

Efektivitas Gadget Dalam Pembelajaran Persamaan dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel Menggunakan Google Chrome

Bambang Prasetyo¹, Iftitah Evi Triani², Meisya Fradisti³

bambangirawan_uin@radenfatah.ac.id

^{1,2,3}, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Abstrak: Teknologi di era digital ini banyak sekali mengalami kemajuan, perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang biasa disebut gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang biasa digunakan untuk media informasi, media belajar, dan sebagai bahan hiburan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap pembelajaran yang dimana mengambil materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Metode penelitian yang digunakan ialah studi literatur dan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dilakukan dengan cara siswa menyelesaikan soal menggunakan platform berbasis web. Penelitian ini dilakukan di SMK Kesehatan Bhakti Husada. Berdasarkan hasil penelitian dengan pengelolaan yang tepat, gadget juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital, khususnya dalam mengajarkan konsep-konsep matematika secara interaktif.

Kata-kata kunci: math, teknologi, gadget

Abstract: Technology in this digital era has experienced a lot of progress, this development is marked by the emergence of an item commonly called a gadget. Gadgets are electronic devices that are commonly used for information media, learning media, and as entertainment. The purpose of this study is to analyze the effect of gadget use on learning which takes the material of linear equations and inequalities of one variable. The research method used is literature study and descriptive research with a qualitative approach carried out by students solving questions using a web-based platform. This research was conducted at SMK Kesehatan Bhakti Husada. Based on the results of the study with proper management, gadgets can also be an effective and relevant learning tool in the digital era, especially in teaching mathematical concepts interactively.

Keywords: math, technology, gadgets

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital ini banyak sekali mengalami kemajuan, perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang biasa disebut gadget dengan demikian memudahkan kegiatan manusia untuk mencari informasi lebih cepat. Menurut (Syahudin) gadget adalah suatu benda elektronik yang diterapkan sebagai komunikasi oleh manusia seperti handphone, komputer dan lainnya. Teknologi bersumber dari Bahasa Inggris "Technology" yang merupakan serapan dari Bahasa Yunani, yaitu "Technologia", yang bermakna keahlian pengetahuan. Pada umumnya, pengertian teknologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari sebuah keterampilan dalam membuat alat yang dapat membantu menyelesaikan bermacam-macam permasalahan dalam kehidupan manusia. Di sisi lain, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Dengan demikian dapat kita artikan bahwa kehadiran teknologi adalah menyederhanakan aktivitas manusia.

Teknologi digital merupakan perubahan dari pengoperasionalannya tidak lagi banyak mengoperasikan tenaga manusia akan tetapi lebih cenderung pada sistem pengoperasiannya yang serba otomatis dan canggih dengan menggunakan sistem komputer. Meningkatnya perkembangan teknologi digital yang ditandai dengan kemunculan beragam alat komunikasi mutakhir, Ketika setiap orang dapat memproses, memproduksi, serta mengirimkan ataupun menerima seluruh bentuk pesan komunikasi, dimana saja dan setiap saat, seakan-akan tanpa mengetahui Batasan ruang dan waktu, dengan sendirinya sudah memacu munculnya perkembangan di sektor media massa, yang menjadi bagian dari komponen komunikasi. Teknologi diciptakan untuk memudahkan keperluan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat ditemui di era digital ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat terkenal yaitu gadget, setiap orang menggunakan gadget melalui teknologi yang modern seperti telepon genggam, televisi, komputer, laptop, smart phone, tablet, dan

lainnya. Gadget ini bisa dijumpai di mana saja. Baik pada anak-anak maupun orang dewasa yang telah menjadi pengguna aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang membuat anak-anak sebagai bahan target pasar mereka. "Terlebih lagi anak-anak, orang tua pun ada yang menyukai gadget hingga dijuluki *gadget freak*."

Gadget merupakan suatu barang elektronik yang bermanfaat untuk alat komunikasi satu dengan yang lainnya bukanlah sulit seiring kemajuan zaman. Gadget mempunyai fungsi terbaru yaitu; games, internet, dan video. Saat kemunculannya Gadget yakni memiliki istilah dalam Bahasa Inggris yang artinya suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). Pendapat lain juga menyampaikan bahwa Gadget merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada era digital saat ini. Keadaan ini mempengaruhi pada pola pikir ataupun sikap manusia (Putri Hana Pebriani, 2017). Gadget memiliki banyak manfaat apabila dipakai dengan sabaik mungkin dan bijak sesuai dengan fungsinya, dengan ketentuan pada saat anak menggunakan gadget harus dalam dampingan orang tua. (Marpaung, 2018). Diera digital saat ini, teknologi telah memberikan peluang besar dan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di dalam kelas. Satu diantara pemanfaatan teknologi adalah penggunaan gadget dengan dukungan aplikasi berbasis internet seperti Google Chrome. Browser ini menjadi bahan penting dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan siswa bisa mengakses berbagai platfrom pembelajaran online. Gadget menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia Pendidikan. Hampir setiap siswa memiliki akses keperangkat seperti tablet, laptop, ataupun smarphone. Gadget juga menawarkan berbagai kemudahan, dari akses informasi hingga komunikasi yang lebih cepat. Namun, dibalik manfaatnya, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu dampak negatif terhadap prestasi belajarnya siswa. Pada konteks penelitian ini, pembelajaran dalam materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variable, siswa diharapkan menggunakan gadget untuk mengerjakan soal melalui Google Chrome, yang memungkinkan saat pembelajaran berlangsung lebih fleksibel dan efisien. Artikel ini bertujuan untuk membahas hasil penelitian tersebut, dengan berfokus pada keunggulan, tantangan, dan bagaimana cara optimalisasi penggunaan gadget dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas menyertakan siswa yang menggunakan gadget untuk mengakses soal melalui Google Chrome. Proses penelitian ini awali dengan guru memberikan arahan tentang bagaimana cara mengoperasikan platfrom berbasis web yang akan digunakan, guru terlebih dahulu memberikan contoh soal yang akan di jawab siswa dan guru juga memberikan Langkah-langkah secara rinci kepada siswa bagaimana cara menggunakan platfrom berbasis web ini. Setelah pengarahan selesai, siswa diminta untuk mengerjakan 20 soal pilihan ganda yang telah disiapkan di platfrom tersebut. Namun tidak diperbolehkan siswa untuk mengerjakan dengan nasal, siswa dianjurkan untuk mencari terlebih dulu sebelum mengisi soal, untuk memastikan pemahaman mereka terhadap materi. Semua soal dirancang terkoreksi otomatis di platfrom, sehingga siswa dapat mengetahui nilai mereka dan memperbaiki bagian soal yang salah menjadi benar untuk mengetahui kemampuan mereka dalam materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variable. Siswa menyelesaikan tugas menggunakan platfrom berbasis web yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan analisis hasil pekerjaan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keunggulan Penggunaan Gadget melalui Google Chrome
 - a. Akses Mudah dan Cepat ke Materi Pembelajaran. Siswa dapat langsung mengakses soal yang sudah disediakan guru melalui platfrom berbasis web ini seperti Google Chrome. Hal ini mempercepat proses belajar mengajar.
 - b. Meningkatkan Motivasi Belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi mengerjakan soal berbasis digital. Di karenakan tampilannya yang interaktif dan mudah diakses yang membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.
 - c. Evaluasi Otomatis. Soal yang dijawab melalui gadget bisa langsung terkumpul secara otomatis dan siswa dapat melihat berapa nilai dan jawaban nomor berapa yang salah, sehingga siswa dapat memperbaiki soal tersebut dan memahami materi dengan lebih baik.
2. Tantangan yang Dihadapi
 - a. Kendala Teknologi. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses yang akibatnya jaringan internet lambat atau perangkat yang kurang mendukung.

- b. Kurang Fokus. Sebagian siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan tidak fokus untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, dikarenakan tergoda untuk membuka aplikasi lain digadget mereka. Hal ini menunjukkan perlunya pengawasan lebih ketat dari guru selama pembelajaran berlangsung.
3. Efektivitas Google Chrome sebagai Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Google Chrome sangat efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis web. Dengan akses ke berbagai platform seperti Google Classroom, Google Forms, dan Google Chrome, siswa dapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik terstruktur sekaligus melatih mereka memahami konsep melalui pembelajaran mandiri.

Secara etimologi gadget merupakan sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Dalam Bahasa Indonesia, gadget disebut dengan "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya yaitu unsur "kebaruan". Gadget adalah peran yang berkaitan dengan perkembangan teknologi di era ini. Adapun yang termasuk ke dalam bentuk gadget seperti tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Pembelajaran adalah proses kerja sama antara murid dan guru dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada dari siswa itu sendiri sebagaimana minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki mencakup gaya belajar ataupun potensi yang ada di luar siswa demi mencapai tujuan belajar yang nyaman. Menjadi guru yang kreatif, profesional dan menyenangkan serta dituntut untuk memiliki kemampuan untuk mengembangkan pendekatan yang efektif. Cara ini dilakukan guru untuk suatu kegiatan pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran pada umumnya atau berbeda dengan yang lainnya. Perkembangan budaya ini juga sangat pesat diikuti dengan kemajuan teknologi yang serba cepat dan canggih. Apa bila tidak mampu dalam pemanfaatan yang positif terlebih untuk kebutuhan belajar, akan menjadikan sesuatu yang mengganggu dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari teori Balitbang tentang pemanfaatan gadget antara lain: 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman maupun keluarga, 2) sebagai penunjang bisnis, 3) sebagai pengubah batas social Masyarakat, dan 4) sebagai alat penghilang stress. Kemajuan teknologi ini seharusnya bisa dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang lebih luas, contohnya melalui internet siswa dapat mencari bahan atau juga mencari materi Pelajaran. Hal ini sesuai dengan penggunaan bahwa gadget dapat mendukung kegiatan pembelajaran dengan salah satunya yaitu menggunakan platform berbasis web.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa gadget, dengan dukungan aplikasi seperti Google Chrome, memberikan fungsi dalam pembelajaran pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variable. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien, melainkan juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang telah diajarkan. Namun, tantangan seperti gangguan teknis dan distraksi dari aplikasi lain perlu ditangani dengan pengawasan yang lebih baik. Dengan pengelolaan yang tepat, gadget juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital, khususnya dalam mengajarkan konsep-konsep matematika secara interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Ansori (2016). "Digitalisasi Ekonomi Syari'ah", Jurnal Ekonomi Keuangan dan Bisnis Islam. Vol. 7, No. 1.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- E. Mulyasa (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55-64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Putri Hana Pebriana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pengertian Teknologi: Jenis-Jenis dan Manfaatnya Bagi Kehidupan Manusia
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1).
- Wahyu Novitasari (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*. Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya.
- Wina Sanjaya (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama.