

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH SISWA KELAS IV SD NEGERI 09 PAGI SEMANAN

Ina Magdalena¹, Muhammad Iqbal Fauzan², Lisa Damayanti Tantular³, Hanna Azhar Syafitri⁴
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com , muhammad.iqbal@umt.ac.id

Abstract

Covid-19 in Indonesia was officially announced by President Joko Widodo at the State Palace on March 2, 2020. Learning activities at schools were closed from 16-30 March 2020. Holidays were apparently extended indefinitely. However, teaching and learning activities must still run as usual, the responsibility as an educator does not stop because of this pandemic. So that all educators do Distance Learning (PJJ) with various limitations and facilities. This pandemic has stopped all activities, including schools that used to be directly face to face, now they can only stare through the screen. In the past, children were limited to gadgets, now if they don't have gadgets, they can't learn. Educators are required to think and take advantage of all online media so that students can easily understand the learning given. Maybe middle and high school students have no effect on the condition of their parents, because they can already use gadgets. But this doesn't apply to children who are still in elementary school who tend to get bored easily. The most important thing in Distance Learning is to build cooperation and communication with parents at home who replace teachers during this pandemic so that students can still understand learning even if they only use gadgets.

Keywords : *Gadget Use, Distance Learning*

Abstrak : Covid-19 di Indonesia resmi diumumkan oleh Presiden Joko Widodo di Istana Negara pada 2 Maret 2020. Kegiatan pembelajaran di sekolah diliburkan mulai tanggal 16-30 Maret 2020. Libur ternyata di perpanjang tanpa batas waktu yang dipastikan. Namun, kegiatan belajar mengajar tetap harus berjalan seperti biasa, tanggung jawab sebagai pendidik tidak berhenti karena pandemi ini. Sehingga semua pendidik melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan berbagai keterbatasan dan fasilitas yang dimiliki. Pandemi ini memberhentikan semua aktivitas termasuk sekolah yang dulu bisa secara langsung bertatap muka, sekarang hanya bisa menatap lewat layar. Dulu anak-anak di batasi dengan gadget sekarang bila tidak memiliki gadget anak tidak bisa belajar. Pendidik dituntut untuk berpikir dan memanfaatkan semua media online agar siswanya tetap mudah memahami pembelajaran yang diberikan. Mungkin untuk siswa SMP dan SMA tidak terlalu berpengaruh dengan kondisi orangtua, karena mereka sudah bisa mengontrol penggunaan gadget. Tetapi tidak berlaku bagi anak-anak yang masih di Sekolah Dasar yang cenderung mudah bosan. Hal yang paling penting dalam Pembelajaran Jarak Jauh ini adalah membangun kerjasama dan komunikasi orangtua di rumah yang menggantikan peran guru selama masa pandemi ini agar siswa tetap bisa memahami pembelajaran walau hanya menggunakan gadget.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Pembelajaran Jarak Jauh

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan gadget pada pembelajaran jarak jauh siswa kelas IV SD Negeri 09 Pagi Semanan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa menerima semua materi yang telah di berikan oleh guru dengan baik selama masa pandemi ini melalui pembelajaran jarak jauh walau hanya menggunakan media gadget dan juga peranan orangtua yang membantu anak dalam proses pembelajaran serta orangtua memiliki peran yaitu sebagai pengganti guru disekolah untuk mengawasi dan mendidik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan sampel dipilih secara acak sebanyak 25 siswa. teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket yang diisi oleh orangtua siswa melalui google form yang dikirimkan melalui WhatsApp Grup Kelas. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan gadget pada pembelajaran jarak jauh turut membantu proses pembelajaran di masa pandemi tetapi juga memiliki dampak negatif.

Menyadari situasi dunia hari ini yang tengah dilanda oleh makhluk kecil bernama *coronavirus disease* 2019 atau disebut juga covid-19. Virus ini hadir ditengah tengah kehidupan manusia yang bisa dikatakan serba canggih, disaat manusia berlomba-lomba dengan bangga memamerkan kecerdasan teknologi yang mereka miliki, namun kehadiran virus ini mampu membuat semua kecanggihan itu tidak memiliki arti penting lagi bagi manusia. Hadirnya virus yang mematikan ini, telah membuat seluruh kegiatan manusia dari berbagai aspek kehidupan di dunia umumnya dan di Indonesia khususnya bisa dikatakan lumpuh total, termasuk salah satunya di bidang pendidikan. Membaca situasi seperti ini, semua aspek yang memiliki wewenang mulai melakukan tindakan antisipasi. Tidak bisa dipungkiri jika keadaan seperti ini menjadi masalah baru umat di dunia. Semua kegiatan mulai dari bidang ekonomi sampai pendidikan menerima dampak dari wabah ini. Sampai batas akhir libur yang disampaikan oleh pemerintah, yaitu tanggal 30 Maret 2020 diperkirakan masuk sekolah seperti biasa, ternyata di luar prediksi libur diperpanjang tanpa batas waktu yang dipastikan. Akibat dari libur yang diperpanjang, kegiatan belajar mengajar tetap harus berjalan seperti biasa, tanggung jawab pendidik tidak berhenti karena mewabahnya virus covid-19. Sehingga semua pendidik melakukan

pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan berbagai keterbatasan dan fasilitas yang dimilikinya.

Pembelajaran Jarak Jauh yang sudah hampir satu tahun dilaksanakan, terjadi karena wabah virus covid-19 yang melanda hampir seluruh negara di belahan dunia. Wabah ini membuat kondisi dunia berubah total apalagi ketika diberlakukan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) di Indonesia. Semua tempat menjadi sepi dan cenderung kosong memindahkan semua aktivitas di luar ke dalam rumah. Bahkan di negara tertentu berbelanja untuk keperluan rumah tangga pun hanya kepala keluarga yang boleh keluar rumah.

Pandemi ini mengubah aktivitas dunia dengan hiruk pikuk gemerlapnya. Menjadikannya rehat untuk sejenak. Semua terhenti dan dibatasi. Tidak ada lagi keramaian manusia termasuk sekolah yang dulu penuh suka cita bermain dan bercengkrama dengan teman dan guru secara langsung bertatap muka, sekarang hanya bisa menatap lewat layar. Khususnya untuk anak-anak yang masih di sekolah dasar, mereka masih suka bermain, bergerak, bersosialisasi dengan banyak teman dan cenderung mudah bosan. Tentu berbeda penyikapannya, apalagi dalam penggunaan gadget, masih harus di dampingi orangtua. Dan pastinya orangtua ikut belajar belajar bersama mereka memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Karena orang tua yang akan menjelaskan ulang ketika anaknya belum paham dengan materinya.

(Tania Kurniawati, 2020) Perkembangan IPTEK telah mengubah teknologi komunikasi menjadi semakin canggih. Adanya teknologi komunikasi memungkinkan informasi akan semakin cepat tersebar secara luas. Selain itu, perkembangan teknologi komunikasi sangat menguntungkan karena dapat mengurangi jarak dan waktu. Saat ini cukup dengan telepon genggam, kita dapat berkomunikasi dengan orang yang jauh jaraknya dengan tempat tinggal kita. Selain itu, melalui telepon genggam, kita dapat mencari dan menemukan informasi yang kita butuhkan baik di dalam negeri maupun luar negeri.

(Rigianti, 2020) Terhitung Maret 2020, organisasi kesehatan dunia (WHO) menetapkan *Corona Virus Disease* (Covid-19) sebagai pandemi (Sohrabi, et, al 2020) yang telah melanda lebih dari 200 negara di dunia. Sebagai langkah antisipasi penyebaran Covid-19 Pemerintahan Indonesia melakukan beberapa tindakan, mulai dari kampanye

dirumah saja, *sosial and physical distancing*, pergeseran libur lebaran, pembatasan sosial bersekala besar (PSBB), hingga yang terkini yaitu pelarangan mudik. Melalui kebijakan-kebijakan tersebut, pemerintah menghendaki agar masyarakat untuk tetap berada di rumah, bekerja, belajar dan beribadah di rumah.

Kondisi ini memberi dampak secara langsung pada dunia pendidikan. Lembaga pendidikan formal. Informal dan non-formal menutup pembelajaran tatap muka dan beralih dengan pembelajaran daring (*online*). Peralihan pembelajaran, dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran daring memunculkan banyak hambatan bagi guru, mengingat hal ini terjadi secara mendadak tanpa adanya persiapan sebelumnya.

(Fahrina, 2020) Perlu kita sadari bahwa pandemi covid-19 banyak negara yang melakukan pembelajaran jarak jauh baik menggunakan sistem dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring). Sehingga pendidikan menjadi salah satu sektor yang berdampak akibat pandemi covid-19. Menurut data *United Nations of Aducatational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dari jumlah siswa di seluruh dunia ada 290,5 juta siswa kegiatan pembelajarannya itu, untuk keberhasilan pembelajaran secara daring sangat penting kerjasama antara guru dengan orangtua.

(SETIAWAN, 2020) dalam buku Bukan hal mudah bagi guru yang memiliki peserta didik berkebutuhan khusus dalam memberikan pembelajaran jarak jauh, apalagipeserta didik yang belum bisa memahami konsep belajar jarak jauh atau belajar dirumah. Banyak sekali hambatan dan tantangan yang di hadapi, tantangan terbesar adalah mengadopsi pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah dipindah menjadi pembelajaran dirumah. Tantangan bukan hanya pada strategi pembelajaran saja, namun masalah konsentrasi, perilaku komunikasi, sensori dan lainnya menjadi tantangan juga dalam pembelajaran dirumah. Belum lagi orangtua yang masih bekerja dan akhirnya peserta didik dibiarkan dan tidak menjalankan pembelajaran, yang akhirnya peserta didik akan mengalami penurunan baik di kognitif, komunikasi, maupun sensorik dan motoriknya. Sebagai seorang guru peserta didik berkebutuhan khusus, kreatifitas tanpa batas adalah kunci utama memberikan pembelajaran jarak jauh. Mulai dari materi yang diberikan, media, sampai bagaimana mentransfer materi ke peserta didik. Kerjasama anatar guru dan orangtua sangatlah penting dalam pembelajaran jarak jauh yang akan

dilakukan, karena orangtua memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Peran orangtua dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, yaitu sebagai berikut :

1. Orangtua sebagai fasilitator utama
2. Orangtua sebagai terapis utama
3. Orangtua sebagai evalator peserta didik dan project
4. Orangtua sebagai sahabat dan teman bermain

Menurut Chalim dan Anuas dalam (Fahrina, 2020), orangtua di tuntut untuk lebih peduli terhadap proses belajar, pembimbingan, pendampingan, mengontrol dan pengawasan terhadap peserta didik dalam belajar dirumah. Sehingga, pentingnya pengawasan orangtua pada saat pembelajaran dirumah dapat dilaksanakan dengan baik. Begitu juga dengan guru harus terus berinovasi terhadap IT dalam pembelajaran dan lembaga pendidikan menyediakan layanan pendukung dalam pembelajaran berdarang sehingga dapat memeberikan kenyamanan dan kelancaran dalam proses pembelajaran jarak jauh.

(Herdah, 2020), Pembelajaran daring atau *online learning* menurpakan model kegiatan belajar maupun mengajar yang dilakukan dengan jaringan (Internet) jarak jauh, dengan bantuan alat perantara seperti (gadget, laptop, *smartphone*). Untuk bisa terhubung kedalam forum belajar mengajar via daring dibutuhkan bantuan akses internet sebagai penghubung antar perangkat yang digunakan oleh pelajar dan pengajar maupun untuk mengeksplorasi. Hal menguntungkan dari peserta didik yang berinteraksi dalam program *online*, salah satunya dapat meningkatkan kinerja peserta didik. Siswa dapat dengan mudah melakukan diskusi yang berfokus pada topik pembelajaran seperti kelas tradisional. Karakteristik yang paling menonjol dari pembelajaran *online* adalah memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi pengajar dan pelajar.

(SETIAWAN, 2020) dalam buku Pendidik merasa turut prihatin ketika kebijakan mengenai sistem belajar di rumah harus dilakukan, memikirkan sistem pendidikan tanpa tatap muka sangatlah sulit dilakukan terlebih lagi di kota kecil. Memang teknologi hari ini sangatlah canggih, di kota besar sebagian guru bisa melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai metode dalam jaringan (daring) seperti salah satu contoh menggunakan aplikasi *WhatsApp* ataupun

Zoom Us untuk bertatap muka. Namun, bagi guru yang berada di daerah terpencil dengan keterbatasan pengetahuan orang tua tentang internet dan pemanfaatan *Smartphone* menjadi tantangan tersendiri. Sementara itu guru juga mengejar materi-materi yang seharusnya selesai tepat waktu sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah gadget. (Puspita, 2020) Penggunaan gadget untuk anak memiliki dampak positif dan juga negatif yaitu

a. Dampak positif

Sisi positif yang dapat diambil dari gadget adalah mempermudah dalam komunikasi. Dapat digunakan sebagai media pendidikan yang *edukatif* pada anak. Misalnya bisa belajar berhitung atau membaca dengan lebih menarik. Namun, hal tersebut harus sesuai atau sepengetahuan dan pengendalian orangtua.

b. Dampak negatif

Akibat menggunakan gadget tanpa ada kontrol dari orang tua akan berdampak negatif yaitu misalnya anak jadi malas untuk bersosialisasi, adanya game yang menarik membuat anak menjadi ketergantungan, akses yang mudah dengan berbagai konten dapat mempengaruhi anak. Misalnya ada konten kekerasan yang bisa ditiru oleh anak-anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjabarkan fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara mendalam. Kami melakukan penelitian di SD Negeri 09 Pagi Semanan. Pada penelitian ini fenomena yang diamati adalah menganalisis penggunaan gadget pada siswa kelas IV. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV, dan sample di pilih secara acak sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuisioner, dengan instrumen penelitian adalah angket yang diisi oleh orangtua siswa melalui google form. Angket yang digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat orangtua siswa mengenai

penggunaan gadget pada pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh 35 orangtua siswa kelas IV SD Negeri 09 Pagi Semanan diperoleh data yang disajikan dalam tabel 1, yang berisi nomor pernyataan serta presentse.

Tabel 1. Data hasil kuisionel orangtua siswa kelas IV mengenai analisis penggunaan gadget

	SS	S	R	TS	STS
No. Pernyataan	(Jumlah dalam %)				
1.	20	60	0	16	4
2.	28	60	4	8	0
3.	4	4	8	60	24
4.	8	48	4	36	4
5.	32	60	4	4	0
6.	44	48	4	4	0
7.	48	48	0	4	0
8.	32	44	8	16	0
9.	36	60	4	0	0
10.	60	40	0	0	0

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu-Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Angket yang disebarkan kepada orangtua siswa secara online melalui *google form* yang dikirimkan melalui WhatsApp Grup Kelas. Penggunaan angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai analisis penggunaan gadget dalam pembelajaran jarak jauh. Berikut adalah pernyataan dan hasil yang diperoleh di dalam angket yang diajukan kepada orangtua siswa

1. Siswa tetap semangat menjalani pembelajaran online pada masa pandemi.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 60% yang berarti siswa tetap semangat menjalani pembelajaran online di masa pandemi.
2. Penggunaan gadget sangat membantu pembelajaran online di masa pandemi.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 60% yang berarti penggunaan gadget sangat membantu dalam pembelajaran jarak jauh.
3. Penggunaan gadget dalam pembelajaran online memakan biaya kuota yang sedikit.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Tidak Setuju dengan presentase 60% yang berarti penggunaan gadget menggunakan biaya kuota yang tidak sedikit.
4. Penggunaan gadget mudah dipahami sehingga mudah digunakan.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 48% yang berarti penggunaan gadget mudah dipahami dan mudah digunakan.
5. Orangtua selalu mengawasi siswa dalam pembelajaran online saat penggunaan gadget.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 60% yang berarti orangtua setuju untuk mengawasi siswa dalam pembelajaran online saat penggunaan gadget.
6. Orangtua melarang siswa untuk menggunakan gadget diluar jam pembelajaran.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 48% yang berarti orangtua siswa setuju untuk melarang siswa menggunakan gadget diluar jam belajar karena dapat membawa dampak negatif.

7. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa dampak negatif bagi siswa.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa sama banyak menjawab Sangat Setuju dan Setuju dengan presentase 48% yang berarti orangtua siswa sangat setuju bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa dampak negatif bagi siswa.
8. Siswa sekolah dasar belum layak memiliki gadget, dalam pembelajaran online sebaiknya siswa dipinjamkan gadget milik orangtua.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 44% yang berarti orangtua siswa setuju untuk tidak memberikan gadget pribadi untuk anak sekolah dasar.
9. Tidak semua siswa atau orangtua memiliki gadget yang memadai untuk mengikuti pembelajaran online secara maksimal.
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 60% yang berarti kebanyakan orangtua siswa tidak memiliki gadget yang memadai untuk mengikuti pembelajaran online secara maksimal.
10. Bantuan pemerintah sangat dibutuhkan untuk menjalani pembelajaran online secara maksimal
Berdasarkan tabel 1 orangtua siswa lebih banyak menjawab Setuju dengan presentase 60% yang berarti orangtua siswa sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah untuk memberikan fasilitas dalam menjalani pembelajaran online secara maksimal.

Berdasarkan pernyataan nomor 1 siswa tetap semangat dalam menjalani pembelajaran jarak jauh walaupun dimasa pandemi covid-19 seperti sekarang ini. Pandemi global yang melanda seluruh dunia ini membuat aktivitas belajar mengajar terpaksa harus dilaksanakan dirumah atau pembelajaran jarak jauh, tetapi kondisi ini tidak membuat semangat siswa turun dalam menjalani proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan nomor 2 sampai 4 penggunaan gadget sangat membantu pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19 karena dengan menggunakan gadget siswa tetap dapat bertatap muka dengan guru dengan menggunakan aplikasi yang ada di dalam gadget seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom* dan sebagainya, penggunaan gadget mudah dipahami dan mudah di gunakan meskipun masih banyak orangtua atau guru yang kesulitan dalam menggunakan gadget. tetapi

penggunaan gadget juga dalam pembelajaran jarak jauh lumayan memakan biaya kuota yang banyak karena melalui aplikasi tatap muka yang menghubungkan guru dan murid dengan waktu yang cukup lama sangat memakan biaya kuota yang banyak.

Berdasarkan pernyataan 5 sampai 8 pengawasan orangtua sangat dibutuhkan dalam mengawasi siswa menggunakan gadget baik di dalam jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran. Sebaiknya, orangtua melarang siswa dalam menggunakan gadget yang berlebihan di luar jam pelajaran karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa dampak yang negatif bagi anak karena anak bisa mengakses apapun bila anak tidak diawasi dengan baik.

Dapat kita ketahui dari pernyataan 9 sampai 10 bahwa tidak semua orang tua mampu memiliki gadget yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh bahkan ada yang tidak memiliki gadget sehingga harus meminjam milik orang lain. Maka dari itu, bantuan dari pemerintah sangat dibutuhkan untuk memenuhi fasilitas untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan maksimal.

KESIMPULAN

Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring yang terjadi secara mendadak, memunculkan berbagai macam respon dan kendala bagi dunia pendidikan di Indonesia, tidak terkecuali guru yang merupakan ujung tombak pendidikan yang langsung berhadapan dengan siswa. Sejumlah guru mengalami kendala yang dialami guru ketika melaksanakan pembelajaran daring diantaranya bagaimana metode yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran, bagaimana kesiapan penyampaian materi supaya dapat tersampaikan dengan baik, aplikasi pembelajaran apa yang dapat digunakan supaya materi tersampaikan misalnya melalui Grup *WhatsApp*, Jaringan internet yang kurang baik sehingga menghambat proses pembelajaran, lalu bagaimana cara membuat peserta didik khususnya anak usia Sekolah Dasar tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan, belum lagi orang tua yang belum paham bagaimana mengoperasikan gadget dan juga pengoperasian layanan Internet. Hal ini juga yang menjadi kendala dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh.

Hal paling penting dalam pembelajaran jarak jauh adalah membangun kerjasama dan komunikasi dengan orangtua di rumah, yang menggantikan peran guru selama anak-anak tidak bisa bersekolah. Apalagi jika kedua orangtuanya adalah pekerja. Jika tidak adanya koordinasi dan komunikasi yang baik dan efektif, bisa jadi pembelajaran ini tidak akan bertahan lama sedangkan kita masih belum tahu kapan wabah ini segera berakhir.

Namun, selama pembelajaran jarak jauh ini, kekompakan dan kerjasama anatara guru dengan wali murid semakin tercipta. Bila ada yang mempunyai masalah, maka semua ikut memberikan masukan dan solusi terbaik. Semoga hal ini terus berjalan meskipun nanti pembelajaran sudah kembali berjalan normal.

Jika dibandingkan, mengajar online dan mengajar tatap muka pastilah berbeda. Kalau tatap muka kita langsung bisa menanggapi secara langsung, dan ide-ide peserta didik yang tak terduga sering muncul begitu saja. Berbeda dengan kondisi Pembelajaran Jarak Jauh. Meskipun pembelajaran online ini masih banyak kekurangan, namun dengan adanya pengalaman ini membuat kita berfikir untuk mempersiapkan konsep belajar online yang lebih baik. Bagaimana menyiasati waktu, menyampaikan materi yang tepat adalah tantangan ke depan bagi para pendidik.

Dari penelitian yang telah kami lakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget sangat membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh. Namun, penggunaan gadget ini masih banyak sekali dampak negatifnya jika tidak diawasi oleh orangtua siswa. Selain itu, penggunaan gadget juga memakan biaya kuota yang tidak sedikit dan tidak semua orangtua memiliki gadget yang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh tersebut. Maka dari itu, bantuan pemerintah minimal berupa kuota internet selama masa pandemi covid-19 sangat di butuhkan. Semoga pandemi Covid-19 ini cepat berlalu dan kita semua dapat melaksanakan kegiatan secara normal seperti semula.

DAFTAR PUSTAKA

- hrina, A. (2020). *PERAN GURU DAN KEBERLANGSUNGAN PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID- 19* (1st ed.; K. Amelia, ed.). aceh: syiah kuala university press.
- Herdah. (2020). *BERKARYA BERSAMA DITENGAH COVID- 19* (cetakan 1; Herdah, ed.). Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Puspita, S. (2020). *MONOGRAF Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini* (Umam, ed.). Surabaya: Cipta media Nusantara.
- Rigianti, H. A. (2020). KENDALA PEMBELAJARAN DARING GURU SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BANJARNEGARA. *Elementary School* 7, 7, 297–302.
- SETIAWAN, I. (2020). (*Antologi Pengalaman*) *MENDIDIL DI MASA PANDEMI* (1st ed.; G. Irwan, ed.). Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Tania Kurniawati, A. setiawan. (2020). *MODUL ILMU PENGETAHUAN SOSIAL edisi PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) pada masa pandemi Covid-19* (1st ed.; T. A. Sandy, ed.). Malang: Ahlimedia Press.