

Analisis Minat Belajar terhadap Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran Tematik di SDN II Sidoharjo Tahun 2022/2023

Ivandha Sunaryo¹, Sri Handayani², Anggit Grahito Wicaksono³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Keguruan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: ivandhasunaryo@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan mengetahui proses pembelajaran tematik menggunakan gawai pada peserta didik di SD Negeri II Sidoharjo, dan menganalisis minat belajar peserta didik saat menggunakan gawai dalam pembelajaran tematik. Bentuk penelitian adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Uji instrument angket menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Analisis data merujuk pada analisis interaktif. Hasil penelitian menyimpulkan 1) proses pembelajaran melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Dalam tahap perencanaan, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyiapkan materi, dan menyiapkan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan, memanfaatkan gawai sebagai pendukung peserta didik dalam mengerjakan tugas di rumah. Tahap pelaksanaan, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap evaluasi pembelajaran, guru sering memberikan tugas, bagi peserta didik yang belum mencapai nilai batas ketuntasan minimal, disuruh mengerjakan tugas remedial. 2) Minat belajar peserta didik, kebanyakan sangat tinggi 58,3% dan tinggi sebesar 41,7%.

Kata kunci : *Pembelajaran Tematik Integratif, Gawai, Minat Belajar.*

Abstract

The research aims to find out the process of thematic learning using gadgets for students at SD Negeri II Sidoharjo, and analyze students' learning interests when using gadgets in thematic learning. The form of research is descriptive qualitative. Data collection using interviews, questionnaires, observation, and documentation. Test the questionnaire instrument using validity and reliability tests. Data validity uses triangulation techniques. Data analysis refers to interactive analysis. The results of the study concluded 1) the learning process through the planning, implementation and evaluation stages of learning. In the planning stage, making lesson plans, preparing materials, and preparing learning media. The implementation stage, utilizing devices as a support for students in doing assignments at home. The implementation stage includes initial activities, core activities, and closing activities. The learning evaluation stage, teachers often give assignments, for students who

have not reached the minimum completeness limit value, are told to do remedial assignments. 2) Students' interest in learning, mostly very high 58.3% and high by 41.7%.

Keywords : *Integrative Thematic Learning, Gadgets, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Gawai merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern yang dapat memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan komunikasi, dan saat ini kegiatan komunikasi mengalami perkembangan yang semakin maju seiring munculnya gawai (Farhan Aldino Santoso, 2020). Gawai merupakan alat elektronik yang terkenal dan hampir setiap orang pasti sudah mengenal dan memiliki sebuah gawai serta mempunyai berbagai bentuk teknologi modern, seperti TV, ponsel, tablet, komputer, notebook. Hal inilah yang membuat gawai mudah menarik perhatian dan minat anak karena memiliki berbagai kelebihan dan memiliki berbagai fungsi yang menarik. Gawai bisa digunakan sebagai sarana atau media dalam pembelajaran di sekolah. Penerapan gawai dapat memikat minat belajar peserta didik.

Minat belajar sangat penting bagi peserta didik. Oleh karena itu jika seseorang ingin belajar dengan sukses harus memiliki semangat belajar yang tinggi, belajar dilakukan harus dengan sepenuh hati. Jika tidak ada minat untuk belajar, peserta didik akan kesulitan memahami pelajaran, karena tidak ada yang menginspirasi untuk belajar. Siti Nourrochmatul Umah (2020) memaparkan ada beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar, yaitu melalui penggunaan gawai (ponsel pintar) untuk pembelajaran digital. Hasil penelitiannya menunjukkan jika ponsel digunakan sebagai media pembelajaran dapat membantu menumbuhkan minat belajar.

Pola pertumbuhan dan perkembangan bagi peserta didik pada usia SD meliputi aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai tahapan yang dilaluinya, biasanya peserta didik SD cenderung senang dengan hal-hal baru yang didapat melalui aktivitas bermain. Seiring berkembangnya teknologi, penggunaan Gawai yang marak, seolah ikut berperan dalam kegiatan interaksi peserta didik (Dwi Yulianti, 2017).

Peserta didik juga sering memainkan Gawai supaya tidak penasaran lagi, sebab Gawai adalah alat informasi yang bermanfaat pada peserta didik, apalagi dalamnya ada media hiburannya, seperti *game*/permainan *online* maupun *game offline* hal tersebut menyebabkan kebanyakan dari peserta didik bermain dan menghabiskan waktu bersama gawai seperti yang diungkapkan oleh Siti Nourrochmatul Umah (2020), peserta didik akan lebih sering menggunakan Gawai untuk bermain *game* daripada untuk belajar, walaupun usia peserta didik SD perlu untuk bergaul dengan teman-teman lainnya yang sebaya.

Gawai sebagai alat atau barang teknologi kecil yang mempunyai fungsi khusus, namun sering diartikan sebagai inovasi baru (Aryadillah, dan Fifit Fitriansyah, 2018). Gawai adalah perangkat elektronik memiliki kegunaan tersendiri sebagai perekam suara, menampilkan foto, memutar video, dan dapat dijadikan sebagai alat pengawas atau komunikasi. Gawai mempunyai point lebih dari alat elektronik lainnya, Gawai sering

muncul dengan menyajikan teknologi baru yang bisa mempermudah kegiatan manusia untuk melakukan berbagai hal (Agus Wardhono dan Yuyun Istiana, 2018).

Gawai bisa menimbulkan gangguan belajar, seperti halnya menurunkan minat belajar, sesuai Syaiful Bahri Djamarah (2016) menyatakan bahwa minat yaitu kecondongan yang ditekankan pada fokus dan mengingat beberapa sesi latihan. Menurut Slameto (2019) minat belajar berpengaruh terhadap pembelajaran, misalnya bahan ajar yang disampaikan dalam pembelajaran kurang/tidak diminati peserta didik, efeknya saat itu juga peserta didik susah untuk berkonsentrasi, sebab tidak ada hal yang menarik bagi peserta didik.

Hasil dari observasi yang terlaksana pada tanggal 28 November 2022 di SDN 2 Sidoharjo, ditemui permasalahan terkait masalah minat belajar peserta didik, terutama peserta didik kelas V dalam pembelajaran tematik integratif belum memenuhi yang diharapkan, di mana pembelajaran kurang memaksimalkan esensi buku peserta didik, sehingga peserta didik cepat merasa bosan pada pembelajaran. Keadaan tersebut, menjadikan peserta didik tidak antusias mengikuti proses pembelajaran, akibatnya berbagai materi yang diajarkan guru peserta didik tidak mampu memahaminya.

Dalam dunia pendidikan, penting untuk ada interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar bergantung pada bagaimana guru dan peserta didik bekerja sama dalam membangun pengetahuan. Sama halnya dengan tingkat minat peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini bisa bervariasi dari tinggi hingga rendah. Meningkatkan maupun menurunnya minat belajar peserta didik, bisa dikarenakan ada faktor gawai. Kemajuan pengetahuan dan teknologi saat ini sangatlah maju dan pesat, sehingga sekolah-sekolah juga sudah mulai menggunakan perangkat elektronik dalam proses belajar mengajar seperti yang dilakukan oleh SD Negeri II Sidoharjo. Hal ini bertujuan untuk mempermudah akses internet dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih efisien.

Melalui penerapan metode yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar siswa dapat ditingkatkan sehingga mereka lebih fokus dan tidak teralih oleh permainan pada perangkat elektronik saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Ketidakantusan siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penyebab rendahnya prestasi belajar bisa karena siswa kurang aktif dan lebih tertarik untuk pulang dan menggunakan gadget. Penelitian menunjukkan bahwa ada dua siswa yang membutuhkan pendampingan khusus baik dari guru maupun orang tua agar mereka dapat mengendalikan penggunaan gadget dalam bermain. Berdasarkan alasan tersebut, sebagai pendidik perlu memilih pendekatan atau taktik yang sesuai guna mengembangkan minat belajar siswa. Menurut U Rohmatul (2022) Minat belajar para siswa dapat terbagi menjadi tiga kategori, yakni minat belajar yang tinggi, minat belajar yang sedang, dan minat belajar yang rendah.

Era seperti sekarang ini, kebanyakan peserta didik memanfaatkan Gawai dalam kegiatan belajar, hal ini dikarenakan banyak tugas maupun pembelajaran yang disampaikan guru melalui aplikasi yang ada di Gawai, berupa *google class room*, *zoom meeting*, *google meet*, atau memberi video pembelajaran melalui aplikasi tersebut. Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menganalisis proses pembelajaran tematik menggunakan gawai pada peserta didik di SD Negeri II Sidoharjo. 2) Menganalisis minat belajar peserta didik SD Negeri II Sidoharjo saat menggunakan gawai dalam pembelajaran tematik.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri II Sidoharjo Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023, dengan alasan di SD tersebut terdapat permasalahan yaitu rendahnya peserta didik dalam minat belajar. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 6 bulan, yaitu bulan November 2022, Februari, 2023, Maret 2023, April 2023, Juni 2023 dan Januari 2024. Bentuk penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif. Jenis penelitian deskriptif berfungsi untuk menjelaskan suatu fenomena atau kenyataan yang terjadi di lapangan, yaitu minat belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri II Sidoharjo dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan gawai.

Strategi penelitian menggunakan pendekatan studi kasus. Pilihan terhadap strategi ini adalah karena fenomena yang diteliti merupakan sebuah kasus yang membutuhkan pengkajian deskriptif yang mendalam, yaitu menganalisis proses pembelajaran tematik menggunakan gawai dan menganalisis minat belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri II Sidoharjo saat menggunakan gawai dalam pembelajaran tematik.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah keseluruhan peserta didik kelas V SD Negeri II Sidoharjo Tahun Pelajaran 2022/ 2023 yang berjumlah 12 orang dan semua dijadikan responden. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang minat belajar peserta didik kelas 5 dalam kondisi pembelajaran menggunakan gawai. Angket yang digunakan dalam studi ini adalah jenis angket yang disampaikan secara langsung kepada responden dan memiliki pertanyaan tertutup, yang berarti responden hanya perlu memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti pada angket. Oleh karena itu, jawaban yang diberikan oleh responden bersifat kualitatif, sehingga untuk menganalisis data, perlu mengubahnya menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Instrumen valid adalah alat pengukur yang digunakan untuk memperoleh data yang akurat. Valid berarti memenuhi syarat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang dapat diandalkan adalah instrumen yang apabila digunakan lebih dari sekali untuk mengukur objek yang serupa, hasilnya akan tetap konsisten. Dengan menggunakan instrumen pengukuran yang memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, diharapkan hasil penelitian akan mempunyai validitas dan reliabilitas yang tinggi pula.

Pengumpulan data dengan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi digunakan sebagai metode untuk mendapatkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan gawai. Dokumentasi pada penelitian sekarang, dipergunakan guna pengumpulan informasi terkait nama dan jenis kelamin peserta didik. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, dalam hal ini mempergunakan tehnik pemeriksaan data yang memanfaatkan triangulasi sumber yaitu membandingkan dan mengecek kembali kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui wawancara dan observasi untuk dapat mengetahui adanya alasan-alasan terjadinya perbedaan tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif (*interactive model of analysis*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di kelas V SDN II Sidoharjo menggunakan perangkat elektronik dalam proses pembelajaran tidak diizinkan oleh sekolah sehingga peserta didik tidak dapat menggunakan gawai saat belajar. Meskipun demikian, siswa kelas V diizinkan menggunakan laptop dalam beberapa kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik harus belajar dari rumah, terkadang guru menggunakan video YouTube sebagai sumber pembelajaran, bahkan saat situasi yang mendesak seperti pada kegiatan sekolah. Namun, tetap bisa saja jika setiap guru memberikan tugas-tugas yang memerlukan peserta didik untuk mencari jawaban melalui internet (Hasil wawancara dengan Guru Kelas V SDN II Sidoharjo pada tanggal 28 Juli 2023)

Proses pembelajaran mencakup tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Perencanaan pembelajaran pertama-tama dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan panduan yang dimiliki oleh guru sebelum memulai proses pembelajaran di dalam kelas. Guru SDN II Sidoharjo membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk satu semester ke depan dengan menyesuakannya dengan materi tematik integratif. Dengan demikian, para pengajar tidak lagi menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada hari yang sama dengan pelajaran berlangsung. Tetapi, guru sering menghadapi kendala dimana RPP yang telah disusun tidak selalu cocok untuk proses pembelajaran di kelas karena siswa kesulitan dalam memahami materi. Kedua, mempersiapkan bahan ajar/ materi. Materi pembelajaran ini juga disesuaikan dengan metode dan pendekatan yang digunakan agar dapat mencapai peserta didik. Ketiga yaitu mempersiapkan media pembelajaran, dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sepenuhnya secara langsung di dalam ruang kelas. Membantu guru memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih mudah di dalam ruang kelas. Sama seperti dalam metode pembelajaran ini, guru menyusun inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam memahami materi pembelajaran, seperti melibatkan siswa dalam membuat papan tulis pribadi sebagai media untuk menulis jawaban quiz. Di samping itu, media pembelajaran ini juga bisa diperoleh melalui perangkat gawai. Seorang guru mencari berbagai sumber informasi melalui internet untuk digunakan dalam pembelajaran, seperti mengumpulkan materi tentang tarian tradisional dan menjadikannya sebagai bahan presentasi menggunakan media power point. Namun, tidak sekali-kali guru memanfaatkan media pembelajaran dalam setiap materi. Rencana tersebut disusun berdasarkan keperluan dan keterampilan yang disesuaikan guru dan siswa saat pembelajaran di ruang kelas.

Proses pembelajaran berikutnya adalah tindakan pembelajaran. Melalui wawancara yang telah dilakukan, terlihat bahwa pemanfaatan perangkat gawai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dapat dioptimalkan dengan syarat-syarat tertentu. Pada tanggal 12 Juni 2023, terdapat tiga tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil observasi, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Sebelum memulai pembelajaran di ruang kelas, peserta didik melaksanakan ritual doa bersama dengan guru kelas. Langkah berikutnya memeriksa kehadiran sebelum memulai pelajaran dan mengucapkan salam kepada pengajar. Guru mengajukan pertanyaan mengenai kabar terbaru dan melakukan pengecekan terhadap keteraturan peserta didik. Kemudian, guru

memeriksa tugas ekstrakurikuler Pekerjaan Rumah dengan cara mendengarkan lagu Gugur Bunga melalui aplikasi youtube, tetapi ada beberapa peserta didik yang belum menyelesaikan tugas tersebut.

Kegiatan Inti, pada saat memulai pelajaran, guru memberikan rangsangan kepada murid-murid sebagai pengantar sebelum memulai materi. Guru menggunakan peta Indonesia sebagai alat bantu dalam memberikan penjelasan. Pada pertemuan tersebut, guru menguraikan topik mengenai posisi astronomi dan posisi geografis Indonesia. Dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru adalah ceramah dan demonstrasi. Guru selalu memberikan pertanyaan kepada murid-muridnya dan secara berulang-ulang menjelaskan materi tersebut agar dapat dipahami serta diingat oleh murid-murid. Di dalam pembelajaran tematik ini, kami tidak hanya mengajarkan satu materi tetapi beberapa materi yang mencakup dalam pembelajaran tematik ini. Sebagai contoh, pada kesempatan ini setelah memberikan penjelasan mengenai peta. Pada pelajaran berikutnya, guru melanjutkan pengajaran tentang iklan yang menggunakan media cetak. Pada materi tersebut, model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah CTL (*Contextual Teacher Learning*). Guru juga memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mengajar.

Setelah selesai melakukan semua aktivitas pembelajaran utama. Guru menyusun ringkasan dengan mencatat poin-poin pembelajaran di papan tulis agar peserta didik juga dapat memahami materi pembelajaran yang sudah diajarkan pada hari ini. Selain itu, guru juga menugaskan tugas evaluasi berupa pertanyaan yang berkaitan dengan konten yang telah diajarkan baik secara lisan maupun tertulis. Setiap kali pelajaran selesai, guru selalu memberikan tugas tambahan yang harus dikerjakan di rumah. Umumnya, penggunaan perangkat teknologi seperti gawai menjadi penting dalam melaksanakan tugas kokurikuler yang mendukung proses belajar. Guru meminta murid-muridnya untuk mencari contoh iklan dari YouTube tetapi harus melakukan kegiatan ini dengan didampingi oleh orang tua mereka sehingga tetap dapat diawasi.

Peneliti mengamati kembali pada tanggal 14 Juni 2023 dengan tiga tahap pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut. Menurut hasil pengamatan peneliti pada tahap awal kegiatan, prosedur yang tetap dilakukan sebelum siswa masuk ke kelas adalah melaksanakan doa bersama dengan guru pengampu. Setelah itu, guru bertanya tentang kabar terbaru dan memeriksa kehadiran serta kerapian peserta didik. Kemudian, guru bertanya kepada murid-murid tentang pekerjaan rumah mereka, yaitu mencari jenis iklan dan konten iklan yang ditemukan di *platform YouTube*. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan dan memberikan dorongan kepada siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran hari ini serta menjelaskan kepada mereka tentang keuntungan dari pembelajaran tersebut.

Setelah diberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran hari ini, guru mengajak murid-murid untuk berbagi hasil tugas yang dilakukan di rumah. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa secara acak dan siswa menyampaikan iklan yang mereka temukan di internet atau televisi. Pada pelajaran selanjutnya, guru menjelaskan mengenai ciri-ciri alam yang terdapat di daratan dan di laut. Namun, menurut penelitian yang dilakukan, guru seringkali tidak memberikan penjelasan detail mengenai kenampakan alam melalui media atau gambaran.

Setelah semua subjek pembelajaran utama telah diselesaikan. Guru ingin memastikan bahwa peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan hari ini, dengan memberikan kesimpulan melalui penulisan point-point pembelajaran di papan tulis. Guru tidak hanya memberikan instruksi kepada siswa, namun juga mengajukan tugas evaluasi berupa pengerjaan buku evaluasi. Berikutnya Guru memberi tugas kurikuler sebagai sarana untuk memperdalam pengetahuan siswa karena di dalam kelas, guru tidak dapat menunjukkan contoh nyata tentang perbedaan antara kenampakan alam di dataran rendah dan dataran tinggi.

Evaluasi adalah langkah yang dilakukan dengan tujuan menentukan nilai peserta didik berdasarkan kegiatan, perilaku, dan kinerja mereka secara terstruktur sesuai dengan peraturan yang berlaku. Dengan menggunakan evaluasi pembelajaran ini, kita dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan di kelas. Dari hasil interview yang dilakukan, peneliti mengetahui kegiatan evaluasi pembelajaran tematik kelas 5 SD Negeri II Sidoharjo, guru sering mengadakan tugas melalui buku evaluasi dengan tujuan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang terintegrasi. Peserta didik melakukan tes evaluasi mengenai posisi geografis Indonesia, berbagai jenis iklim, dan karakteristik dari keadaan alam di wilayah tersebut. Guru kelas menginstruksikan peserta didik yang belum mencapai nilai yang diharapkan untuk melakukan tugas remedial yang telah diberikan.

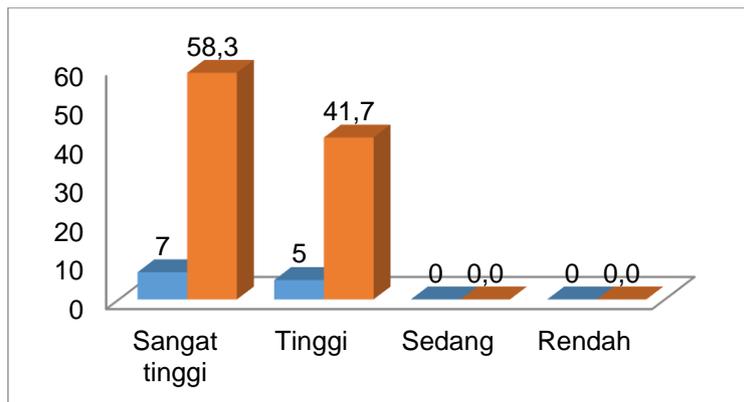
Minat belajar peserta didik kelas V saat penggunaan gawai dalam pembelajaran tematik dapat diukur dengan beberapa indikator, yaitu: 1) perasaan senang, 2) keterlibatan peserta didik, 3) ketertarikan, dan 4) perhatian peserta didik. Keempat indikator minat belajar tersebut, kemudian dijadikan item pernyataan. Hasil perhitungan diperoleh nilai interval 25,5 dibulatkan 26 selanjutnya dapat ditentukan nilai kategori “sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah” dari jawaban responden mengenai minat belajar tematik, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar

Kategori	Skor	Jumlah Responden	Persentase (%)
Sangat Tinggi	111 – 136	7	58,3
Tinggi	85 – 110	5	41,7
Sedang	59 – 84	0	0,0
Rendah	34 – 58	0	0,0
Jumlah		12	100

Sumber: Jawaban kuesioner minat belajar.

Berdasarkan Tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa dari 12 responden yang minat belajarnya dalam kategori “sangat tinggi” berjumlah 7 orang, dan minat belajar dalam kategori “tinggi” berjumlah 5 orang, sementara untuk kategori “sedang” dan kategori “rendah” tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini kebanyakan minat belajarnya dalam kategori “sangat tinggi”. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Grafik Histogram Minat Belajar

Gambar 1 tersebut menunjukkan minat belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran tematik menggunakan gawai yang paling banyak yaitu minat belajar kategori “sangat tinggi” sebesar 58,3%. Minat belajar peserta didik bisa diketahui dari perasaan senang. Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tematik maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

Menurut peneliti, hasil studi yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik kelas V yang menjadi subjek penelitian dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan perangkat elektronik sebagai berikut:

Hasil analisis deskriptif indikator senang mengikuti pelajaran, ditemukan angka rata-rata sebesar 3,5. Secara umum, data ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden merasa senang dan setuju dalam mengikuti pelajaran. Skor rata-rata tertinggi 3,9 pada item kuesioner “Saya merasa malas mengikuti pelajaran tematik, walaupun gurunya humoris”. Artinya responden sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Skor rata-rata terendah 3,1 pada item kuesioner “Pelajaran tematik susah dipahami, makanya saya tidak senang mengikutinya”. Artinya responden tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan gawai pada indikator tidak ada perasaan bosan, diperoleh rata-rata sebesar 3,2. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju kalau tidak ada perasaan bosan mengikuti pelajaran tematik menggunakan gawai. Skor rata-rata tertinggi 3,5 pada item kuesioner “Tidak ada perasaan bosan sedikitpun bagi saya dalam mengikuti pelajaran tematik menggunakan gawai”. Skor rata-rata terendah 2,8 pada item kuesioner “Saya cepat merasa bosan dan jenuh mengikuti pelajaran tematik yang hanya menggunakan gawai”. Artinya responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan gawai pada indikator hadir saat pelajaran, diperoleh rata-rata sebesar 3,4. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju senantiasa hadir saat pelajaran tematik menggunakan gawai. Skor rata-rata tertinggi 3,5 pada item kuesioner “Setiap jam pelajaran tematik menggunakan gawai, saya tidak pernah terlambat masuk

kelas” dan “Disaat ada jadwal pelajaran tematik menggunakan gawai, saya selalu hadir”. Skor rata-rata terendah 3,3 pada item kuesioner “Pelajaran tematik menggunakan gawai termasuk pelajaran yang saya sukai, makanya saya selalu hadir di setiap jam pelajaran” dan “Walaupun pelajaran tematik menggunakan gawai, namun saya masih malas untuk mengikutinya. Artinya dengan skor 3,3 menunjukkan responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Minat belajar pesertadidik dalam pembelajaran tematik menggunakan gawai ditinjau dari aspek keterlibatan peserta didik dapat dilihat dari tiga indikator, yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Masing-masing indikator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan gawai pada indikator aktif dalam diskusi, diperoleh rata-rata sebesar 3,2. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju kalau peserta didik itu aktif terlibat dalam pembelajaran tematik menggunakan gawai, terutama dalam perihal aktif dalam diskusi. Skor rata-rata tertinggi 3,5 pada item kuesioner “Setiap ada kegiatan diskusi dalam pembelajaran tematik, saya aktif mengikutinya”. Skor rata-rata terendah 2,9 pada item kuesioner “Dalam diskusi pada pembelajaran tematik, saya sering mengajukan pendapat”.

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan gawai pada indikator aktif bertanya, diperoleh rata-rata sebesar 3,2. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju kalau peserta didik aktif bertanya dalam pembelajaran tematik menggunakan gawai. Skor rata-rata tertinggi 3,5 pada item kuesioner “Dalam kegiatan belajar-mengajar tematik, apabila saya kurang paham, saya langsung bertanya”. Skor rata-rata terendah 2,8 pada item kuesioner “Sekiranya saya kurang jelas dengan materi yang disampaikan guru, saya meminta guru untuk mengulanginya”.

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan gawai pada indikator aktif menjawab pertanyaan dari guru, diperoleh rata-rata sebesar 3,1. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju kalau peserta didik aktif menjawab pertanyaan dari guru, seperti halnya berusaha untuk menjawabnya, tidak merasa takut pertanyaan dari guru, dan segera menjawab pertanyaan dari guru. Skor rata-rata tertinggi 3,3 pada item kuesioner “Setiap guru melontarkan pertanyaan, saya berusaha untuk menjawabnya”. Skor rata-rata terendah 3 pada item kuesioner “Pertanyaan dari guru saya mengenai materi yang disampaikan, membuat saya takut” dan “Pertanyaan yang dilontarkan guru, tidak segera saya jawab, karena takut kalau salah”.

Minat belajar pesertadidik dalam pembelajaran tematik menggunakan gawai ditinjau dari aspek ketertarikan dapat dilihat dari dua indikator, yaitu antusias dalam mengikuti pelajaran, dan tidak menunda tugas dari guru. Kedua indikator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan gawai pada indikator antusias dalam mengikuti pelajaran, diperoleh rata-rata sebesar 3,3. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju

kalau peserta didik itu antusias mengikuti pembelajaran tematik dan tidak mempunyai rasa malas mengikuti pembelajaran tematik. Skor rata-rata tertinggi 3,3 pada item kuesioner "Proses pembelajaran tematik membuat saya malas untuk mengikutinya." Artinya responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Skor rata-rata terendah 3,2 pada item kuesioner "Setiap ada jadwal pelajaran tematik menggunakan gawai, saya antusias mengikutinya".

Rata-rata minat belajar pesertadidik dalam mengikuti pembelajaran tematik yang menggunakan gawai dan tidak menunda tugas dari guru adalah 3,1 berdasarkan analisis deskriptif. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju kalau tugas dari guru segera dikerjakan, dan mengerjakan tugas tidak menunggu waktu yang mendesak. Skor rata-rata tertinggi 3,6 pada item kuesioner "Tugas tematik yang diberikan guru, segera saya kerjakan." Skor rata-rata terendah 2,7 pada item kuesioner "Saya baru mau mengerjakan tugas tematik dari guru saya, kalau waktunya sudah mendesak". Artinya responden lebih sering segera mengerjakan tugas-tugas dari guru daripada ditunda-tunda kalau waktunya sudah mendesak.

Minat belajar pesertadidik kelas V SD Negeri II Sidoharjo dalam pembelajaran tematik menggunakan gawai ditinjau dari aspek perhatian peserta didik dapat dilihat dari dua indikator, yaitu mendengarkan penjelasan guru, dan mencatat materi. Kedua indikator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil analisis deskriptif minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik menggunakan gawai pada indikator mendengarkan penjelasan guru, diperoleh rata-rata sebesar 3,5. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa responden menyatakan sangat setuju/setuju kalau peserta didik selalu mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, peserta didik tidak bosan mendengarkan guru, merasa penting mendengarkan penjelasan guru, dan senantiasa mendengarkan guru walaupun teman-temannya ramai. Skor rata-rata tertinggi 3,7 pada item kuesioner "Saat guru menjelaskan materi, saya mendengarkan dan memperhatikannya" dan "Walaupun teman-teman ramai saat guru menerangkan, namu saya tetap mendengarkannya". Skor rata-rata terendah 3,3 pada item kuesioner "Dalam pembelajaran tematik, guru saya hanya mengulang-ulang terus sampai saya bosan mendengarkannya". Artinya dengan skor 3,3 tersebut menunjukkan kalau responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan alat elektronik yang terfokus pada pelajar dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memperoleh pengetahuan. Namun, jika penggunaan gawai tidak dilakukan dengan pengawasan yang tepat, hal tersebut dapat membawa dampak negatif bagi peserta didik. Misalnya, ketika penggunaan gawai berlebihan dan tidak terkontrol, peserta didik dapat menjadi kecanduan bermain game sehingga mengabaikan kewajiban belajar mereka. Karena itulah, temuan penelitian ini memiliki kaitan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Aditya Nur Aria Sapitri (2022), yang menyatakan bahwa beberapa siswa masih memiliki daya ingat yang lemah saat belajar, mungkin karena efek penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam upaya meningkatkan fokus dan minat belajar peserta didik, guru telah melakukan berbagai langkah. Guru berusaha untuk mendorong siswa dengan memberikan tugas yang melibatkan pencarian materi di google, menggabungkan pembelajaran dengan bermain, dan sebagainya. Namun, guru harus bekerjasama dengan orangtua peserta didik dalam upaya untuk mengurangi

penggunaan gawai agar minat belajar dapat meningkat. Dampak penggunaan gawai pada peserta didik sekolah dasar dapat merugikan, pada kenyataannya terlihat bahwa ada dua peserta didik yang memiliki ingatan yang sangat lemah dalam pelajaran, tetapi memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menggunakan gawai.

Penelitian ini juga menghubungkan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Nourrochmatul Umah (2020) dan menyimpulkan bahwa peran dari gawai sangat penting dalam membantu perkembangan belajar peserta didik tetap relevan. Fakta ini terbukti melalui perubahan zaman yang disebut dengan era digital, yang juga dikenal sebagai revolusi industri 4.0. Sektor pendidikan perlu memperhatikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi.

Minat belajar pesertadidik kelas 5 di SD Negeri 2 Sidoharjo sangat tinggi saat menggunakan gawai dalam pembelajaran tematik, dengan persentase sebesar 58,3%. Selain itu, terdapat pula sejumlah siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebesar 41,7%. Dapat diketahui seberapa tinggi peserta didik tertarik untuk belajar melalui berbagai indikator seperti rasa senang, keterlibatan, minat, dan perhatian mereka..

Tingginya minat belajar peserta didik ditinjau dari aspek perasaan senang, terlihat peserta didik senang mengikuti pelajaran tematik dengan memperhatikan secara sungguh-sungguh dari awal hingga akhir. Peserta didik juga tidak merasa malas mengikuti pelajaran, sehingga pelajaran tematik mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Perasaan senang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik, juga terlihat dari tidak adanya perasaan bosan sedikitpun dalam mengikuti pelajaran tematik menggunakan gawai. Pembelajaran tematik menggunakan gawai selalu mengasyikan, dan tidak membosankan. Senangnya peserta didik dengan pembelajaran tematik menggunakan gawai juga terlihat dari tidak pernah terlambat masuk kelas, selalu hadir setiap jam pelajaran, dan tidak pernah merasa melas untuk mengikutinya.

Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farhan Aldino Santoso (2020) yang menyatakan bahwa peran perangkat elektronik (gawai) sangat signifikan dalam membantu pendidik untuk menyampaikan berbagai materi kepada siswa dengan cara menyediakan sumber informasi dan materi yang diperlukan. Gadget memiliki keunggulan yang banyak dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membaca dan belajar bagi para pelajar. Dengan penggunaan teknologi gadget, peserta didik menjadi lebih berminat dan aktivitas belajar menjadi lebih beragam, efektif, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Pembelajaran tematik menggunakan perangkat gawai dalam kokurikuler adalah proses yang dilakukan oleh guru di kelas V SD Negeri II Sidoharjo dengan tiga tahap utama, yaitu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam proses perencanaan pembelajaran, langkah awal yang harus dilakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Setelah itu, mempersiapkan materi yang akan disampaikan serta menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan media gawai sebagai pendukung peserta didik dalam tugas yang diberikan guru di rumah. Selain itu, gawai yang digunakan dalam kelas yaitu digunakan guru untuk media power point dengan laptop dan proyektor.

Terdapat tiga kegiatan dalam tahap pelaksanaan pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap evaluasi pembelajaran, guru sering memberikan tugas melalui buku evaluasi untuk mengetes pemahaman peserta didik terkait dengan pembelajaran tematik integratif. Bagi peserta didik yang belum mencapai nilai batas ketuntasan minimal, guru meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas remedial yang diberikan.

Minat belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran tematik menggunakan gawai yang berjumlah 12 orang, kebanyakan minatnya sangat tinggi, yaitu mencapai 58,3% dan yang minatnya tinggi sebesar 41,7%. Tingginya minat belajar peserta didik dapat diketahui dari segi perasaan senang, dimana peserta didik senang mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan mengikuti pelajaran, dan peserta didik senantiasa hadir saat pelajaran. Dari segi keterlibatan peserta didik, menunjukkan peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran terutama dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Minat belajar dari segi ketertarikan menunjukkan peserta didik antusias mengikuti pembelajaran tematik, dan segera mengerjakan tugas dari guru tanpa menunda-nunda. Minat belajar dari segi perhatian, menunjukkan peserta didik selalu mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, peserta didik tidak bosan mendengarkan guru, dan peserta didik merasa penting mendengarkan penjelasan guru.

Saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian ini yaitu Guru perlu selalu menjadi pendorong pada proses pembelajaran sehingga semangat belajar siswa meningkat, termasuk diantaranya dengan menggunakan perangkat media digital. Peserta didik hendaknya bisa berpikir lebih dewasa akan pentingnya minat belajar, karena timbulnya minat belajar yang paling besar adalah timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua dosen pembimbing, kedua orang tuaku yang telah memberikan materi dan doanya, pihak Kepala SD II Sidoharjo yang telah memberikan ijin untuk dilakukan penelitian, dan juga tidak lupa kepada teman-temanku yang ikut membantuku dalam melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryadillah, dan Fitriansyah, F. 2018. *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Cibinong: Herya Media.
- Djamarah, S.B. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohmatul, U. 2022. *Kategori Minat Belajar*. [eprints.uny.ac.id/13973/4/BAB%20 IV.pdf](https://eprints.uny.ac.id/13973/4/BAB%20IV.pdf), diakses 7 Maret 2023 Pukul 18.37 WIB.
- Santoso, F.A. 2020. *Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa SD*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 2 Nomor 1, hal. 49-54.
- Sapitri, A.N.A. 2022. "Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati". JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Vol. 5, Nomor 10, hal. 3897-3902.
- Slameto. 2019. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Bina Aksara.

- Umah, S.N. 2020. *Analisis Peran Gawai dalam Membantu Perkembangan Belajar Siswa*. JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam. Vol. 01, Nomor 02, hal. 1-10.
- Wardhono, A dan Istiana, Y. 2018. *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Yulianti, D. 2017. *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.