. Memang handpone merupakan alternatif terbaik untuk sementara agar proses belajar mengajar di sekolah tidak terhentikan.

Kata kunci: Handphone, Pembelajaran, Masa Covid-19

1. Pendahuluan

Pada maret 2020, Indonesia dilanda pandemi covid-19. Tidak hanya di Indonesia, tapi sudah menyeluruh di penjuru dunia pandemi covid-19, yang berdampak drastis pada pembelajaran di sekolah. Yang mana pembelajaran disekolah biasanya melalui tatap muka dari semua jenjang pendidikan, tetapi saat masa pandemi covid-19 berubah drasti sehingga pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan demi menjaga diri dan masyarakat dari kerasnya virus covid-19 sehingga siswa dari segala jenjang pendidikan melakukan pembelajaran melalui dunia maya, yakni sebagai media alternatifnya menggunakan handphone.

Pembelajaran daring atau online memiliki kelebihan dan kekurangan. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarphone atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013).

Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014; Sicut, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molinda, 2005). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pengoptimalan penggunaan handphone dalam pembelajaran daring.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menitik beratkan pada penelitian kepustakaan (*library research*). Karena seluruh datanya bersumber pada bahan-bahan pustaka. Sumber penelitian ini terdiri berbagai literature baik buku, artikel, jurnal penelitian, dan dokumen yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang berkaitan dengan pemahaman media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan mengkaji konsep optimalisasi penggunaan handphone dalam pembelajaran masa covid-19.

Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Teknik analisis data melalui pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3. Pembahasan

3.1 Pembelajaran masa covid-19

Dampak dari penyebaran virus covid-19 melanda diberbagai aspek bidang kehidupan, kegiatan keagamaan, ekonomi, bahkan pendidikan. Virus ini datang dan berkembang secara cepat dan dapat menyerang siapapun tanpa memandang usia. Dari anak-anak, dewasa sampai lansia dapat terinfeksi virus covid-19. Perubahan yang dirasakan setelah datangnya virus ini sangat terlihat. Salah satunya kegiatan interaksi secara virtual. salah satu sektor yang terdampak virus ini yakni pendidikan. Dengan kondisi seperti ini memberikan dorongan serta adanya revolusi pendidikan (Eliana Nurlaeli, 2021 :130)

Metode pembelajaran daring ini menggunakan media elektronik yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak dimana tatap muka tidak dilakukan secara langsung, namun melewati media video call yang tetap dapat melakukan interaksi antara pendidik dengan peserta didiknya. Metode pembelajaran ini sudah dikenal sebelum adanya social distancing namun baru-baru ini populer setelah ditetapkannya social distancing, karena pembelajaran ini menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui gawai, laptop, komputer, tablet, dan lainnya sehingga siswa harus mempunyai salah satu atau lebih alat tersebut demi menunjang pembelajaran daring ini. Keterbatasan warga yang tidak dapat memenuhi perlengkapan tersebut menjadi permasalahan dan penghambatan pembelajaran dikarenakan tidak semua peserta didik mempunyai sejenis gawai serta jika peserta didik mempunyai gawai masih adanya hambatan berupa jaringan yang tidak selamanya stabil. Dalam pembelajaran daring ini diharapkan peserta didik dapat merubah pola kehidupannya dalam hal pembelajaran kearah lebih mandiri dimana peserta didik dapat mencari sumber pembelajarannya dengan memanfaatkan media pembelajaran online yang semakin banyak jenis dan kelengkapannya. Metode pembelajaran daring ini menggunakan media yang canggih dalam penggunaan teknologi yang dimana peserta didik ditantang dapat menggunakan teknologi semaksimal mungkin dalam pembelajaran, dari analisis yang kami kumpulkan mulai dari kelebihan penggunaan metode pembelajaran daring ada beberapa responden yang

bertanggapan tidak lain dan tidak bukan untuk pencegahan penyebaran virus COVID 19 yang sedang melanda dunia ini khususnya, lalu diantaranya ada yang mengungkapkan pembelajaran daring ini sangat efektif dalam penggunaan waktu yang dimana peserta didik dapat dengan mudah mengetahui info materi atau bahan ajar yang diberikan oleh pendidik dan tugas yang mereka dapatkan dari pendidik dan pengumpulan tugas yang sangat simpel dengan tepat waktu yang sudah tertera dan tertata rapih agar mereka tidak lupa akan pengumpulan tugasnya dan dapat mengakses materi yang diberikan dengan mudah, pembelajaran daring ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tidak bergantung pada tempat dan waktu para peserta didik.

Disamping kelebihanannya terdapat pula kekurangannya, berikut tanggapan dari beberaparesponden mengenai kekurangan metode pembelajaran daring ini, yaitu sesuai dengan namanya pembelajaran daring atau online ini membutuhkan jaringan yang kuat agar penyampaian materi dapat berjalan dengan baik karena kekurangan dan keterbatasan negara kita sendiri yang dimana penyebaran fasilitas yang belum merata mengakibatkan di beberapa daerah dari responde banyak yang beranggapan mengalami kesusahan dalam jaringan yang menyebabkan lag, disconnect, kuota yang cepat habis dan lainnya, sehingga mempengaruhi konsentrasi peserta didik dalam pembelajarannya,

Adapun hambatan serta tantangan dalam pembelajaran daring sebagai berikut :

- a. Tidak semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui media daring. Hal ini menjadi hambatan dalam pembelajaran daring karena proses belajar menjadi kurang efektif, sekaligus guru mendapat tantangan lebih karena harus membantu menerangkan ulang materi yang belum dipahami siswanya dalam pembelajaran daring, dan guru harus memiliki strategi yang kreatif dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami dengan baik.
- b. Siswa juga ditantang untuk bisa memahami materi secara mandiri. Siswa harus bisa memanfaatkan media online seperti Google, Youtube atau yang lainnya untuk mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang sudah diberikan oleh guru .
- c. Adanya keterbatasan kemampuan guru dalam melakukan metode pembelajaran daring ini. Ada beberapa guru yang kurang atau terbatas dalam memakai teknologi untuk melakukan proses pembelajaran daring ini
- d. Siswa menjadi kurang aktif dalam kelas dan cenderung jenuh serta kurang tertarik ketika melakukan pembelajaran daring ini. Selain itu ada beberapa siswa yang menjadi malas dengan pembelajaran daring ini seperti menunda tugas dan lain sebagainya. Dalam situasi seperti ini siswa harus bisa mengurangi rasa malas tersebut dan guru berperan untuk membuat suasana kelas online atau daring ini menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa jenuh .
- e. Kemudian masih ada beberapa siswa yang belum memiliki media komunikasi seperti handphone atau laptop untuk melakukan pembelajaran daring ini. Biasanya mereka yang tidak memiliki handphone atau laptop ini mereka harus meminjam kepada orang tuanya.
- f. Ada pula siswa yang terbatas dengan jaringan atau koneksi internet. Karena terbatasnya koneksi ini siswa tidak dapat mengakses media pembelajaran seperti teleconference, google classroom atau yang lainnya dengan baik dan komunikasi dengan guru jadi terhambat .
- g. Beberapa orang tua merasa pembelajaran daring ini sulit karena ada orang tua yang tidak bisa membimbing dan memantau anaknya. Selain itu beberapa orang tua juga mengeluh karena adanya pembelajaran daring ini menambah pengeluaran biaya . (Andi Salwa Difa, 2021 : 8)

3.2 Pemanfaatan Handphone dalam pembelajaran Daring.

Mendengar kata Gadget tak asing lagi bagi kita. Kata gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang relatif kecil memiliki banyak fungsi. Dalam KBBI bahwa gadget memiliki arti gawai, yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dengan terus berkembangnya gadget semakin pesat mempengaruhi gaya hidup yang semakin mencolok.

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu berbagai kegiatan manusia menjadi lebih mudah. Gadget di anggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Pada era sekarang ini, gadget mempunyai perluasan arti.

Kehadiran gadget di zaman yang serba canggih ini sudah menjadi kebutuhan utama. Diantara kehadiran gadget di zaman sekarang yang kian marak di semua kalangan. Gadget banyak digunakan oleh pelajar bahkan anak balita.

Pada masa pandemi begitu banyak orang menggunakan gadget dalam dunia pendidikan. Diantaranya adalah untuk menunjang proses pembelajaran. Meski demikian kalau penggunaan gadget ini bisa berdampak positif dan bisa juga berdampak negatif jika salah digunakan.

Dalam dunia pendidikan ,penggunaan gadget sangat membantu khususnya dalam menemukan informasi, sehingga para siswa selalu melibatkan gadget dalam proses belajar. Salah satu manfaatnya dalam pembelajaran adalah dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Dari sisi positif manfaat penggunaan gadget di lingkungan sekolah yaitu:

- a. Mempermudah kegiatan belajar mengajar;
- b. Menambah wawasan tentang perkembangan teknologi;
- c. Mempermudah interaksi peserta didik dengan guru, misalnya peserta didik bertanya tentang pelajaran yang kurang mengerti ketika belajar dalam kelas;
- d. Gadget bisa digunakan dalam belajar sambil mendengarkan musik sehingga siswa bisa lebih rileks.

Dari sisi negatif penggunaan Gadget yaitu:

- a. Mengganggu perkembangan anak. Dengan modernnya perangkat yang adadi gadget seperti kamera, permainan akan mempengaruhi konsentari peserta didik dalam belajar di sekolah;
- b. Bermain HP saat guru menjelaskan pelajaran, kalau hal tersebut dibiarkan, maka kalangan anak muda yang harapan akan menjadi budak teknologi;
- c. Prestasi akademik menurun;
- d. Dapat menyebabkan kecanduan;
- e. Sangat mempengaruhi karakter siswa;
- f. Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat.

Namun meskipun demikian gadget dapat menimbulkan sisi positif dan negatif terhadap prestasi siswa. Oleh karena itu salah satu upaya yang dapat dilakukan guru terhadap sisi negatif yang ditimbulkan gadget adalah profesionalisme di dalam pembelajaran, adanya larangan menggunakan gadget saat terjadinya kegiatan belajar mengajar di kelas, serta bantuan pengawasan orang tua. Dan tidak kalah penting kesadaran dari setiap siswa akan mamfaat penggunaan gadget dan efek penggunaan gadget yang dapat menunjang prestasi belajar siswa.

Selain berdampak pada bidang pendidikan, gadget juga berbahaya bagi kesehatan manusia diantaranya radiasi yang dikeluarkan gadget merupakan penyebab kanker seperti tiroid, leukemia, payudara, kanker perut, gangguan tidur, gangguan pendengaran, dan lain-lain. Di zaman teknologi ini, perkembangan teknologi sudah memperlihatkan dampak yang signifikan. Baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak dari teknologi tentu berpengaruh

di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, ataupun pendidikan. Terutama di bidang pendidikan yang sekarang sudah diwarnai dengan pengaruh globalisasi. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran adalah smartphone.

Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan media-media pendukung seperti smartphone. Smartphone menjadi alternatif belajar mengajar bagi para siswa dan guru dengan konsep yang modern dan sangat praktis.

Maraknya sistem elektronik learning (e-learning) sangat memudahkan para siswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung. Kehadiran smartphone sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Disertai dengan internet, kecanggihan smartphone untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran antara guru dan siswa juga akan lebih interaktif.

Berikut merupakan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran :

1) E-learning, pembelajaran menyenangkan.

Tanpa kenal ruang dan waktu para siswa dapat belajar meskipun berada di luar kelas. Dengan menjelajahi website e-learning, pembelajaran akan lebih menyenangkan karena disertai video-video tentang materi pelajaran.

2) E-book, mudahnya membaca buku.

Para siswa dapat membaca buku dengan mudahnya menggunakan smartphone, tanpa buku berbentuk fisik. Membaca buku akan lebih menyenangkan karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja.

3) Situs pencarian.

Mesin pencarian di internet sangat membantu para siswa dalam mencari sebuah informasi atau materi tentang pembelajaran. Wawasan pengetahuan para siswa akan lebih berkembang dengan memanfaatkan smartphone dengan baik.

4) Media sosial untuk pembelajaran.

Banyak sekali media sosial yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Misalnya edmodo, aplikasi ini didesain seperti metode di kelas. Disini guru akan lebih aktif berkomunikasi dengan siswa.

Dengan adanya smartphone, guru akan semakin berkembang dalam penyampaian pembelajaran yang modern. Siswa juga akan lebih bersemangat dalam menerima materi pembelajaran yang tidak membosankan. Namun, dibalik dampak positif yang ada pasti terdapat dampak negatif yang akan timbul ketika pemakaian smartphone diluar kegiatan seorang pelajar. Sehingga para guru dan orang tua lah yang seharusnya mengawasi dalam penggunaan smartphone agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang merugikan

4. Kesimpulan

Metode pembelajaran daring ini menggunakan media elektronik yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak dimana tatap muka tidak dilakukan secara langsung, namun melewat media video call yang tetap dapat melakukan interaksi antara pendidik dengan peserta didiknya. Metode pembelajaran ini sudah dikenal sebelum adanya social distancing namun baru-baru ini populer setelah ditetapkannya social distancing, karena pembelajaran ini menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui gawai, laptop, komputer, tablet, dan lainnya sehingga siswa harus mempunyai salah satu atau lebih alat tersebut demi menunjang pembelajaran daring ini. Keterbatasan warga yang tidak dapat memenuhi perlengkapan tersebut menjadi permasalahan dan penghambatan pembelajaran dikarenakan tidak semua peserta didik mempunyai sejenis gawai serta jika peserta didik mempunyai gawai masih adanya hambatan berupa jaringan yang tidak selamanya stabil.

Adapun hambatan serta tantangan dalam pembelajaran daring sebagai berikut :

1. Tidak semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui media daring. Hal ini menjadi hambatan dalam pembelajaran daring karena proses belajar menjadi kurang efektif, sekaligus guru mendapat tantangan lebih karena harus membantu menerangkan ulang materi yang belum dipahami siswanya dalam pembelajaran daring, dan guru harus memiliki strategi yang kreatif dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami dengan baik.
2. Siswa juga ditantang untuk bisa memahami materi secara mandiri. Siswa harus bisa memanfaatkan media online seperti Google, Youtube atau yang lainnya untuk mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang sudah diberikan oleh guru .
3. Adanya keterbatasan kemampuan guru dalam melakukan metode pembelajaran daring ini. Ada beberapa guru yang kurang atau terbatas dalam memakai teknologi untuk melakukan proses pembelajaran daring ini
4. Siswa menjadi kurang aktif dalam kelas dan cenderung jenuh serta kurang tertarik ketika melakukan pembelajaran daring ini. Selain itu ada beberapa siswa yang menjadi malas dengan pembelajaran daring ini seperti menunda tugas dan lain sebagainya. Dalam situasi seperti ini siswa harus bisa mengurangi rasa malas tersebut dan guru berperan untuk membuat suasana kelas online atau daring ini menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa jenuh .
5. Kemudian masih ada beberapa siswa yang belum memiliki media komunikasi seperti handphone atau laptop untuk melakukan pembelajaran daring ini. Biasanya mereka yang tidak memiliki handphone atau laptop ini mereka harus meminjam kepada orang tuanya.
6. Ada pula siswa yang terbatas dengan jaringan atau koneksi internet. Karena terbatasnya koneksi ini siswa tidak dapat mengakses media pembelajaran seperti teleconference, google classroom atau yang lainnya dengan baik dan komunikasi dengan guru jadi terhambat .
7. Beberapa orang tua merasa pembelajaran daring ini sulit karena ada orang tua yang tidak bisa membimbing dan memantau anaknya. Selain itu beberapa orang tua juga mengeluh karena adanya pembelajaran daring ini menambah pengeluaran biaya .

Pemanfaatan Handphone dalam pembelajaran Daring.

Mendengar kata Gadget tak asing lagi bagi kita. Kata gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang relatif kecil memiliki banyak fungsi. Dalam KBBI bahwa gadget memiliki arti gawai, yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dengan terus berkembangnya gadget semakin pesat mempengaruhi gaya hidup yang semakin mencolok.

Dari sisi positif manfaat penggunaan gadget di lingkungan sekolah yaitu

1. Mempermudah kegiatan belajar mengajar;
2. Menambah wawasan tentang perkembangan teknologi;
3. Mempermudah interaksi peserta didik dengan guru, misalnya peserta didik bertanya tentang pelajaran yang kurang mengerti ketika belajar dalam kelas;
4. Gadget bisa digunakan dalam belajar sambil mendengarkan musik sehingga siswa bisa lebih rileks.

Dari sisi negatif penggunaan Gadget yaitu:

1. Mengganggu perkembangan anak. Dengan modernnya perangkat yang adadi gadget seperti kamera, permainan akan mempengaruhi konsentari peserta didik dalam belajar di sekolah;
2. Bermain HP saat guru menjelaskan pelajaran, kalau hal tersebut dibiarkan, maka kalangan anak muda yang harapkan akan menjadi budak teknologi;
3. Prestasi akademik menurun;
4. Dapat menyebabkan kecanduan;
5. Sangat mempengaruhi karakter siswa;
6. Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat.

Berikut merupakan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran :

1. E-learning, pembelajaran menyenangkan.
Tanpa kenal ruang dan waktu para siswa dapat belajar meskipun berada di luar kelas. Dengan menjelajahi website e-learning, pembelajaran akan lebih menyenangkan karena disertai video-video tentang materi pelajaran.
2. E-book, mudahnya membaca buku.
Para siswa dapat membaca buku dengan mudahnya menggunakan smartphone, tanpa buku berbentuk fisik. Membaca buku akan lebih menyenangkan karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja.
3. Situs pencarian.
Mesin pencarian di internet sangat membantu para siswa dalam mencari sebuah informasi atau materi tentang pembelajaran. Wawasan pengetahuan para siswa akan lebih berkembang dengan memanfaatkan smartphone dengan baik.
4. Media sosial untuk pembelajaran.
Banyak sekali media sosial yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Misalnya edmodo, aplikasi ini didesain seperti metode di kelas. Disini guru akan lebih aktif berkomunikasi dengan siswa.

Daftar Pustaka

- Nurlaeli, Eliana. 2021. Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Whatsapp Dangoogle Meet Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19.Edification .4
- Sadikin, Ali Dan Hamidah, Afreni. 2020. Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19.Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. 6.
- Difa, Andi Salwa. Dkk. 2021. Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19.Conference Series Journal. 01.