



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Komunikasi

“Creative on Quarantine”
Menulis Opini: My Life After Coronavirus



***The Power of Gadget dalam Pendidikan di Masa
Pandemi Corona***

Disusun oleh:
Skolastika Puella Donata Deo
NIS:19130 / NISN:003149062

SMA Stella Duce 1
Yogyakarta
2020

***The Power of Gadget* dalam Pendidikan di Masa Pandemi Corona**

Skolastika Puella Donata Deo

NIS:19130 / NISN:003149062

SMA Stella Duce 1 Yogyakarta

A. Pendahuluan

Virus Corona telah menyebar secara global sejak pertama kalinya terdeteksi di Wuhan, China pada akhir tahun 2019. Virus ini menyebar dengan sangat cepat di berbagai belahan dunia hingga mencapai lebih dari 8,2 juta kasus yang tersebar di 213 negara (Fatia, 2020). Beberapa cara telah dilakukan untuk mencegah penyebaran virus tersebut, seperti *social distancing*, *self quarantine*, bahkan *lockdown* di berbagai negara. Indonesia juga telah mengambil tindakan yaitu dengan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Akibatnya tatanan hidup masyarakat pun berubah. Masyarakat harus tinggal di rumah untuk memutus rantai penyebaran virus Corona.

Hal ini juga berlaku di dunia pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mendukung pemerintah meliburkan sekolah pada masa pandemi ini dan memprioritaskan keselamatan peserta didik dan guru (Fajrian, 2020). Agar pendidikan tetap berlangsung, kegiatan pembelajaran terpaksa dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan berbagai alat komunikasi. Hal ini tentunya tidak mudah karena harus dilakukan secara tiba-tiba. Banyak guru dan peserta didik tidak siap menghadapi situasi pandemi Corona. Dalam situasi tersebut, guru memanfaatkan alat komunikasi sebagai sarana pembelajaran yang dapat menjangkau peserta didik maupun orang tua. Alat komunikasi yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh antara lain komputer, *notebook*, dan *gadget (smartphone)*.

Gadget adalah alat kecil (*small tool*) yang mempunyai fungsi khusus (Wikipedia). Sejalan dengan perkembangan teknologi fungsi *gadget* semakin meluas dan menjadi alat informasi dan komunikasi yang dapat menghubungkan banyak orang. Oleh karena itu *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar jarak jauh selama pandemi Corona. Fenomena ini menjadi topik yang menarik untuk dibahas. Artikel ini akan membahas mengapa *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran di masa pandemi Corona.

B. Pemaparan Masalah

Selama ini *gadget* sering dianggap memberikan pengaruh negatif dan tidak banyak digunakan dalam pembelajaran. **Akan tetapi sejak masa pandemi Corona, *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar jarak jauh diantara alat teknologi informasi dan komunikasi lainnya.** Hal ini akan menjadi gagasan utama dalam tulisan ini. Gagasan tersebut akan diperinci menjadi beberapa permasalahan yang akan menjadi topik bahasan dalam artikel ini. Permasalahan tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. *Gadget* memiliki populasi paling tinggi, sehingga *gadget* menjadi kebutuhan utama bagi kebanyakan orang di antara teknologi informasi dan komunikasi lainnya bagi terlaksananya proses pendidikan di masa pandemi Corona. Dalam pembahasan akan diuraikan **mengapa *gadget* menjadi pilihan utama untuk keberlangsungan kegiatan pendidikan.**
2. *Gadget* memiliki fungsi yang sangat banyak dan beragam untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh. Dalam pembahasan akan dijabarkan **sejauh mana *gadget* berperan untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh.**
3. *Gadget* dapat menjadi media untuk mengakses sumber informasi dan ilmu pengetahuan. Dalam pembahasan akan dijelaskan **bagaimana *gadget* menjadi sumber informasi dan pengetahuan yang penting dan tak terelakkan**

C. Pembahasan

Ada 3 (tiga) permasalahan yang telah diidentifikasi dalam Perumusan Masalah. Uraian berikut ini akan menjabarkan secara rinci jawaban ketiga permasalahan tersebut.

1. Populasi *Gadget*: Menjadi Pilihan Utama

Teknologi *gadget* telah berkembang dan sudah dimiliki hampir semua orang. Pada Kuartal-II 2019, impor *smartphone* di Indonesia tercatat tertinggi dalam sejarah mencapai angka 9,7 juta unit (Yusuf, 2019). Jumlah produksi *smartphone* dapat bertambah setiap saat dan semakin banyak penggunaannya. Hampir setiap *gadget* terhubung dengan jaringan GSM agar dapat mengakses jaringan internet. Pelanggan

GSM Prabayar mencapai 254.792.159 pelanggan per 30 April 2018, seperti diumumkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2020).

Gadget telah digunakan oleh berbagai usia. Untuk pemakai muda (18-34 tahun) kepemilikan *smartphone* sebagai salah satu bentuk *gadget* meningkat dari 39% menjadi 66% dari 2015-2018. Sedangkan untuk pengguna *smartphone* berusia di atas 50 tahun, juga naik dari 2% pada 2015 menjadi 13% pada 2018 (Alfarizi, 2019). Sementara itu, anak-anak sudah sangat *familiar* dengan yang namanya *gadget*, bahkan dari usia SD mereka telah memiliki *smartphone*. Persentase penggunaan *gadget* di Indonesia sudah menunjukkan angka yang sangat tinggi dan akan terus meningkat.

Karena populasi yang banyak dan terus meningkat, *gadget* dapat menjangkau masing-masing orang yang memilikinya. Dalam melaksanakan kegiatan pendidikan, sarana ini dapat membantu pembelajaran jarak jauh untuk menghubungkan peserta didik, guru, serta orang tua. Di antara teknologi informasi dan komunikasi lainnya, *gadget* merupakan alat yang paling populer dan paling banyak dimiliki orang.

2. Fungsi Tak Terbatas

Gadget berupa *smartphone* yang telah dimiliki hampir seluruh masyarakat mempunyai banyak kegunaan dengan adanya berbagai aplikasi yang tersedia. Bahkan bisa dikatakan bahwa *gadget* memiliki potensi yang tak terbatas dalam menyediakan fungsi-fungsi yang bermanfaat dan dapat diaplikasikan di dunia pendidikan. Aplikasi yang tersedia dalam *gadget* semakin berkembang, lengkap, dan memberi kemudahan bagi kehidupan. Aplikasi-aplikasi tersebut banyak juga yang dapat dimanfaatkan di bidang pendidikan.

Aplikasi-aplikasi yang tersedia di dalam *gadget* juga memiliki fasilitas yang bermacam-macam dan memiliki fitur yang memberi banyak manfaat bagi penggunanya. Pemanfaatan aplikasi di dunia pendidikan antara lain dengan adanya *virtual class* melalui Google Classroom yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, diskusi, maupun evaluasi. Untuk melakukan komunikasi secara *online* atau *video conference* dapat dilakukan melalui Zoom, Google Meet, atau aplikasi *video conference* lainnya. Terdapat pula media sosial yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan berbagi

antar individu atau dalam grup, seperti WhatsApp, Line, Telegram, dan lain-lain. Media sosial tersebut dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran termasuk juga untuk mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan guru, selain melalui *e-mail*. Tugas tersebut dapat berupa file teks, gambar, maupun video.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *gadget* mampu memenuhi segala yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran jarak jauh yang dituntut selama masa pandemi Corona di saat peserta didik harus tinggal dan belajar di rumah.

3. Media Sumber Informasi

Semua *gadget* yang beredar di pasaran memberikan fasilitas koneksi dengan internet. Bahkan kemampuan koneksi *gadget* dengan internet semakin lama semakin tinggi. *Gadget* yang beredar sekarang telah memiliki kemampuan kecepatan koneksi tinggi 4G. Di Indonesia, penyedia layanan internet juga telah menyediakan jaringan berkecepatan tinggi 4G LTE dengan kecepatan tertinggi sampai 100Mbps, walaupun secara riil baru mencapai kecepatan 4,5Mbps sampai 9,8Mbps (Pertiwi, 2019).

Ketika *gadget* memiliki kemampuan koneksi dengan internet, *gadget* dapat memberikan segala informasi yang tak terbatas. Keunggulan inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi terbesar, terlengkap, tercepat dan paling mudah diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, segala informasi yang dapat diakses menggunakan *gadget* dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi peserta didik dan guru.

Dalam memanfaatkan keunggulan tersebut, peserta didik dapat mengakses berbagai situs dengan bantuan Google, Yahoo, dan *search engine* lainnya dalam mencari ilmu serta informasi yang memadai untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Demikian pula guru juga dapat mencari dan kemudian memberikan *link* sumber-sumber belajar lain kepada peserta didik untuk memperkaya materi pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan *search engine* peserta didik dapat secara mandiri mendapatkan wawasan yang lebih luas dengan mencari sendiri sumber informasi dari internet. Dengan demikian proses pembelajaran seperti itu juga dapat membantu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa *gadget* yang terkoneksi dengan internet berkecepatan tinggi dapat memberikan berbagai sumber informasi tak terbatas yang dapat diakses secara cepat dan mudah di mana saja dan kapan saja. Di samping itu, keunggulan ini dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, apabila dimanfaatkan oleh guru dengan cara yang kreatif.

D. Kesimpulan

Pandemi Corona ini menjadi masa yang sulit bagi semua orang. Masyarakat tidak bisa melakukan kegiatan secara normal karena harus berdiam di rumah untuk memutus rantai penyebaran virus Corona. Situasi ini menyebabkan seluruh kehidupan manusia berubah total. Demikian pula hal ini terjadi di dunia pendidikan. Ketika dunia pendidikan tidak dapat bergerak, *gadget* memberikan solusi yang dapat dijadikan sarana untuk tetap berlangsungnya seluruh kegiatan pendidikan, termasuk kegiatan pembelajaran melalui kelas virtual.

Pada masa sebelum pandemi, peran *gadget* kurang dianggap bermanfaat bagi pendidikan, bahkan dipandang membawa pengaruh negatif. Kini *gadget* justru menjadi sarana utama untuk tetap berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Diharapkan ke depannya masyarakat dapat mengubah persepsi mereka, bahwa *gadget* dapat membawa pengaruh positif dalam bidang pendidikan. Para guru dapat lebih memanfaatkan *gadget* dalam proses pembelajaran dengan membuat aktivitas-aktivitas pembelajaran secara *online*.

E. Daftar Pustaka

- Alfarizi, M. K. (4 Maret 2019). Survei Kepemilikan Smartphone, Indonesia Peringkat ke-24. *Tempo.co*.
<https://tekno.tempo.co/read/1181645/survei-kepemilikan-smartphone-indonesia-peringkat-ke-24/full&view=ok>
- Fatia, S. N. (17 Juni 2020). Update Virus Corona di Dunia Rabu 17 Juni 2020, Indonesia Berada di Peringkat 31 Dunia. *Pikiranrakyat.com*.
<https://www.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-01566252/update-virus-corona-di-dunia-rabu-17-juni-2020-indonesia-berada-di-peringkat-31-dunia>

- Fajrian, H. (15 Maret 2020). Antisipasi Corona, Nadiem Makarim Dukung Kebijakan Meliburkan Sekolah. *Katadata*.
<https://katadata.co.id/berita/2020/03/15/antisipasi-corona-nadiem-makarim-dukung-kebijakan-meliburkan-sekolah>
- Kominfo. (2020). Inilah rincian jumlah pelanggan prabayar masing-masing operator. https://kominfo.go.id/content/detail/13131/inilah-rincian-jumlah-pelanggan-prabayar-masing-masing-operator/0/sorotan_media
- Pertiwi, W. K. (03 Juli 2019). Ini Daftar Kecepatan Internet Operator Seluler di Indonesia. Kompas.com:
<https://tekno.kompas.com/read/2019/07/03/11050027/ini-daftar-kecepatan-internet-operator-seluler-di-indonesia>.
- Wikipedia. (4 Juni 2020). *Gadget*. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Gadget>
- Yusuf, O. (2 Septepber 2019). Mengamati Pergeseran Pasar Smartphone Indonesia di 2019. *Kompas.com*
<https://tekno.kompas.com/read/2019/09/02/14010097/mengamati-pergeseran-pasar-smartphone-indonesia-di-2019?page=all>