

Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran

Chandra Anugrah Putra
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Abstrak: *Tuntutan dan kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat seperti sandang, pangan, dan papan terus melambung tinggi sama seperti melambungnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Yang dimana keterkaitan dan interaksi manusia dengan teknologi sudah dijadikan hal nya seperti kebutuhan pokok dan kebutuhan setiap saat, salah satu contoh keterikatan manusia dengan teknologi yang saat ini terus berkembang dan menjadi dunia persaingan sendiri untuk perusahaan dan developer teknologi, salah satu nya adalah teknologi gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di setiap jenis nya untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Tidak seperti hal nya manusia yang mempunyai teknologi canggih hanya dimiliki kaum strata atas, lain dengan teknologi mini elektronik yang sekarang hampir dimiliki kaum mayoritas menengah maupun bawah yaitu teknologi gadget.*

Kata kunci : *Teknologi, Gadget, Media, Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kebutuhan primer bagi semua orang karena kita tidak dapat hidup tanpa ilmu. Ada pepatah mengatakan “Kejarlah ilmu walau sampai ke negeri China”, pepatah ini membuktikan bahwa kita dituntut untuk mencari ilmu sebanyak mungkin tanpa mengenal jarak dan usia. Untuk menunjang pendidikan yang baik dibutuhkan beberapa sarana pendidikan yang memadai. Saat ini telah diciptakan beberapa gadget edukasi yang bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. Gadget dilihat dari istilah, berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Seperti telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, netbook, PC, ipad, internet dll.

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disesuaikan sebagai inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget biasa disebut dengan gizmos. Gadget adalah suatuperanti atau instrumen yang memiliki

tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya.

Teknologi semakin maju sesuai dengan perkembangan zaman. Gadget sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan. Pada era globalisasi ini jenis, fitur maupun bentuk gadget sudah beragam, misalnya saja komputer (termasuk laptop dan desktop), handphone, video games, gadget seperti PSP, video gadget seperti MP4, audio gadget seperti iPods dan kamera. Perkembangan teknologi yang terdapat pada gadget dari masa ke masa begitu menakjubkan dari bentuk yang sederhana samapai tercipta bentuk yang luar biasa.

Perkembangan gadget dewasa ini sangat luar biasa, bahkan penggunaannya pun sudah merambah jauh ke desa termasuk menghilangkan batas usia pemakainya. Gadget sendiri bisa menggambarkan kecanggihan piranti elektronik yang terus berkembang, bahkan bisa dikatakan gadget sebenarnya adalah alat komunikasi multi fungsi. Bisa dipakai untuk menelepon, menulis pesan, menulis catatan, permainan, mengirim email, dan

sebagainya. Semakin multi fungsi, semakin kerenlah gadget tersebut. Termasuk dalam jenis ini adalah laptop dan handphone.

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer, sistem TV kabel, satelit dan sebagainya, dan telah diadopsi dan masuk ke seluruh penjuru dunia. Perkembangan peralatan komunikasi telah ada sejak jaman prasejarah dengan menggambar di gua-gua sekitar 22.000 tahun sebelum masehi. Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah dan berbagai macam teknologi yang berbasis pada teknologi elektronika. Dan yang lebih penting adalah alam bagaimana media baru tersebut berfungsi, terjadi pertukaran informasi. Alam interaktif mungkin dibuat oleh elemen komputer yang terhubung menjadi jaringan dan didukung peralatan seperti satelit. (Noegroho, Agoeng : 2010)

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang harus dimiliki oleh manusia untuk membantu penyelesaian suatu masalah yang dihadapi. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi berbentuk gadget. Perkembangan gaya hidup masyarakat yang lebih menyukai kepraktisan mulai memunculkan gadget. Istilah gadget makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangan teknologi. Gadget adalah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna pada umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget merupakan perangkat teknologi dengan desain yang pintar.

Istilah gadget yang berarti perangkat yang praktis memang cocok untuk saat ini sejak diperkenalkannya produk-produk yang memiliki tingkat mobilitas tinggi. Bahkan gadget saat ini terus dikembangkan menjadi salah satu fasilitas komunikasi yang dikemas dalam ukuran yang semakin kecil. Supaya lebih mudah dibawa, ringan dan tidak membutuhkan banyak tempat.

Hadirnya perangkat gadget ini tentunya menjadi salah satu penghilang rasa penat untuk penggunanya. Karena gadget berisi media yang berbentuk audio maupun visual. Semua itu terwujud berkat perkembangan teknologi yang sedemikian pesat. Sehingga konsep masa depan cenderung dibuat sepraktis mungkin agar para pengguna gadget dapat mengaplikasikannya walau dalam kondisi mobilitas tinggi. Contoh-contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Keberadaan gadget bisa sangat menantang bagi para guru dan siswa. Tidak hanya memiliki harapan berubah untuk para guru, tetapi siswa juga diharapkan untuk belajar lebih banyak dan pada awal kelas dari sebelumnya. Menggunakan gadget di kelas, seperti iPod, SmartBoards dan perangkat elektronik digital, memenuhi daftar tumbuh standar teknologi dan mempersiapkan siswa untuk hidup di luar kelas. Kebanyakan sistem sekolah memiliki standar teknologi yang semua siswa harus mencapai di berbagai titik sepanjang pendidikan mereka. Standar pendidikan pedoman yang mendefinisikan pengetahuan dan keterampilan siswa harus memiliki selama poin tertentu sepanjang satu tahun akademik.

Sementara standar berbeda, harapan bahwa siswa saat ini perlu menjadi lebih akrab dengan teknologi. Bahkan, banyak sekolah menawarkan sistem kabupaten-lebar pelatihan guru untuk cara yang efektif untuk menerapkan

penggunaan berbagai gadget seperti SmartBoards, Mimios dan Whiteboard Interaktif. Sistem sekolah menginvestasikan banyak uang ke perangkat ini untuk mendorong dan memotivasi pendidik untuk membuat pelajaran interaktif dan menarik. Persiapan untuk Real Life. Dorongan untuk menggabungkan standar teknologi ke dalam kurikulum untuk sistem sekolah yang paling adalah persiapan untuk kehidupan nyata. Karena masyarakat menjadi lebih berteknologi maju, sistem sekolah harus mengikuti tren untuk lebih mempersiapkan siswa untuk hidup di luar sekolah.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang medius yang secara harafiah berarti tengah, perantara pengantar. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswamampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. (Gagne, 1970) mengatakan menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar, Briggs(1970) menerangkan bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar.

Batasan lain menurut para ahli di AECT (Association of Education and Communication technology,1977)memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Asosiasi pendidikan nasional (national education association /NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat di manipulasi, dapat dilihat ,didengar dan dibaca.

Fungsi media pembelajaran

Menurut arief S. Sadiman dkk (2007:17) secara umum media media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu berdifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya indera
- 3) penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
- 4). Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bila semuanya itu harus diatasi sendiri.

Apalagi bila latar belakang antara siswa dan guru juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran yaitu dengan kemampuannya dalam:a) memberikan perangsang yang sama.(b) mempersamakan pengalaman(c) menimbulkan persepsi sama.

Hamalik dalam Dr Azhar arsyad (2010:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar ,dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Levie and lents dalam Dr.Azhar arsyad(2010:16)mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu(a) fungsi atensi (b) fungsi afektif (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris.

Perhatian Guru Terhadap Pemanfaatan Gadget

Pada saat ini siswa sudah mengenal dengan teknologi mulai dari handphone CDMA yang tidak berkamera dan selalu dibawa ke sekolah, smartphone yang disimpan di rumah dan diaktifkan setelah

pulang sekolah, Ipad, Ipod, PSP, Iphone bahkan laptop. Artinya, siswa sudah tidak asing dengan keberadaan gadget. Gadget menjadi kebutuhan siswa karena fungsi dan macam-macam fitur yang disediakan. Kebutuhan ini terutama dalam hal sosialisasi dan update berita terkini. Gadget di kalangan mereka juga tidak lepas dari keberadaan sosial media dan perkembangan internet lainnya. Dominansi Facebook, twitter, email, blog, atau youtube menjadi bagian yang tak kalah pentingnya dalam kehidupan mereka.

Gadget ini bisa menjadi modal bagi guru dalam mengembangkan kreatifitasnya mengajar. Pola mengajar yang paling tepat bagi siswa di era digital ini adalah dengan mengajaknya belajar dalam dunianya, yaitu dunia digital. Untuk itu, gadget menjadi hal yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Justru, guru sebaiknya tidak lari dari dunia siswa yang dipenuhi teknologi jika ingin tetap didengar dan diperhatikan. Masuklah ke dunia siswa sehingga bisa mendampingi mereka menggunakan gadget dengan bijak.

Ada tantangan baru bagi para guru dari melesatnya perkembangan dunia teknologi informatika dan alat elektronik seperti gadget, yaitu bagaimana guru bisa memanfaatkan gadget untuk mengoptimalkan pembelajaran dikelas. Karena suka atau tidak suka, murid kita besar di era digital, sehingga para guru sebisa mungkin menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Diperlukan kreatifitas bagi guru untuk memanfaatkan gadget-gadget yang dimiliki oleh murid-muridnya agar bermanfaatnya tidak disalah gunakan dan kita dapat mencegah dampak buruk yang sering kita dengar.

Sangat banyak sekali yang dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi gadget ini, yaitu guru bisa memanfaatkan gadget untuk sarana dan prasarana pembelajaran seperti penggunaan laptop dan internet untuk mencari bahan ajar tambahan seperti video, gambar, artikel, dan kegiatan ilmiah

sederhana yang dapat dipraktikkan dalam menunjang materi pembelajaran. Bisa juga guru memanfaatkan gadget dan internet sebagai sarana pemberian tugas dan pengumpulan tugas murid. Seperti dengan menggunakan jejaring sosial yang sudah populer dikalangan murid seperti FB, twitter, blog atau yang lainnya.

Dalam memanfaatkan sosial media ini ada catatan khusus untuk guru, dimana guru harus memahami sosial media yang hendak digunakan dan juga mudah untuk dipahami oleh semua murid. Ada nilai tambah dari pemanfaatan sosial media ini, guru juga dapat memantau murid dalam menggunakan sosial media, bukan overprotective juga terhadap murid, tapi guru bisa lebih mengontrol hal-hal yang memang belum waktunya untuk diketahui anak atau dari konten-konten tidak mendidik. Selain itu guru juga bisa memanfaatkan handphone yang berkamera untuk memotret hasil karya praktikum dan prosesnya. Gambar-gambar ini bisa digunakan untuk melengkapi laporan praktikum. Bisa juga handphone yang memiliki perekam suara atau video untuk merekam dialog drama.

Guru modern tidak cukup hanya bisa menggunakan teknologi terbaru namun juga harus bisa membangun rasa senang belajar yang kemudian memunculkan daya pikir kritis dan jiwa kreatif siswanya. Disisi lain kehadiran serba high tech ini tidak lantas menjadikan mereka robot-robot digital yang bisu, angkuh, dan egois. Untuk itu menjadikan tugas guru untuk tetap memberikan human touch yang menjadikan anak-anak tetap santun, berempati dan berjiwa sosial. Para guru juga harus tetap mendampingi dan mengarahkan muridnya agar dapat memanfaatkan teknologi secara sehat demi masa depan yang lebih baik dalam era teknologi untuk kemajuan dan perkembangan pembelajaran dan pendidikan.

Penggunaan Gadget

Gadget berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ICT, oleh sebab itu biasanya terhubung dengan internet. Penggunaan internet sangat menunjang dalam gadget ini. Penggunaan gadget bisa terdiri dari beberapa cara. Apakah gadget tersebut digunakan sebagai tambahan dari pembelajaran konvensional, atau penunjang atau justru pengganti dalam model pembelajaran.

1. Gadget sebagai tambahan dalam pembelajaran

Misalnya seorang guru pelajaran biologi memberikan materi tentang pencernaan. Materi tersebut sudah di jelaskan guru di kelas. Namun, jika belum jelas maka siswa boleh mengakses di internet di web-web yang telah di rekomendasikan oleh guru. Sifat pembelajaran ini tidak wajib dilakukan oleh siswa. Jika dirasa perlu sebagai tambahan ilmu maka siswa dianjurkan untuk mencari.

Model pembelajaran gadget seperti ini sering diterapkan di pendidikan kita. Dengan masih adanya keterbatasan teknologi informasi di daerah-daerah sehingga setiap siswa mempunyai kemampuan berbeda dalam hal teknologi. Semisal ada siswa yang tidak mempunyai gadget, jadi dia tidak bisa mengakses. Walaupun tidak bisa mengakses di internet siswa masih mendapatkan ilmu dari guru di kelas.

2. Gadget sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran

Gadget dapat menunjang dalam pembelajaran. Misalnya pelajaran sejarah, guru memberikan tugas untuk mencari materi di internet tentang sejarah kerajaan Islam di Indonesia. Maka ini bisa dikatakan salah satu penunjang pembelajaran. Siswa menjadi aktif mencari tugas di internet tidak hanya aktif di media sosial saja.

Contoh lainnya adalah ketika guru memberikan tugas, tugas yang harus dikerjakan ada di blog atau web guru, sehingga siswa harus browsing dan mengunduh tugas tersebut. Hal ini bermanfaat untuk guru dan juga siswa. Guru bisa menghemat waktu ajar, sedangkan siswa mendapatkan tugas yang bisa diakses kapanpun.

Pembelajaran gadget ini banyak diterapkan juga di pendidikan kita. Guru member tugas untuk mencari di internet, atau tugas ada di web guru. Biasanya sekolah-sekolah yang menggunakan seperti model ini, akses internet mudah dicapai. Setidaknya jika siswa tidak punya gadget di daerahnya masih dapat akses internet seperti wifi, warnet, dll.

3. Gadget sebagai alternative pendukung pembelajaran

Saat ini, khususnya di kota-kota yang sudah memenuhi akses teknologi informasi, internet tidak menjadi kendala bagi para pengguna. Proses pembelajaran berbasis gadget dapat diterapkan jika kondisinya seperti ini. Selain itu harus memenuhi persyaratan lain, yaitu karakteristik siswa dan sekolah, maupun pelajaran yang di buat gadget.

Misalnya, ada kasus guru sedang di tugaskan di luar kota. Sedangkan di sekolah memungkinkan untuk pembelajaran gadget dengan jarak jauh. Maka guru bisa memberikan tugas siswa melalui webnya. Guru tersebut memberikan modul yang dapat di unduh oleh siswa. Setelah itu siswa dapat mengerjakan tugas, dan tugas tersebut dapat dikumpulkan lewat email. Siswa pun bisa berkonsultasi dengan guru.

Manfaat Gadget dalam Pembelajaran

Gadget mempunyai beberapa manfaat:

1. Siswa dapat bertanya kepada guru melalui media sosial.
2. Guru dapat memberikan konsultasi pada siswa mengenai pelajaran.
3. Siswa terbantu dengan mudahnya informasi di internet.

4. Guru dapat menghemat waktu saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
5. Gadget sangat interaktif.

Kendala saat Menerapkan Gadget dalam Pembelajaran

1. Gadget sebagai pendukung pembelajaran belum bisa sepenuhnya diterapkan ke sekolah-sekolah formal.
2. Gadget di daerah pelosok yang masih sedikit jaringan internet akan terhambat.
3. Gadget sementara ini baru bisa diterapkan di perguruan tinggi, di sekolah nonformal maupun lembaga-lembaga lain. Untuk perguruan tinggi Universitas terbuka sudah melaksanakan program gadget ini yang dikenal dengan pembelajaran jarak jauh.
4. Masih banyak siswa yang memanfaatkan internet bukan untuk proses pembelajaran melainkan hanya untuk bermain di depan komputer.

Pentingnya Peran Orangtua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget

Teknologi komunikasi akan selalu berkembang dari tahun ke tahun. Perkembangan ini dikarenakan adanya pengaruh globalisasi dan dampak dari negara maju yang semakin peka terhadap teknologi komunikasi. Para remaja tidak bisa melawan kemajuan teknologi tersebut. Yang bisa mereka lakukan adalah mengikuti perkembangan teknologi dari tahun ke tahun dan memanfaatkan dampak positif dari teknologi komunikasi tersebut. Orang tua pun harus selalu mengajarkan dan membimbing anaknya agar bisa memanfaatkan teknologi komunikasi dengan baik. Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat.

Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Kalau dahulu kita mengenal kata pepatah “dunia tak selebar daun kelor”, sekarang pepatah itu selayaknya berganti; dunia saat ini selebar

daun kelor, karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di Amerika misalnya, meskipun kita berada di Indonesia. Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia.

Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun perdesaan (modernisasi). Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP) atau yang disebut dengan gadget, bukan hanya melanda masyarakat kota namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif, dapat dengan mudah di akses oleh masyarakat. Dan di akui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya masyarakat perdesaan dengan segala image yang menjadi ciri khas mereka. Situasi ini telah memengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja.

Keberadaan gadget di kalangan peserta didik remaja sudah seperti kebutuhan pokok. Di mana pun, mereka berada selalu ditemani gadget, entah itu berupa mobile phone, smart phone, laptop dan lain-lain. Beberapa tahun kemarin banyak sekolah, terutama SMA dan SMK, yang melarang siswanya untuk membawa gadget di sekolah. Hal ini disebabkan oleh beragam alasan, di antaranya faktor keamanan atau risiko hilang. Tidak bisa dimungkiri bahwa kepemilikan gadget merupakan gengsi di kalangan remaja, maka remaja sebagai peserta didik di

sekolah pun berlomba-lomba untuk memiliki gadget terbaik.

Kaum remaja yang paling rentan terkena pengaruh/dampak negatif dari teknologi. Kalau dulu kita lihat para siswa bersekolah dengan hanya membawa buku-buku pelajaran ataupun alat tulis, kini dapat kita saksikan para siswa berangkat sekolah dengan peralatan gadget yang wajib mereka bawa. Entah sebetulnya mereka benar-benar membutuhkan gadget tersebut sebagai alat komunikasi atau tidak, yang jelas bagi remaja itu merupakan sarana gaul yang mutlak mereka miliki. Semakin bagus gadget yang mereka punya, semakin merasa gaul dan percaya dirilah mereka. Pada usia remaja ini, anak telah meninggalkan usia kanak-kanak di mana mereka tidak dapat disebut lagi sebagai anak kecil, tapi juga belum bisa di terima dalam kelompok orang dewasa.

Tak pelak hal ini akan mengundang tindak kriminal di sekolah. Maka, banyak sekolah yang tidak mau dipusingkan dengan masalah ini pun mengambil keputusan untuk menyertakan dalam tata tertib sekolahnya bahwa peserta didik dilarang membawa gadget ke sekolah. Alasan lain adalah penggunaan gadget untuk hal-hal negatif. Remaja tidak bisa lepas dari budaya coba-coba, maka sering kali kita dengar tentang merebaknya video porno di kalangan peserta didik. Sekolah sebagai tempat berkumpulnya remaja merupakan ladang yang subur untuk tempat pertukaran file video porno, bahkan tak jarang ada beberapa peserta didik memproduksi video tersebut dengan menggunakan gadget yang mereka miliki.

Pada masa ini anak telah mulai mencari- cari siapa dirinya sebenarnya (looking for identity/ identity formation), berusaha untuk menemukan kelompok atau teman-teman yang mau mengakui kemampuan dan menghargai dirinya dan telah mulai memiliki minat terhadap lawan jenis (minat seksual). Masa remaja adalah masa pencarian jati diri, dan bisa saja dalam proses pencarian jati diri itu remaja

tersebut melalui jalan yang benar atau jalan yang salah. Apabila remaja gagal dalam mengembangkan rasa identitasnya, maka remaja akan kehilangan arah, bagaikan kapal yang kehilangan kompas, dan itu akan berdampak tidak baik terhadap perkembangan kepribadiannya di masa yang akan datang.

Masa remaja adalah masa yang paling rawan terhadap pengaruh yang datang dari luar. Baik pengaruh positif ataupun pengaruh negatif, di sinilah peran sebagai orang tua di butuhkan untuk dapat membimbing dan mengarahkan anak remaja agar tidak kehilangan kontrol dirinya (self control). Seyogianya pula sebagai orang tua, selalu memantau perkembangan anak, dengan tanpa mengekang kreativitas ataupun dunia anak. Karena, anak memiliki dunianya sendiri, mereka tinggal dengan segala imajinasi dan juga temanteman yang mereka miliki. Tugas orang tua lah mendidik dan mengarahkan agar nanti dunia anak kita tidak hanya menjadi dunia yang dipenuhi dengan kegelapan, tapi juga dunia yang diwarnai dengan keceriaan dan kebahagiaan serta dunia di mana mereka menilai citra dirinya (image of self) secara positif dan memiliki rasa percaya diri (self esteem).

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari. Tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana terhadap diri kita sendiri, keluarga dan juga masyarakat luas agar kemajuan teknologi yang semakin dahsyat ini tidak sampai menggeser jati diri kita sebagai manusia yang memiliki norma dan juga nilai-nilai pekerti yang luhur. Bagaimanapun, sebagai anggota masyarakat, dan terutama sebagai orang tua, kita harus melakukan suatu tindakan representatif dan preventif, agar semaksimal mungkin dapat mencegah pengaruh negatif teknologi terhadap anak-anak kita khususnya kaum remaja yang merupakan generasi emas yang akan menjadi penerus perjuangan kita

membentuk bangsa yang berakhlak dan berbudaya di masa yang akan datang.

Gadget sendiri merupakan sebuah inovasi teknologi yang memungkinkan orang untuk melakukan sesuatu pekerjaan dikala mendesak tidak perlu repot untuk mencari laptop atau komputer, memang benar gadget belum sepenuhnya dapat menggantikan laptop atau komputer namun gadget memiliki manfaat tersendiri.

Manfaat dari penggunaan gadget itu sendiri adalah

1. Memperlancar Komunikasi

Paling masuk akal dari manfaat sebuah gadget ada mempermudah atau memperlancar komunikasi, memang tujuan utama dari gadget ini adalah untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama yang untuk menyampaikan pesan.

2. Mengakses Informasi

Bukan gadget namanya jika tidak bisa memberikan suatu informasi kepada anda sebagai pemiliknya. Informasi tersebut bisa mempermudah anda untuk melakukan suatu aktivitas. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

3. Wawasan Bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan anda dapat bertambah.

4. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan anda melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

5. Gaya Hidup

Memiliki gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya supaya tidak ketinggalan trend terkini.

Langkah – Langkah dalam Pemanfaatan gadget

Langkah-Langkah Pemanfaatan Gadget:

Telepon selular atau gadget (HP) dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bertelepon dan menulis pesan singkat. Sebagaimana KD yang ada, para siswa harus dapat bertelepon dan menulis pesan singkat dengan kalimat yang santun dan efektif. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan alat ukur atau indikator kalimat yang santun dan efektif sebagai dasar melakukan penilaian. Setelah itu, guru menyiapkan langkah-langkah untuk melakukan PTK.

Pada siklus pertama, para siswa diminta untuk belajar bertelepon dan menulis pesan singkat tanpa menggunakan gadget. Guru melakukan penilaian berdasarkan indikator pencapaian kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat yang telah disusun. Karena tanpa menggunakan alat peraga, saya menemukan bahwa kompetensi para siswa untuk kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat tergolong sangat rendah. Para siswa hanya mempraktikkan kegiatan bertelepon dan menulis pesan singkat itu sekadarnya. Para siswa tidak melakukan pembelajaran bertelepon dan menulis pesan singkat secara sungguh-sungguh.

Pada siklus kedua, para siswa diminta membawa gadget ke sekolah. Guru meminta siswa agar mempraktikkan kegiatan bertelepon secara berpasang-pasangan. Untuk kompetensi menulis pesan singkat, para murid harus mengirim SMS ke nomor guru agar mudah melakukan penilaian. Dari kegiatan itu, guru dapat melakukan penilaian bertelepon dan menulis pesan singkat berdasarkan indikator yang telah disusun. Selain terjadi peningkatan raih nilai pada kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat, tampak para murid sangat bergairah dan bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas.

Selain digunakan untuk membelajarkan kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat dan meningkatkan kompetensinya, pemakaian gadget dapat digunakan guru untuk mengetahui isi atau konten gadget yang dimiliki para siswa. Sebelum gadget digunakan para murid, guru harus memeriksa gadget tersebut dengan meminjamnya. Guru dapat membuka folder multimedia untuk mengetahui isi foto dan video. Jika ditemukan gambar dan atau film porno, guru dapat mencatat dan memanggil pemiliknya. Inilah *added values* atas pemanfaatan gadget untuk pembelajaran.

Kesimpulan

Seperti yang kita ketahui penggunaan gadget saat ini sangat minim digunakan untuk mencari sumber belajar dan informasi maupun digunakan sebagai media pembelajaran E-learning. Salah satu contoh penggunaan gadget smartphone yang saya ketahui sampai saat ini hanya digunakan sebagai fasilitas *chatting messenger* dan alat pengakses jejaring sosial media yang hanya mem *blow-up* masalah pribadi, aktifitas yang sedang dilakukan saat itu juga, kegalauan kehidupannya yang mungkin sangat terpuruk, dan hal yang lebih tidak masuk akal adalah memohon doa terhadap jejaring sosial. Entah apa yang membuat semua orang memanfaatkan media jejaring

sosial digunakan untuk itu, tetapi saya yakin mereka masih mempunyai akal sehat. Sedangkan jika kita telusuri sedikit dari masalah tersebut banyak hal-hal yang dapat kita manfaatkan lebih berguna, kita ambil contoh dari jejaring sosial Twitter dimana banyak akun-akun sumber informasi dan pembelajaran dasar dimana admin tersebut selalu *standby* hampir 1 x 24 jam, Facebook yang menyediakan fasilitas grup dapat kita jadikan sebagai forum mini diskusi antar pendidik dan peserta didik, Google docs yang dapat dijadikan tempat meng-share data satu dengan yang lainnya.

Dari masalah di atas apakah ini karena kesalahan teknologi? Atau konsumen/user yang kurang smart menggunakan teknologi saat ini? Semua kembali dengan kepribadian dan prinsip masing-masing. Sedangkan pembelajaran E-learning di Indonesia sendiri sudah berjalan baik maupun masih banyak kekurangan dari satu dan yang lainnya entah itu meliputi faktor fasilitas, perencanaan yang kurang maksimal, atau masih berlakunya pembelajaran konvensional yang masih sangat di minati peserta didik. Pembelajaran E-learning sendiri harus memiliki keterkaitan antara pendidik dan peserta didik yang efektif dan efisien demi kelancaran proses tersebut dapat berjalan dengan baik serta sarana prasarana atau fasilitas yang mendukung sangat baik dan berinovasi dari pembelajaran konvensional.

Banyak orang beranggapan bahwa gadget dapat diibaratkan sebagai sebilah pisau. Jika mahir menggunakannya secara tepat, pisau itu dapat membantu pekerjaan secara tepat dan cepat. Sekali tebas maka putuslah ranting kayu. Namun, pisau itu dapat melukai pemiliknya jika tak mahir menggunakannya. Pisau itu justru akan meninggalkan jejak buruk yang berbentuk luka tak terhilangkan. Maka, alangkah baiknya jika pisau itu benar-benar digunakan untuk sesuatu yang memberikan banyak manfaat bagi pemiliknya. Sedemikian halnya dengan gadget,

mestinya pemiliknya berusaha agar piranti canggih itu dapat memberikan banyak manfaat. Hendaknya gadget tidak memberikan dampak buruk karena kesalahan pemakaian. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas bagi pemilik gadget sehingga dampak buruk dapat dihindari dan hasil positif dapat diraih. Mungkin tips pemanfaatan gadget untuk meningkatkan mutu pembelajaran dapat memberikan warna baru bagi dunia pendidikan.

REFERENSI