



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

MANFAAT DAN TANTANGAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA

Surya Jatmika¹⁾, Rizky Putri Rahayu²⁾, Mutiara Karima³⁾

¹⁾Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

E-mail: sj795@ums.ac.id

²⁾Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

E-mail: rrrrrizkyputri@gmail.com

²⁾Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

E-mail: A210180134@student.ums.ac.id

Abstract. This study aimed to identify the effectiveness of gadgets utilization, the factors that supported and inhibited, and the solutions to overcome the inhibiting factors of Economics subject learning among students grade XII of SMA N (State Senior High School) 3 Sukoharjo. This case study used a qualitative approach and took Vice Principal of the curriculum affair, Economics teacher, and nine students from Science Class grade XI as research subjects. The researchers conducted several interviews and documentation to collect the data before validated them using the member triangulation technique. The data analysis technique applied was interactive data analysis which involved data reduction and presentation, conclusion drawing, and verification. The results showed that 1) the school, the Economics teacher, and the students viewed the policy on using gadgets in classroom learning was effective. This result can be identified through the students' test scores in Economics subjects that already passed the Minimum Completeness Criteria (KKM). The gadgets aided the students in doing their assignments and completing the lack of the materials the teacher delivered. 2) The inhibiting factors of gadget utilization effectiveness included students who did not own any gadgets, wifi signal errors, lack of internet data, students who opened social media during learning process, and pop-ups notifications. On the other hand, the availability of one wifi device for every two classes was one factor that supported the gadget utilization effectiveness. 3) Solutions carried out to deal with those obstacles included school provided gadgets for students who did not have it, expanded the wifi area, gave internet data vouchers, inserted entertaining activities among learning hours, and increased students' awareness not to open unimportant notifications when learning activities take place.

Keywords: *Effectivity, Gadget, Economics Learning, Senior High School*

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan gadget, mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dan pendukung, serta solusi mengatasi faktor-faktor penghambat pembelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Subjek penelitian ini adalah wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru ekonomi, dan Sembilan peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sukoharjo. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi member ceklis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data interaktif terdiri dari reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kebijakan penggunaan gadget dalam pembelajaran di kelas berjalan efektif menurut pihak sekolah, guru ekonomi, dan peserta, hal ini dapat dilihat melalui nilai mata pelajaran ekonomi peserta didik yang melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Penggunaan gadget membantu peserta didik untuk dapat melengkapi kekurangan materi yang disampaikan guru dan pengerjaan tugas-tugas peserta didik. 2) Faktor-faktor penghambat

efektivitas penggunaan gadget seperti ada peserta didik yang tidak memiliki gadget, signal wifi error, paket data tidak cukup, peserta didik membuka media sosial saat pembelajaran, dan munculnya notifikasi di gadget, selain itu faktor pendukung yaitu disediakannya berupa satu wifi untuk dua kelas, 3) Solusi untuk menghadapi hambatan yang muncul seperti pemberian bantuan handphone dari pihak sekolah pada peserta didik yang kurang mampu, memperluas tempat yang terjangkau wifi, pemberian voucher kuota, perlunya sisipan kegiatan hiburan saat pelaksanaan pembelajaran, peningkatan kesadaran peserta didik untuk tidak membuka notifikasi gadget yang kurang penting saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Efektivitas, *Gadget*, Pembelajaran Ekonomi, SMA

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk pembangunan bangsa. Bangsa yang maju dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang tinggi. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang (UU) Republik Indonesia (RI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 yang menyebutkan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pemerintah Indonesia, 2003)".

Pembahasan tentang pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu proses dimana terdapat perubahan tingkah laku pada diri siswa baik dari aspek pengetahuan sikap dan psikomotor yang dihasilkan dari pentransferan dengan cara pengkondisian situasi belajar serta bimbingan untuk mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Muslihudin & Arumita, 2016).

Keberhasilan belajar mengajar selalu dibersamai dengan usaha-usaha baik dari guru maupun dari peserta didik sendiri. Seorang guru idealnya menggunakan berbagai metode pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Untuk menghasilkan proses yang pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dalam kelas (Nasution, 2017). Minat belajar merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2014).

Gadget merupakan perkembangan teknologi yang dapat membuat penggunaannya menjadi ketergantungan, termasuk balita (Nurmasari, 2016). *Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru (Hindriani & Hasyim, 2020). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah benda elektronik dari perkembangan teknologi yang memiliki fungsi khusus dan dapat membuat penggunaannya menjadi ketergantungan. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan (Garini, 2013). Selain itu aplikasi pada *gadget* seperti *google classroom*, *Edmodo*, *Facebook*, *Whatsapps* sebagai media ajar yang efektif pembelajaran (Wulandari et al., 2021) serta mendukung pembelajaran online yang dapat diakses dari jarak jauh.

Efektivitas pembelajaran adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengubah kemampuan persepsi siswa dari yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah mempelajarinya (Al Ghifari, 2018). Menurut Rohmawati (2015) efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di SMA Negeri (SMAN) 3 Sukoharjo dalam mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS menggunakan metode diskusi dimana melibatkan peserta didik untuk melakukan presentasi secara bergantian dan memberikan pertanyaan antar kelompok. Dalam menjawab pertanyaan yang diberikan tentunya membutuhkan jawaban yang tepat, untuk menunjang dalam menjawab pertanyaan dengan tepat tersebut digunakan buku mata pelajaran terkait dan penggunaan gadget untuk mencari jawaban jika dalam buku tidak ditemukan jawaban yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada tanggal 5 Agustus 2020 yang telah dilakukan dengan guru ekonomi SMAN 3 Sukoharjo bahwa penggunaan *gadget* tersebut tidak terlepas dari masalah yang timbul seperti peserta didik yang tidak menggunakan *gadget* untuk kepentingan pelajaran namun digunakan untuk membuka sosial media dan memainkan *game*. Selain wawancara awal yang dilakukan dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik yang mengatakan bahwa proses pembelajaran ekonomi di SMAN 3 Sukoharjo sudah diperbolehkan dalam menggunakan *gadget* untuk mempermudah memahami materi pelajaran yang diberikan serta lebih cepat menyelesaikan tugas yang diberikan kepada peserta didik.

Kegiatan penelitian yang dilakukan di SMAN 3 Sukoharjo ini merupakan pendalaman dari penelitian-penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Adi et al., (2020) menyatakan bahwa *gadget* berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. Perbedaan dengan penelitian terdahulu tersebut yaitu pada penelitian terdahulu fokus meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi yang dianalisis melalui teknik analisis data kuantitatif. Namun dalam penelitian ini focus penelitian pada penggunaan teknik analisis data kualitatif untuk mengungkap efektivitas penggunaan *gadget* untuk membantu peserta didik dalam memenuhi materi tambahan yang belum disampaikan oleh guru yang bersangkutan dengan sistem belajar jarak jauh serta mengidentifikasi faktor-faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Dewanti, Widada, & Triyono (2016) dengan menggunakan analisis data kuantitatif juga menunjukkan hasil adanya Terdapat hubungan yang positif antara keterampilan sosial dan penggunaan *gadget* (*smartphone*) dengan prestasi belajar di SMA Negeri 9 Malang. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu fokus menggali informasi mengenai efektivitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran ekonomi dengan pendekatan penelitian kualitatif.

Rumusan penelitian ini adalah: 1) bagaimana efektivitas penggunaan gadget pada pembelajaran ekonomi siswa kelas XI SMAN 3 Sukoharjo? 2) Apa saja faktor-faktor penghambat dan pendukung efektivitas penggunaan gadget pada pembelajaran ekonomi siswa kelas XI SMAN 3 Sukoharjo? 3) Bagaimana solusi mengatasi faktor-

faktor penghambat efektivitas penggunaan gadget pada pembelajaran ekonomi siswa kelas XI SMAN 3 Sukoharjo?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Studi kasus (*case study*) adalah sebuah model yang memfokuskan eksplorasi “sistem terbatas” (*bounded system*) atas satu kasus khusus ataupun pada sebagian kasus secara terperinci dengan penggalan data secara mendalam (Creswell dalam Surahman et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri (SMAN) 3 Sukoharjo. Alasan peneliti memilih SMAN 3 Sukoharjo karena sekolah tersebut termasuk sekolah yang favorit, banyak diminati oleh peserta didik baru dan memiliki kualitas yang baik. Selain itu juga terdapat kebijakan untuk beberapa mata pelajaran (termasuk mata pelajaran ekonomi) yang memperbolehkan menggunakan *gadget* sebagai sarana menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dari bulan April sampai Agustus 2020.

Subjek penelitian ini adalah wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru ekonomi, dan peserta didik kelas XI IPS SMAN 3 Sukoharjo Alasan memilih wakil kepala sekolah bagian kurikulum karena wakil kepala sekolah bagian kurikulum termasuk sebagai pembuat kebijakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berbantu *gadget*. Selain itu guru ekonomi sebagai informan karena merupakan pelaksana, penanggungjawab, dan evaluator kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi dengan berbantu *gadget* di setiap kelas. Alasan memilih peserta didik karena peserta didik sebagai subjek yang mengalami secara langsung pembelajaran mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan bantuan *gadget*. Jumlah siswa yang akan diwawancarai sebanyak 9 siswa dari perwakilan empat kelas XI IPS yang ada di SMAN 3 Sukoharjo.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai efektivitas penggunaan gadget peserta didik pada mata pelajaran ekonomi, faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan menggunakan *gadget*. dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang berupa hasil nilai ekonomi keempat kelas XI IPS SMAN 3 Sukoharjo dan RPP guru ekonomi. Pada penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber dan *member check*. Triangulasi sumber digunakan untuk menggali dan mencari informasi dari informan dalam pengumpulan data kemudian informasi yang diperoleh dibandingkan dengan informasi lainnya yang didapat dari informan lain yaitu berdasarkan keterangan wakil kepala sekolah, guru, dan antar peserta didik. *Member check* digunakan ketika selesai melakukan wawancara dengan narasumber, dilakukan untuk mengecek kembali transkrip wawancara atau catatan wawancara yang telah disampaikan oleh narasumber agar tidak salah dalam menarik kesimpulan.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles & Huberman dalam Setiana (2021) yang terdiri dari tiga tahapan perolehan data, yaitu: reduksi data,

penyajian data, dan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian ke dalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik dan diverifikasi. Seperti dalam proses wawancara tidak semua yang diucapkan narasumber dimasukkan ke dalam penelitian. Peneliti memilih dan menentukan data dari narasumber untuk dikroscek dengan relevansi pertanyaan yang diajukan. Pada tahap penyajian data, peneliti menyusun data yang relevan sehingga informasi yang diperoleh dapat disimpulkan sehingga memiliki makna tertentu untuk menjawab rumusan masalah/ tujuan penelitian yang telah ditentukan. Langkah terakhir dalam teknik analisis data adalah menarik kesimpulan, dimana kesimpulan awal memiliki sifat sementara karena dapat berubah apabila tidak ditemukannya bukti yang valid yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Perlu dijelaskan penarikan kesimpulan dilakukan dengan terus menerus yang meliputi kegiatan reduksi data, penyajian data, dan pengumpulan data tambahan. Kemudian data dianalisis berdasarkan hasil transkrip wawancara dengan bukti dokumen yang ada di sekolah. Apabila ada data yang tidak sesuai antara hasil wawancara dan dokumentasi maka perlu dilakukan pengumpulan data tambahan. Melalui rangkaian kegiatan reduksi data, penyajian data, agar keabsahan dan objektivitasnya terjamin sehingga tambahan data tersebut bermanfaat untuk menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil Penelitian

Efektivitas Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Sukoharjo

SMAN 3 Sukoharjo sudah menerapkan kebijakan penggunaan *gadget* untuk menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi sejak sebelum pembelajaran dilakukan secara jarak-jauh. Pada saat pembelajaran tatap muka di kelas, peserta didik dapat mencari referensi di internet pada saat pelaksanaan pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik kelas XI IPS, guru mata pelajaran ekonomi, dan wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMAN 3 Sukoharjo. “Pada dasarnya SMAN 3 Sukoharjo memperbolehkan peserta didik untuk membawa *gadget* serta menggunakan *gadget* saat pembelajaran ekonomi sedang berlangsung. Bahkan pihak sekolah telah memberikan fasilitas satu *wifi* setiap dua kelas demi mendukung para peserta didik untuk mengakses internet melalui *gadget*. Ditambah dengan instruksi dari guru yang memperbolehkan mencari referensi materi melalui internet peserta didik merasa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.” Kebijakan diperbolehkannya penggunaan *gadget* baik di sekolah maupun kelas telah sesuai dengan dokumen silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh guru.

Hasil wawancara dengan para peserta didik menyatakan bahwa “pembelajaran dengan menggunakan *gadget* menjadi lebih mudah untuk dipahami”. Selain itu, efektif tidaknya penggunaan *gadget* juga dapat dibuktikan dengan hasil dokumentasi berupa

diperolehnya nilai ulangan harian peserta didik yang menunjukkan lebih dari 50% memenuhi bahkan melampaui batas minimal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Faktor-faktor Penghambat dan Pendukung Efektivitas Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Sukoharjo

Penerapan kebijakan sekolah tentunya akan menimbulkan faktor penghambat maupun pendukung. Hal ini juga berlaku dalam penerapan kebijakan diperbolehkannya menggunakan *gadget* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru ekonomi, dan beberapa peserta didik di SMAN 3 Sukoharjo bahwa “faktor penghambat dalam kaitannya dengan penggunaan *gadget* saat pembelajaran di kelas adalah beberapa peserta didik tidak memiliki *gadget* untuk menunjang kegiatan pembelajaran, terkendala dalam *signal*, paket data yang dibeli terbatas jumlahnya, membuka media sosial saat guru menerangkan materi pelajaran, notifikasi yang muncul saat kegiatan pembelajaran dilakukan sehingga keinginan untuk membukanya menjadi lebih tinggi.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh temuan hasil tentang faktor penghambat efektivitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran ekonomi sebagai berikut ini: *Pertama*, kebijakan dengan memperbolehkan peserta didik menggunakan *gadget* di dalam lingkungan sekolah tersebut ternyata memberikan hambatan bagi peserta didik yang tidak memiliki *gadget* untuk menunjang kegiatan pembelajaran ekonomi di sekolah. Peserta didik yang tidak memiliki *gadget* tentunya akan mengalami kesulitan dalam mendapatkan materi pembelajaran yang dicari dengan sumber lain selain buku yang diberikan oleh sekolah. *Kedua*, hilangnya *signal wifi* pada saat kegiatan pembelajaran ekonomi berlangsung. Hal ini tentunya akan menghambat proses belajar peserta didik sehingga mengakibatkan ketertinggalan mendapatkan materi pembelajaran ekonomi. *Ketiga*, hambatan lain dengan adanya penerapan kebijakan digunakannya *gadget* dalam menunjang proses belajar di dalam kelas adalah kebanyakan dari peserta didik tidak memiliki paket data yang cukup sehingga ketika dalam proses pembelajaran berlangsung banyak dari peserta didik yang kesulitan dalam menemui materi pembelajaran di luar buku pegangan yang diberikan oleh sekolah.

Keempat, hambatan yang selanjutnya muncul adalah peserta didik membuka sesuatu yang kurang penting seperti membuka sosial media. Hal ini menyebabkan berkurangnya fokus dari peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran ekonomi yang ada dalam sekolah tersebut. *Kelima*, hambatan yang terakhir yaitu peserta didik mendapatkan notifikasi di dalam *gadget* yang digunakan. Hal ini tentunya akan membuat pecahnya fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru ekonomi saat di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Sukoharjo diketahui “faktor pendukung

penggunaan *gadget* dalam pembelajaran ekonomi yaitu tersedianya fasilitas satu *wifi* untuk dua kelas sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses materi yang berkaitan dengan mata pelajaran ekonomi.” Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor pendukung dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 3 Sukoharjo, diantaranya *pertama*, tersedianya fasilitas satu *wifi* untuk dua kelas. *Kedua*, kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi yang memang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui *gadget* yang terkoneksi internet.

Pembahasan

Efektivitas Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Sukoharjo

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang mengacu pada hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru ekonomi dan beberapa peserta didik di atas, dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian maupun pembahasan sebagai berikut ini. *Pertama*, sekolah telah mengizinkan peserta didik untuk menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung terlebih mata pelajaran ekonomi. Hal ini didukung dengan disediakannya *Liquid Crystal Display (LCD)* dan *audio* di setiap kelas, selain itu, pemasangan satu *wifi* setiap dua kelas juga sudah dilakukan guna menunjang kegiatan pembelajaran yang ada di SMAN 3 Sukoharjo. Hal ini telah sesuai dengan silabus dan RPP mata pelajaran ekonomi kelas XI kurikulum 2013 yang mencantumkan penggunaan *gadget* pada proses pembelajaran di sekolah. *Kedua*, guru mata pelajaran ekonomi telah mengizinkan peserta didik untuk menggunakan *gadget* jenis *smartphone* untuk melengkapi materi yang kurang. Pemberian izin tersebut tidak lepas dari masih kurangnya materi yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan sehingga mengharuskan peserta didik untuk mencari dari sumber yang tidak lain adalah *gadget*. Hal ini telah sesuai dengan RPP yang mencantumkan penggunaan *gadget* pada proses pembelajaran di kelas.

Ketiga, peserta didik merasa lebih efektif dengan menggunakan *gadget* dalam menunjang pembelajaran ekonomi di kelas. Hal ini dibuktikan dengan digunakannya *gadget* dalam mencari sumber belajar lain saat materi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas dirasakan masih kurang. Selain itu, penggunaan *gadget* juga membuat tugas dari peserta didik baik individu maupun kelompok menjadi lebih lengkap. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan berkelompok, peserta didik dapat menjawab pertanyaan saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung. Selain itu, tugas individu juga lebih mudah untuk dikerjakan karena materi yang dibutuhkan tersedia dengan lengkap apabila menggunakan *gadget* dalam mencari sumber belajar tersebut. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya nilai ulangan harian peserta didik yang menunjukkan lebih dari 50% memenuhi bahkan melampaui batas minimal KKM yang ditetapkan oleh SMAN 3 Sukoharjo. Hasil-hasil penelitian tersebut mendukung pernyataan dari Mahfud & Wulansari (2018) yang menyatakan bahwa *gadget* digunakan peserta didik untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau *video* pembelajaran, dengan penggunaan *gadget* kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik menjadi lebih menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Hasil penelitian Aini (2019) juga menyatakan diperbolehkannya *gadget*

dalam pembelajaran yang memiliki dampak penggunaan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik terdapat beberapa hal, meliputi peserta didik mempunyai rasa percaya diri, tanggung jawab, kreativitas, dan inovasi. Penggunaan *gadget* lebih efektif dan efisien untuk guru dan peserta didik sehingga sangat membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor Penghambat dan Pendukung Efektivitas Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Sukoharjo

Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya diperoleh temuan hasil tentang faktor penghambat efektivitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran ekonomi sebagai berikut ini: *Pertama*, hambatan bagi peserta didik yang tidak memiliki *gadget* untuk menunjang kegiatan pembelajaran ekonomi di sekolah. *Kedua*, hilangnya *signal wifi* pada saat kegiatan pembelajaran ekonomi berlangsung. *Ketiga*, kebanyakan dari peserta didik tidak memiliki paket data yang cukup. *Keempat*, hambatan yang selanjutnya muncul adalah peserta didik membuka sesuatu yang kurang penting seperti membuka sosial media.

Faktor penghambat kedua, ketiga, keempat, dan kelima tersebut sesuai dengan penelitian Sadikin & Hamidah (2020) yang menunjukkan bahwa faktor lemahnya pengawasan terhadap peserta didik, kurang kuatnya sinyal di daerah pelosok, dan mahal biaya kuota adalah tantangan sekaligus hambatan dalam pembelajaran daring. Penelitian lain oleh Fathurrahman (2020) juga menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi peserta didik adalah kualitas sinyal yang tidak stabil, tidak memiliki kuota internet yang cukup, dan tidak memiliki sarana berupa gawai dan laptop.

Hasil penelitian mengidentifikasi dua faktor pendukung dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 3 Sukoharjo, diantaranya *pertama*, tersedianya fasilitas satu *wifi* untuk dua kelas. *Kedua*, kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi yang memang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui *gadget* yang terkoneksi internet. Faktor pendukung tersebut sesuai apa yang disampaikan Jamun & Wejang (2019) hasil penelitian yang dilakukan penggunaan *smartphone* berdampak positif untuk membantu peserta didik berinteraksi dan memperluas pengetahuan. Penelitian lain oleh Yulianti et al (2020) juga menunjukkan sekolah memberikan fasilitas yang mendukung pemanfaatan internet seperti *wifi*, komputer, dan LCD termasuk juga menyediakan berbagai aplikasi untuk pendidik dalam mengurangi pekerjaan pendidik.

Solusi untuk Mengatasi Faktor-faktor Penghambat Efektivitas Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Sukoharjo

Pembahasan mengenai faktor penghambat efektivitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran ekonomi yang telah dikemukakan sebelumnya tentunya harus diberikan solusi agar proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan *gadget* tersebut dapat berjalan sebagaimana mestinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMAN 3 Sukoharjo solusi yang diperoleh untuk mengatasi hambatan yang ada seperti “perlunya berupa bantuan dari pihak sekolah yang berwujud pemberian *handphone* atau sejumlah uang kepada peserta didik yang tidak mampu untuk membeli *gadget* karena sistem pembelajaran selama masa pandemi ini mengharuskan untuk menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi dan pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran

bersangkutan. Kemudian untuk masalah *signal wifi* yang hilang dapat disarankan untuk pindah tempat yang terjangkau oleh *signal wifi* atau sekolah memberikan bantuan sedikit bagi peserta didik yang tidak mampu tersebut agar dapat menerima *voucher* pulsa atau bagi peserta didik yang berkecukupan dapat menggunakan paket data yang dimiliki secara pribadi olehnya.”

Hasil wawancara dengan guru ekonomi yang mengajar kelas XI diketahui faktor penghambat saat diperbolehkannya menggunakan *gadget* sebagai penunjang materi pembelajaran ekonomi adalah “peserta didik memilih untuk membuka media sosial untuk sekedar membalas *chatting*, membuka *Instagram*, dan lain sebagainya.” Hal ini tentu sangat mengganggu dan memperlambat diterimanya materi dari guru saat menyampaikan materi pelajaran, oleh karena itu solusi yang dapat diberikan adalah menegur peserta didik tersebut untuk tidak membuka hal lain di luar materi pelajaran dan guru sebaiknya juga memberikan sedikit hiburan agar peserta didik tidak bosan dengan materi yang disampaikan.

Hasil wawancara dengan peserta didik dapat diketahui solusi dari permasalahan yang muncul adalah “perlunya perluasan jangkauan *signal wifi* atau menggunakan paket data jika tidak ingin susah dalam mencari *signal wifi* yang terkadang hilang.” Namun jika tidak memiliki paket data, sekolah dapat memberikan bantuan berupa *voucher* untuk peserta didik yang kurang mampu. Selain masalah dari hilangnya *signal wifi* dan tidak memilikinya paket data, notifikasi yang muncul seringkali membuat peserta didik lebih tertarik untuk membukanya, hal ini dapat diatasi dengan meningkatkan kesadaran peserta didik untuk tidak membuka notifikasi *gadget* yang kurang penting sampai jam pada mata pelajaran tersebut selesai atau menunggu jam istirahat agar tidak mengganggu fokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, jika terlalu sering dilakukan pihak guru dapat melakukan tindakan tegas seperti menyita *gadget* untuk sementara waktu.

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka diperoleh beberapa kesimpulan pembahasan solusi untuk mengatasi faktor-faktor penghambat efektivitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran ekonomi di SMAN 3 Sukoharjo adalah sebagai berikut. *Pertama*, memberikan bantuan kepada peserta didik berupa pemberian *handphone* atau sejumlah uang agar meringankan beban peserta didik yang tidak mampu untuk membeli *handphone*. Hal ini dikarenakan *gadget* yang dimiliki sangatlah penting bagi kelangsungan belajar ekonomi saat di sekolah. Seperti yang telah dilakukan oleh Walikota Solo mengatakan akan memberikan 1.500 ponsel untuk peserta didik yang benar-benar berasal dari keluarga yang tidak mampu untuk menunjang pembelajaran daring (Zamani, 2020). *Kedua*, memperluas jaringan *wifi* yang ada di sekolah agar kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *gadget* menjadi efektif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Riandari, Simangunsong, & Sitio (2019) yang menunjukkan permasalahan berupa terbatasnya jangkauan *signal wifi* yang diakses oleh guru dan peserta didik. Maka solusi yang disepakati adalah dengan menambah jumlah titik agar jaringan dapat diakses oleh lebih banyak pengguna dan jangkauan *signal* akan semakin bagus.

Ketiga, memberikan *voucher* kepada peserta didik yang kurang mampu untuk mengisi paket data agar proses pembelajaran ekonomi yang dilaksanakan di sekolah menjadi lancar dan tidak terhalang oleh adanya hambatan tersebut. Seperti hasil penelitian yang dilakukan (Mulawarman, 2020) menunjukkan persoalan yang dihadapi

peserta didik di masa Pandemi Covid-19 dapat diatasi dengan adanya kebijakan pemberian bantuan berupa paket data dan bila ada masalah dengan jaringan diberi kemudahan dengan mengirim tugas lewat *email* atau *WhatsApp*. *Keempat*, guru sebaiknya memberikan hiburan kepada peserta didik agar tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran ekonomi dan ketika sudah dilakukannya berulang kali, guru harus mengambil tindakan untuk menegurnya agar tidak membuka media sosial lagi saat pembelajaran ekonomi berlangsung. Jariyah & Tyastirin (2020) hasil penelitian menunjukkan pertimbangan agar proses pembelajaran dalam jaringan (daring) berjalan lebih baik salah satunya adalah dengan pendidik menggunakan metode-metode kreatif seperti diskusi daring dan *teleconference* agar mahasiswa tidak bosan maupun bisa lebih memahami materi yang disampaikan. *Kelima*, meningkatkan kesadaran peserta didik agar tidak membuka notifikasi pada layar *gadget* agar pembelajaran berjalan efektif. Jika hal tersebut sering terjadi maka guru dapat melakukan tindakan tegas berupa penyitaan terhadap *gadget* untuk sementara waktu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Noormiyanto, 2018) yang menunjukkan bahwa peserta didik perlu adanya pembatasan akses dalam menggunakan *gadget* agar tidak menggunakannya setiap waktu dan memecahkan konsentrasi dalam kegiatan belajar.

SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *gadget* di SMAN 3 Sukoharjo berjalan dengan efektif sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru ekonomi, dan peserta didik di SMA Negeri 3 Sukoharjo. Hal ini dibuktikan dengan dukungan penuh yang diberikan oleh pihak sekolah melalui wakil kepala bagian kurikulum yang menyediakan fasilitas berupa LCD, audio, dan penyediaan setiap dua kelas satu *wifi*. Dukungan lain diberikan oleh guru ekonomi yang bersangkutan dengan memperbolehkan menggunakan *gadget* sebagai penunjang materi mata pelajaran ekonomi selain buku pegangan yang sudah diberikan oleh sekolah. Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran ekonomi menjadi efektif dengan adanya *gadget* sebagai penunjang kegiatan belajar ekonomi mereka untuk membantu mengerjakan tugas baik individu maupun kelompok. Untuk mengukur kegiatan pembelajaran berjalan efektif melalui nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi peserta didik yang melebihi batas minimal KKM yang telah ditetapkan.

Faktor penghambat penggunaan *gadget* pada pembelajaran ekonomi yaitu beberapa peserta didik tidak memiliki *gadget* untuk menunjang kegiatan pembelajaran ekonomi, hilangnya *signal wifi* sehingga menghambat proses pembelajaran ekonomi yang sedang berlangsung, sebagian besar peserta didik tidak memiliki paket data yang cukup untuk mengakses materi pembelajaran, saat pembelajaran ekonomi berlangsung beberapa peserta didik membuka media sosial dikarenakan bosan dengan pelajaran yang disampaikan, munculnya notifikasi di layar *gadget* yang dimiliki oleh peserta didik sehingga keinginan untuk membukanya menjadi besar. Adapun faktor pendukung dari penggunaan *gadget* yaitu pemberian dukungan penuh oleh sekolah yang berwujud diberikannya satu *wifi* untuk dua kelas.

Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi faktor penghambat efektivitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran ekonomi seperti pemberian bantuan oleh sekolah dengan memberikan *handphone* atau sejumlah uang kepada peserta didik yang tidak mampu, perluasan jaringan *wifi* agar dapat terjangkau oleh seluruh guru

dan peserta didik, pemberian *voucher* kepada peserta didik kurang mampu untuk membeli paket data, pemberian sedikit hiburan dari guru ekonomi dan apabila dilakukan berulang kali dapat ditegur agar tidak membuka media sosial saat pembelajaran ekonomi berlangsung, meningkatkan kesadaran peserta didik agar tidak membuka notifikasi yang kurang penting saat pembelajaran berlangsung pada layar *gadget*.

Keterbatasan penelitian yang dihadapi oleh peneliti seperti keterbatasan waktu dari para narasumber dikarenakan kesibukan dalam melaksanakan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 sehingga peneliti diberikan kesempatan waktu yang terbatas dalam melakukan pengumpulan data, penggunaan teknik pengumpulan data yang terbatas karena dampak covid 19 sehingga tidak dapat bertemu dengan narasumber secara langsung maupun melakukan observasi pembelajaran yang dilakukan guru maupun peserta didik secara langsung. Saran yang harus diketahui oleh peneliti selanjutnya agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih sempurna seperti menambah teknik pengumpulan data selain yang sudah dilakukan peneliti di SMAN 3 Sukoharjo. Seperti menggunakan kegiatan observasi agar lebih kuat penelitiannya dengan adanya observasi langsung pembelajaran dengan *gadget* yang dilakukan guru dan peserta didik dalam pembelajaran ekonomi, penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan kesibukan para narasumber dan mencari waktu luang yang tepat dengan para narasumber sehingga waktu pengumpulan data dapat lebih lama serta dapat memperoleh data yang lebih komprehensif.

References

- Adi, H. I. S., Suwarno, & Innayah, R. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 1(1), 1–6.
- Aini, I. N. (2019). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DALAM MENDUKUNG KELAS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH (PLUS) SALATIGA. *UMSLibrary*.
- Al Ghifari, A. (2018). *Hubungan Pengelolaan Kelas dengan Efektivitas Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Pekanbaru*.
- Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). HUBUNGAN ANTARA KETERAMPILAN SOSIAL DAN PENGGUNAAN GADGET SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 9 MALANG. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131. <https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Hindriani, S., & Hasyim. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KORESPONDENSI KELAS X SMK SWASTA PRAYATNA 1 MEDAN T.P 2018/2019. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*, 9(1), 1–11.
- Jamun, Y. M., & Wejang, H. E. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7.
- Jariyah, A., & Tyastirin, E. (2020). Proses dan Kendala Pembelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19 : Analisis Respon Mahasiswa The Biology Learning Processes and Constraints in the Covid-19 Pandemic Period : Analysis of Student

- Responses. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 183–196.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. *Seminar Nasional Pendidikan*, 58–63.
- Mulawarman, W. G. (2020). Persoalan Dosen dan Mahasiswa Masa Pandemi Covid 19: Dari Gagap Teknologi Hingga Mengeluh Boros Paket Data. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 37–46.
- Muslihudin, M., & Arumita, A. W. (2016). PEMBUATAN MODEL PENILAIAN PROSES BELAJAR MENGAJAR PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN FUZZY SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) (Sudi : STMIK Pringsewu). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6–7.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Noormiyanto, F. (2018). PENGARUH INTENSITAS ANAK MENGAKSES GADGET DAN TINGKAT KONTROL ORANGTUA ANAK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK SD KELAS TINGGI DI SD 1 PASURUHAN KIDUL KUDUS JAWA TENGAH. *Journal of Physical Therapy Science*, 5(1), 1–11.
- Nurmasari, A. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *Universitas Airlangga*, 49.
- Riandari, F., Simangunsong, A., & Sitio, A. S. (2019). PPKM Sekolah Pintar Berbasis Teknologi Di SD Negeri 8 Sihotang Kecamatan Harian Kabupaten Samosir. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 2(1, Mei), 12–18.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- SETIANA, E. A. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN LESSON STUDY MURID KELAS IV SD NEGERI MARGOMULYO KECAMATAN TAYU KABUPATEN PATI TAHUN 2012. *UMSLibrary*.
- Surahman, F., Oktaviana, R., & Dewi, T. M. (2021). Analisis Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di SDS 018 Plus Avicena Tahun Ajaran 2020 / 2021. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 2(2), 76–80.
- Wulandari, F., Marhayani, D. A., Setyowati, R., Anitra, R., Sulistri, E., & Mursidi, A. (2021). The Effectiveness of Study Online in Higher Education. *Education. In 2021 The 6th International Conference on Information and Education Innovations (ICIEI 2021)*, April 16–18, 2021, Belgrade, Serbia., 41–45. <https://doi.org/10.4108/eai.20-6-2020.2300722>
- Yulianti, Asfiyak, K., & Musthofa, I. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Malang. 5, 66–76.