



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 24-29

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Efektivitas *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran  
Paket B Di PKBM Bina Kreasi Kelurahan Tangkerang  
Timur Kecamatan Tenayan Raya

Gloria Karoline Sembiring<sup>1✉</sup>, Wilson<sup>2</sup> Dafetta Fitrilinda<sup>3</sup>

Pendidikan Masyarakat, Universitas Riau

Email: [gloria.karoline3791@student.unri.ac.id](mailto:gloria.karoline3791@student.unri.ac.id)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena penggunaan sumber belajar buku paket yang belum maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Warga belajar kurang antusias apabila hanya menggunakan buku bacaan saja sehingga pengelola PKBM dan tutor memanfaatkan sumber belajar *gadget* dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui keefektifan *gadget* sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran paket B di PKBM Bina Kreasi Kelurahan Tangkerang Timur Kecamatan Tenayan Raya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Penelitian ini melibatkan 4 informan sebagai subjek penelitian, Teknik pengumpulan data meliputi teknik dokumentasi, observasi, wawancara. Pembelajaran menggunakan sumber belajar *gadget* pada paket B sudah berjalan efektif dan optimal. Hal ini dapat dilihat melalui aktivitas siswa selama pembelajaran baik, respon siswa terhadap pembelajaran positif menggunakan *gadget*, hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *gadget* meningkat dalam hasil belajar.

Kata Kunci: *Efektivitas, Gadget, Proses Pembelajaran*

## Abstract

This research is motivated by the use of learning resources for package books that have not been maximized in achieving learning objectives. Learning citizens are less enthusiastic when only using reading books so PKBM managers and tutors utilize gadget learning resources in the learning process. The purpose of the study was to determine the effectiveness of gadgets as a learning resource in the package B learning process at PKBM Bina Kreasi, Tangkerang Timur Village, Tenayan Raya district. The method used in this research is the qualitative method. This research involved 4 informants as research subjects, Data collection techniques include documentation, observation, and interview techniques. Learning using gadget learning resources in package B has been running effectively and optimally. This can be seen through student activity during good learning, student responses to positive learning using gadgets, and learning outcomes before and after using gadgets increase in learning outcomes.

*Keywords: Effectiveness, Gadgets, Learning Process*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk menumbuhkan serta mengembangkan karakter dan perilaku peserta didik menjadi pribadi yang dapat bertanggungjawab baik terhadap diri sendiri maupun bermasyarakat. Hal ini menunjukkan akan pentingnya pendidikan bagi anak-anak Indonesia.

Suatu pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting seperti yang tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka dibutuhkan proses belajar dan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka dibutuhkan proses belajar dan pembelajaran.

Proses belajar mengajar adalah bagian dari dunia pendidikan. Proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan oleh siapa saja. Dalam hal ini, pendidik adalah salah satu keberhasilan berlangsungnya proses belajar mengajar serta memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki multi peran, dimana pendidik dituntut kreatif dalam memberikan ilmu sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari (Uno, 2008:10) sebab belajar tidak sekedar melibatkan hubungan stimulasi dan respon namun lebih dari itu, belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks". Maka dari itu agar peserta didik atau warga belajar dapat belajar dengan baik maka pendidik juga harus dapat mengajar secara kreatif dan efektif.

Belajar menggunakan *gadget* juga mempunyai dampak besar bagi warga belajar, seperti halnya warga belajar tidak perlu lagi belajar di ruang kelas, membentuk kemandirian dalam belajar. Namun dalam penerapannya, pembelajaran menggunakan *gadget* juga harus dibarengi dengan belajar secara konvensional atau pembelajaran berpusat kepada tutor.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Roki Hardianto, 2020:112) pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran sangat membantu dan dinilai efektif terutama dalam waktu dan tenaga. PKBM Bina Kreasi adalah wadah tempat belajar yang didalamnya beragam warga belajar dengan ciri serta memiliki keunikannya masing-masing.

PKBM Bina Kreasi memiliki cukup banyak program yang sedang berjalan, diantaranya program kesetaraan Paket A, B, C, program life skill atau pelatihan, kewirausahaan, homescholling, serta pojok baca. Dalam proses pembelajaran, biasanya tutor menggunakan buku bacaan sebagai sumber belajar. Di PKBM Bina Kreasi, sumber belajar yang ada meliputi buku bacaan/paket, e-modul, dan *gadget*.

Pendidik atau tutor biasanya menggunakan buku bacaan atau buku paket sebagai pemanfaatan sumber belajar. Penggunaan sumber belajar menggunakan buku paket belum maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar sudah berjalan selama 2 tahun pada warga belajar program Paket B, hal ini juga didukung dari penggunaan *e-modul*. Semenjak pandemi, penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar sudah dibiasakan hingga sekarang. Warga belajar dapat menggunakan audio, visual, audiovisualnya dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi hidup dan warga belajar dapat aktif dalam belajar.

Dari penjelasan di atas, peneliti menemukan data empiris atau beberapa fenomena atau gejala sebagai berikut : warga belajar menggunakan buku bacaan atau paket sebagai sumber belajar, kemudian tutor dan pengelola PKBM menggunakan sumber belajar melalui *gadget* yang dapat digunakan warga belajar dalam proses pembelajaran, sebelumnya warga belajar menggunakan buku paket atau buku bacaan, namun warga belajar kurang aktif dan antusias apabila hanya menggunakan buku bacaan saja, kemudian warga belajar menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar, di mana melalui pengamatan yang dilakukan peneliti, warga belajar lebih aktif dan antusias dalam belajar menggunakan *gadget*, di dalam *gadget* juga terdapat *e-modul* yang digunakan warga belajar dan tutor dalam proses pembelajaran di kelas.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2019:25), bahwa metode deskriptif kualitatif ialah suatu metode penelitian untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti merupakan alat sentralnya, dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), analisis data bersifat induktif/kualitatif.

Sumber informan atau subjek yang diteliti berjumlah empat orang yang akan dijadikan sebagai informan penelitian yaitu tutor dan warga belajar antara lain informan inti 1 (satu), informan kontrol 2 (dua), dan informan pengamat 1 (satu).

Metode pengumpulan data yang dilakukan ialah secara langsung di lapangan. Dalam proses pengumpulan data yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Teknik yang digunakan terdiri dari beberapa instrument, diantaranya wawancara, dokumentasi, observasi. Teknik pengelolaan data dan analisis yang digunakan dalam penelitian adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Instrumen penelitian ini ialah menggunakan pedoman wawancara yang terdiri dari fokus dan sub fokus tentang Efektivitas Gadget Sebagai Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran Paket B di PKBM Bina Kreasi Kelurahan Tangkerang Timur Kecamatan Tenayan Raya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Baik

Aktivitas siswa ini adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa atau warga belajar dan tutor meliputi aktivitas proses belajar mengajar, diskusi, bermain. Aktivitas ini mendorong siswa untuk aktif serta memiliki kemampuan belajar yang baik di dalam maupun di luar kelas. Berdasarkan hasil yang ditemukan di lapangan, proses pembelajaran menggunakan *gadget* baik, hal ini dapat dilihat melalui aktivitas siswa atau warga belajar selama pembelajaran. Warga belajar antusias aktif dalam mendengarkan tutor menjelaskan pelajaran, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh tutor dengan baik. Bahkan bukan hanya aktivitas di dalam kelas, di luar kelas juga warga belajar aktif seperti mengulang pelajaran, mencari referensi pelajaran secara mandiri melalui *gadget* melalui aplikasi yang tersedia. Tutor harus mampu untuk bertindak tegas kepada warga belajar yang menggunakan gadget dengan tidak benar pada saat pembelajaran berlangsung.

Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Positif (dalam hal penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar )

Respon siswa ini adalah tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Respon yang diberikan oleh siswa pun bermacam-macam, diantaranya respon warga belajar terhadap kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh tutor. Berdasarkan hasil yang di temukan di lapangan, respon warga belajar terhadap pembelajaran menggunakan *gadget* positif. Warga belajar senang dan berusaha dapat mengikuti pembelajaran menggunakan *gadget*. Buku bacaan juga di perlukan sebagai sumber belajar mereka, dan tutor juga harus bisa untuk memberikan penjelasan apabila menggunakan buku bacaan sebagai sumber belajar mereka.

Hasil belajar siswa tuntas secara klasikal

Hasil belajar siswa tuntas secara klasikal adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Hasil belajar siswa bertujuan untuk membantu warga belajar dalam suatu perkembangan tertentu, seperti perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Berdasarkan hasil yang di temukan di lapangan, menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar warga belajar sebelum dan sesudah menggunakan *gadget*. hal ini dapat di lihat dari capaian hasil belajar pada salah satu rapor warga belajar paket B. Di samping kelebihan *gadget*, ada juga beberapa kekurangan *gadget* yang menjadi catatan dan harus di evaluasi guna meningkatkan kualitas sumber belajar yang lebih baik dan eksplorasi pengetahuan warga belajar lebih luas.

## SIMPULAN

Efektivitas *gadget* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran paket B di PKBM Bina Kreasi Kelurahan Tangkerang Timur Kecamatan Tenayan Raya sudah berjalan efektif dan optimal. Pada indikator aktivitas siswa selama pembelajaran, warga belajar dapat memahami materi yang diberikan oleh tutor, selain itu warga belajar juga sudah dapat menggunakan *gadget* dengan mandiri serta mencari referensi pembelajaran secara luas. Respon siswa juga positif dengan *gadget* sebagai sumber belajar. Namun dalam hal ini, buku bacaan juga digunakan oleh warga belajar dan tutor sebagai sumber belajar. Serta adanya peningkatan pencapaian hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar setelah mengikuti proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hardianto, R., Zamzami, Z., & Wirdahchoiriah, W. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Unilak. *Seri INOVTEK Polbeng-Informatika*, 5 (1), 106-118.
- SISDIKNAS No.20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sugiyono. (2019) . *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.