

Peran Gawai dalam Perkembangan Kognitif pada Pembelajaran TIK Peserta Didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap

Sarah Yuniatika¹, Agung Nugroho²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah
sarahtika.94@gmail.com

Abstract

In contemporary human life, the use of mobile devices is crucial across various fields, particularly in education. Mobile devices have been integrated into educational settings at all levels, particularly in primary schools, each serving distinct purposes and functions. Moreover, the use of these devices among students significantly impacts their cognitive development. This study aims to investigate the implementation of mobile devices in ICT learning among students at SD Al-Irsyad 01 Cilacap, as well as to understand their role in ICT learning that may influence student's academic achievements at the school. Using a qualitative descriptive method, this research will analyze and describe the core issues based on various information gathered. The subjects of the study are fifth-grade students C at SD Al-Irsyad 01 Cilacap. Interviews, observations, and documentation were used to collect data. The findings reveal that the use of mobile devices in ICT learning plays a crucial role in the cognitive development of students, as evidenced by the academic achievements of several students in fifth-grade student C at SD Al-Irsyad 01 Cilacap. The integration of mobile devices in ICT learning creates an optimal and interactive learning environment, thereby fostering students' interest in learning.

Keywords: Devices, ICT Learning, Education, Elementary school

Abstrak

Pada kehidupan manusia saat ini, penggunaan gawai sangat penting dalam segala bidang terutama pada bidang pendidikan. Penggunaan gawai pada bidang pendidikan sudah digunakan untuk pembelajaran pada setiap sekolah khususnya pada sekolah dasar yang memiliki pemanfaatan dan fungsi yang berbeda pada setiap jenjang sekolah. Selain itu, penggunaan gawai pada peserta didik tentunya memiliki pengaruh dalam masa perkembangan kognitifnya. Penelitian ini dilakukan dalam tujuan mengetahui penerapan gawai dalam pembelajaran TIK peserta didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap dan mengetahui peran gawai dalam pembelajaran TIK yang dapat berdampak pada prestasi peserta didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini akan melakukan analisis dan melakukan deskripsi terhadap masalah pokok yang terdiri dari berbagai data informasi yang telah diperoleh. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VC di SD Al-Irsyad 01 Cilacap. Wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan gawai pada pembelajaran TIK berperan penting pada perkembangan kognitif peserta didik dengan dibuktikannya oleh prestasi pada beberapa peserta didik kelas VC di SD Al-Irsyad 01 Cilacap. Penggunaan gawai pada pembelajaran TIK menciptakan pembelajaran yang optimal dan interaktif sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Gawai, Pembelajaran TIK, Pendidikan, Sekolah dasar

Copyright (c) 2024 Sarah Yuniatika, Agung Nugroho

✉ Corresponding author: Sarah Yuniatika

Email Address: sarahtika.94@gmail.com (Jl. KH. Ahmad Dahlan, Kab. Banyumas, Jawa Tengah)

Received 22 June 2024, Accepted 29 June 2024, Published 06 July 2024

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia di era digital sekarang ini mengalami perkembangan teknologi luar biasa yang tentunya di butuhkan pada setiap manusia. Hal ini dikarenakan teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Gawai adalah salah satu hasil dari teknologi yang saat ini berkembang pesat. Perkembangan teknologi telah memasuki kehidupan manusia khususnya pada kehidupan keluarga. Hal ini membuat seluruh anggota keluarga, orang tua dan anak menjadi pengguna media digital seperti

gawai. Anak-anak mengonsumsi gawai secara aktif serta produk elektronik kini menargetkan anak-anak sebagai pasarnya. Anak sekolah dasar memiliki karakteristik antara lain memiliki rasa keingintahuan yang kuat tentang dunia disekitarnya. Individu yang unik dengan karakteristik unik dalam hal bakat, minat, gaya belajar, suka berfantasi dan berimajinasi membuat objek dan peristiwa tanpa didukung data nyata maupun tidak nyata, masa paling potensi untuk melakukan kegiatan pembelajaran, mempunyai fokus dan daya konsentrasi yang rendah, serta mudah terdistraksi oleh hal-hal lain, terutama yang menarik perhatian mereka.

Gawai diartikan sebagai sebuah produk elektronik yang mempunyai manfaat praktis dan menjadi bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menciptakan teknologi baru dan terus mengalami pembaruan (upgrade) pada perangkatnya, serta dapat memudahkan segala aktivitas manusia. Penggunaan gawai kini bisa terjadi di seluruh kalangan usia, baik dewasa, remaja, dan anak-anak. Hal ini agak berbeda dari zaman sebelumnya, namun bisa diwajarkan karena kebutuhan tiap manusia selalu berbeda di tiap zamannya. Anak-anak merasa senang saat menggunakan gawai karena berfungsi tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai sarana informasi dan hiburan. Selain itu, dengan adanya akses internet pada gawai dapat memudahkan pengguna dalam melakukan hal-hal tersebut (Layyinatul. S, dkk, 2019).

Pemanfaatan teknologi modern seperti gawai memberikan pengaruh baik dan buruk bagi anak. Pengaruh positif dari gawai tentu beragam, anak bisa melatih kemampuan berpikir seperti ketika bermain, anak bisa mengatur strategi, menganalisis permainan, mengatur kecepatan bermain, bahkan meningkatkan kemampuan otak kanan, dalam tanda kutip jika dalam pengawasan yang ketat dan baik oleh orang tua. Namun, tidak dipungkiri gawai juga memberikan pengaruh yang buruk seperti yang terjadi akhir-akhir ini, anak lebih memilih bermain dengan gawai dibandingkan melakukan hal yang lebih bermanfaat seperti belajar, bahkan melakukan kegiatan sosial di lingkungan sekitar. Maka dari itu, penggunaan gawai perlu mendapatkan perhatian lebih baik itu dari orang tua atau guru, karena masa anak-anak adalah masa yang rentan, serta anak masih sangat mudah untuk terpengaruh dengan hal yang terjadi di dalam gawai. Terlebih sikap konsumtif yang berlebihan juga perlu mendapatkan atensi khusus dari orang tua (Nurlinda. H, 2018).

Gawai memiliki pengaruh yang besar dalam tumbuh kembang anak, terutama dalam aspek kognitif. Penggunaan gawai dalam pembelajaran TIK di sekolah dasar membantu anak meningkatkan perkembangan kognitifnya, seperti kemampuan daya ingat, kreativitas, dan kemampuan berbahasa. Penggunaan gawai dalam pembelajaran TIK juga harus diimbangi dengan pengawasan dan pengaturan yang tepat agar anak tidak menjadi kecanduan dan tetap menjaga seimbang dalam beraktivitas. gawai dalam perkembangan kognitif memiliki peran yang berbeda tergantung pada intensitas dan aplikasi yang digunakan. Robert Gagne dan James Drever dalam teori Gagne dan Drever, memandang kognitif sebagai proses internalisasi ilmu pengetahuan yang terjadi pada susunan mental individu. Kognitif juga berkaitan dengan cara anak memahami suatu peristiwa, seperti menghubungkan, menilai, hingga mempertimbangkan peristiwa tersebut. Perkembangan kognitif seorang anak sangat dipengaruhi oleh

bimbingan orang tua dan proses mendidik anak. Namun, tidak hanya dipengaruhi oleh berbagai aspek belajar, tetapi juga dengan support atau dorongan motivasi dari orang tua dan guru kepada anak untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Perkembangan akademik (kognitif) biasanya dipahami sebagai perkembangan prestasi seorang anak ketika beradaptasi dengan peraturan yang berlaku di dalam lingkungan sosial mereka. Perkembangan akademik (kognitif) dicapai melalui pendewasaan anak dan peluang untuk belajar serta cara anak merespon lingkungannya. Selama masa sekolah, anak harus mampu beradaptasi dengan beragam orang di berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, dan teman. Seperti yang telah dijelaskan, penggunaan gawai dapat mempengaruhi perkembangan anak melalui kebiasaannya. Tetapi gawai jika digunakan secara berlebih akan menghasilkan pengaruh yang negatif terhadap cara anak berperilaku di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, bimbingan serta dampingan orang dewasa seperti orang tua terhadap anak yang menggunakan gawai harus selalu dilakukan, agar penggunaan gawai tidak berlebihan dan membuat anak mau melakukan aktivitas lain (Karwati, dkk, 2020).

Perkembangan kognitif memegang peran yang besar dalam kesuksesan belajar peserta didik. Hal ini disebabkan perkembangan kognitif selalu dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Tumbuh kembang kognitif anak berkaitan dengan cara anak berpikir dan bagaimana berpikir itu terjadi. Karena dalam kehidupannya, seorang anak akan selalu dihadapkan dengan permasalahan yang perlu dipecahkan. Bagi peserta didik pemecahan masalah merupakan langkah yang lebih kompleks. Peserta didik harus dapat memecahkan masalah, sehingga mampu menemukan solusinya. Perkembangan kognitif pada peserta didik perlu upaya untuk mengoptimalkannya, yaitu dengan memahami kemampuan anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang untuk berpikir kreatif dan menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk meningkatkan pengetahuannya (Hidayati, N, 2021).

Pembelajaran menggunakan gawai (komputer) seperti pembelajaran TIK tentunya dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan perkembangan kognitif, sehingga dalam menggunakannya perlu memperhatikan durasi dan pengoperasiannya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan gawai dapat menjadi fleksibel karena bergantung pada kemampuan peserta didik. IT yang dikenal peserta didik ini mengacu pada gawai (komputer) dan internet. Alasan pengenalan komputer kepada anak karena komputer akan sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, terutama ketika mencari informasi. Penggunaan gawai (komputer) memiliki berbagai jenis dalam cara menggunakannya, sehingga guru perlu memperhatikan penggunaan gawai (komputer) dengan benar pada pembelajaran (Salmiyanti. dkk, 2022).

Pada era yang penuh perkembangan teknologi ini, pendidik sudah seharusnya memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan menciptakan KBM yang interaktif dan menarik dengan tujuan membuat peserta didik lebih minat lagi dalam belajar. Misalnya tenaga pendidik bisa menggunakan aplikasi pada pembelajaran TIK, dimana di dalamnya guru bisa memasukkan nilai-nilai pendidikan karakter sehingga peserta didik bisa menggunakan gawai dengan lebih bijak. Hal ini, dilakukan agar

peserta didik tidak hanya meningkatkan prestasi, tetapi juga mempunyai penanaman karakter yang baik dalam diri peserta didik. Dalam menentukan kesuksesan tujuan pembelajaran guru memiliki peran yang besar, karena secara langsung guru dapat memberikan pengaruh, membimbing dan meningkatkan prestasi serta keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, peran guru sangat menentukan prestasi dan minat belajar peserta didik (Andriani. A dan Wakhudin, 2020)

Penggunaan gawai pada pembelajaran TIK tentunya dapat memberikan pengalaman yang lebih konkrit, memotivasi, dan bisa membuat terjadinya peningkatan sikap positif di kelas. Pelaksanaan pembelajaran bisa menyenangkan dan lebih menarik jika guru bisa menggunakan gawai dengan baik untuk media pembelajaran. Hasilnya, peserta didik dapat menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap ilmu yang dipelajarinya. Gawai sebagai media pembelajaran bisa berpengaruh terhadap efisiensi waktu dalam kegiatan pembelajaran, di sisi lain anak yang mengalami kesulitan belajar dapat terbantu dan bahkan membentuk rasa motivasi bagi peserta didik (Dwi. H, 2020).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif umumnya merupakan penelitian yang bertugas dalam mendeskripsikan sebuah fakta, fenomena, kondisi, variabel, hingga keadaan yang tengah terjadi saat penelitian ataupun perihal masalah penelitian dan dituliskan sebagaimana adanya (Sugiyono, 2016:243). Penelitian dengan metode kualitatif pada dasarnya berusaha menjelaskan permasalahan di lapangan yang tidak bisa dicapai oleh metode kuantitatif, karena sifat dari penelitian ini adalah mendalami sebuah fakta. Miles dan Huberman dalam Salsabila Nanda (2023) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian ilmiah dan memiliki tujuan dalam mendeskripsikan, menggambarkan, mengemukakan, menganalisis segala kelebihan atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dideskripsikan atau diukur.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, serta dokumentasi. Wawancara dan observasi dilakukan dengan narasumber atau informan yakni Kepala Sekolah, Guru TIK, serta peserta didik dari Kelas VC yang terdiri dari 6 peserta didik, yakni 3 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan di SD Al-Irsyad 01 Cilacap. Dokumentasi dihasilkan dari segala kegiatan yang menggunakan gawai pada pembelajaran TIK. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga bulan Maret pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Teknik yang digunakan pada penelitian ini ketika mengumpulkan data meliputi pedoman wawancara dan pedoman observasi. Keabsahan data pada penelitian ini berupa triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan dan peran gawai dalam pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap.

HASIL DAN DISKUSI

Penggunaan komputer sebagai gawai dan perangkat elektronik menurut Hakim. A, (2019)

menciptakan atmosfer yang nyaman bagi peserta didik karena mereka bisa mengontrol cara mereka belajar sesuai kemampuan. Visual serta suara yang ditampilkan oleh gawai menstimulasi anak agar tidak mudah bosan dan memotivasi anak dalam pembelajaran. Merancang suatu program pembelajaran melalui teknologi ini bisa memberikan dampak baik bagi anak, karena diharapkan membuat peserta didik menjadi lebih tekun, cerdas, kreatif, dan mengasah kemampuan berpikir anak untuk memecahkan suatu masalah di masa depan.

Penerapan gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK peserta didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap

Pelaksanaan pembelajaran TIK

Pelaksanaan pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap menjadi pembelajaran muatan lokal yang terealisasikan dengan baik, karena terdapat fasilitas yang memadai berupa gawai (komputer). Penggunaan gawai (komputer) tentunya bisa menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi secara lebih efektif selama proses pembelajaran di sekolah. Hal ini, dapat mendorong pengembangan metode pembelajaran untuk membekali peserta didik dengan informasi baru yang lebih efektif. Pendapat peneliti mengatakan bahwa penggunaan gawai untuk pembelajaran sangat efektif dan membekali anak pengetahuan baru pada era digital saat ini (Asasi. D. Y, 2023).

Pembelajaran TIK dengan menggunakan gawai (komputer) berdasarkan kepala sekolah SD Al-Irsyad 01 Cilacap sangat bermanfaat dan sangat penting bagi peserta didik untuk perkembangan kognitifnya. Penggunaan gawai ini membantu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memiliki fokus pada pembelajaran yang diajarkan oleh gurunya.

Wawancara yang dilakukan dengan salah satu narasumber, yakni Kepala Sekolah menunjukkan informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap dapat berjalan dengan baik. Gawai (komputer) merupakan teknologi yang digunakan sebagai media belajar yang berbasis ITC (Information and Communication Technology) sehingga harus terhubung dengan internet agar bisa mengakses informasi itu lebih luas. Gawai (komputer) memiliki berbagai manfaat dalam pendidikan, seperti media belajar, fasilitas untuk pendidikan, dan sebagai materi pembelajaran. Namun, tetap ada tantangan yang harus dipertimbangkan bagi sekolah-sekolah dasar yang menggunakannya (Hanannika. L, 2022).

Pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap dilakukan di ruang laboratorium komputer dengan di sediakan 32 komputer yang dapat digunakan oleh peserta didik. Kepala sekolah dan guru sudah memiliki metode dan bahan ajar sebagai bekal dalam mengajar pembelajaran TIK. Metode pembelajaran harus dipertimbangkan bagi guru karena sangat penting peranannya agar pengalaman belajar bisa terjadi bagi tiap anak sehingga tiap-tiap peserta didik bisa berkembang dan belajar dengan mudah. Metode pembelajaran juga dapat bekerja pada sifat instruktur, demikian juga, teknik pembelajaran juga berencana untuk bekerja dengan pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam pengalaman yang berkembang (Sapitri. A, 2022).

Implementasi gawai dalam pembelajaran TIK

Kemampuan TIK untuk memberikan suatu pesan dinilai sangat efektif. Maka dari itu, guru saat ini memiliki tuntutan kompetensi yaitu menguasai teknologi informasi dan komunikasi guna menunjang caranya mengajar. Sehingga saat ini, tiap guru harus bisa memahami TIK untuk membantu kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK tentunya diharapkan mendukung perkembangan kognitif pada peserta didik. Peserta didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap diajarkan penggunaan gawai (komputer) dengan diberikan media pembelajaran tayangan video lalu peserta didik mempraktikkan secara individu, dimana dengan menggunakan strategi ini dapat meningkatkan semangat dan memiliki ketertarikan lebih dalam pada proses pembelajaran yang berlangsung (Nurhayani. D, 2022).

Penerapan penggunaan gawai (komputer) pada pembelajaran TIK dimanfaatkan sebagai media muatan lokal pada setiap kelas. Pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap ini menggunakan kurikulum TIK yang pembelajarannya lebih mengutamakan praktik dan teori, serta ada hasilnya pada setiap peserta didik. Kepala sekolah dan guru TIK bekerja sama dalam merancang strategi dan model pembelajaran TIK guna menciptakan kelas yang aktif dan terpadu. Hal ini, dilakukan agar peserta didik mampu meningkatkan keterampilan dan berpikir kreatif peserta didik karena pembelajarannya yang lebih sering dengan menggunakan praktik.

Pembelajaran TIK dengan menggunakan gawai (komputer) dapat merangsang berpikir kreatif dan kritis pada peserta didik. Dengan diberikan pengetahuan dasar pada pembelajaran TIK sejak awal masuk sekolah dasar, maka dapat menjadi bekal peserta didik dalam meningkatkan prestasi dan keterampilan terkait TIK. Pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap dikenalkan sejak masuk kelas 1 dan sudah diajarkan dasar penggunaan gawai (komputer) dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office dan aplikasi Paint untuk menggambar. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan gawai (komputer), karena mereka menganggap pembelajaran melalui audio visual lebih mudah dipahami dan mudah diingat.

Cara pemanfaatan gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK pada peserta didik

Pembelajaran TIK dengan menggunakan gawai (komputer) dapat mengaktifkan sistem motorik peserta didik yang akan meningkatkan minat belajarnya. Hal ini, dapat dilihat pada keaktifan peserta didik saat mengikuti pembelajaran TIK, beberapa peserta didik sangat antusias dan senang dalam mengoperasikan perangkat gawai (komputer). Peserta didik dapat terbantu dalam proses belajar guna meningkatkan kemampuan berpikirnya (Prabandari. S, 2022).



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran TIK

Penggunaan gawai (komputer) pada pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap memiliki level yang berbeda pada tiap tingkatan kelas, seperti pada kelas 1 sampai kelas 3 diberikan materi pembelajaran pengoperasian sara penggunaan Microsoft Word, Microsoft Excel dan aplikasi Paint. Sedangkan, pada kelas tinggi yaitu kelas 4 sampai kelas 6 diberikan materi Microsoft Office (Word, Excel, Power Point), dan Paint. Pemanfaatan gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK perlu diberikan kepada peserta didik dengan mengajarkan pengoperasian dasar pada gawai (komputer) dan guru perlu meningkatkan pembelajaran TIK dengan terus melihat perkembangan kurikulum lalu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Penggunaan gawai (komputer) harus disertai dengan kemampuan dan keahlian pendidik untuk mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran demi perkembangan dan kemajuan pendidikan, serta pendidik harus mampu membimbing dan memantau peserta didik dalam pembelajaran TIK menggunakan gawai (komputer) (Nurhayani, D, 2022)

Peran gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK dapat berdampak pada prestasi peserta didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap

Pengaruh gawai dalam perkembangan kognitif

Pembelajaran TIK kelas VC di SD Al-Irsyad 01 Cilacap berlangsung dengan suasana yang baik, saat sudah mulai praktik mereka menjadi berfokus pada apa yang dikerjakannya dan menjadi kelas yang aktif saat pembelajaran berlangsung. Pada era digital saat ini, gawai sudah mulai menjadi keharusan di sekolah, karena penggunaan gawai memang sangat efektif untuk membantu kegiatan belajar mengajar baik itu dari sisi peserta didik ataupun tenaga pendidik. Layaknya mata koin, selalu ada risiko yang dihadapi, karena gawai bisa membuat peserta didik teralihkan karena sifat gawai yang memang interaktif dan menarik, sehingga anak menjadi kekurangan minat belajar. Penggunaan gawai yang membuat peserta didik menjadi malas, maka salah satu rekomendasi yang bisa dilakukan oleh pendidik adalah menciptakan suatu program edukatif seperti aplikasi pembelajaran agar anak memiliki alternatif belajar dengan gawai. Namun tetap harus ada pengawasan dari orang tua ataupun guru (Santoso, F, 2020).

Pembelajaran TIK kelas VC di SD Al-Irsyad 01 Cilacap berlangsung dengan suasana yang baik, saat sudah mulai praktik mereka menjadi berfokus pada apa yang dikerjakannya dan menjadi kelas yang aktif saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan ketersediaan perangkat gawai (komputer) pada pembelajaran TIK dapat memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif aktif dalam mengembangkan potensi dan wawasannya untuk memperoleh berbagai sumber informasi dari gawai. Penggunaan gawai (komputer) dengan bijak akan berpengaruh positif pada peserta didik, seperti contohnya pembelajaran TIK dengan menggunakan gawai (komputer) sebagai sarana untuk menunjang kegiatan ANBK di kelas VC. Maka dari itu, harus ada sistem pelatihan yang didukung oleh seluruh pihak di sekolah, terlebih para guru yang menjadi tenaga pendidik bagi peserta didik dan memberikan penilaian bagi mereka. Sehingga bisa diperoleh hasil yang terbaik dalam penggunaan gawai ini dan bisa berpengaruh pada meningkatnya intelektual peserta didik. (Sidik, F, 2020).

Prestasi pada pembelajaran TIK

Pembelajaran TIK dengan menggunakan gawai (komputer) di SD Al-Irsyad 01 Cilacap dapat dilihat dari sisi positifnya seperti meraih prestasi dengan mengikuti beberapa perlombaan berkaitan dengan pembelajaran TIK yaitu berupa juara 1 lomba kaligrafi menggunakan gawai (komputer) putri Tingkat Kabupaten, juara 1 TIK putri Tingkat Kecamatan, juara 3 TIK putra Tingkat Kecamatan, dan lomba Mapsi keterampilan TIK Islami, juara 1 lomba TIK Tingkat Kelurahan. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti perlombaan TIK karena sesuai dengan minat dan keterampilannya. Peran guru dalam memberikan materi pembelajaran sangat berpengaruh pada peserta didik, apabila pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi yang mudah dipahami maka akan meningkatkan pola berpikir kritis dan pengetahuan peserta didik. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan bermakna (Irlidiya, 2022).

Guru tentunya memiliki andil dalam mendukung prestasi akademik peserta didik, salah satunya yaitu dengan mendorong atau memotivasi peserta didik untuk mengikuti perlombaan guna mengasah kemampuannya pada bidang TIK. Biasanya peserta didik yang mengikuti perlombaan pada bidang TIK yaitu kelas 4 dan 5 yang tentunya di seleksi dari nilai tertinggi pada saat pembelajaran TIK. Pembelajaran TIK dilakukan dengan memilih kurikulum yang meningkatkan kompetensi dan pengetahuan peserta didik. Sehingga hasil pembelajaran dapat terarah dan sesuai dengan target yang dicapai oleh guru TIK, serta peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman yang diharapkan dapat meningkatkan prestasinya bukan hanya pada pembelajaran TIK tetapi juga pada mata pembelajaran umum (Das. K, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian mengenai Peran Gawai Dalam Perkembangan Kognitif pada Pembelajaran TIK oleh Peserta Didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap mendapatkan kesimpulan penelitian sebagai berikut.

Penerapan Gawai (Komputer) Dalam Pembelajaran TIK

Penerapan gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK peserta didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap sudah dimanfaatkan dengan baik. Penggunaan gawai dalam pembelajaran TIK di sekolah dasar tentunya memiliki dampak positif dan negatif terhadap pendidikan karakter peserta didik. Penggunaan gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK dapat membantu peserta didik menjadi lebih berpengetahuan dan memiliki keterampilan yang lebih dibandingkan dengan tidak adanya penggunaan gawai (komputer). Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa penggunaan gawai bisa membuat peserta didik mengakses informasi atau konten yang tidak baik tanpa sepengetahuan guru yang tengah mengajar. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap masih perlu dipantau dan dibimbing oleh guru.

Peran Gawai (Komputer) Dalam Pembelajaran TIK

Peran gawai (komputer) dalam pembelajaran TIK dapat berdampak pada prestasi peserta didik di SD Al-Irsyad 01 Cilacap sebagai media pendukung dalam guna meningkatkan prestasi peserta didik.

Pengaruh gawai (komputer) dalam perkembangan kognitif mampu mempengaruhi pola pikir peserta didik dalam meningkatkan kemampuan prestasi dan keterampilannya dalam bidang TIK. Pengaruh gawai (komputer) dalam perkembangan kognitif peserta didik ini dapat menumbuhkan minat dan bakat peserta didik apabila berfokus pada pengaruh positifnya. Namun, dalam penggunaannya perlu dibatasi oleh waktu dan dipantau agar tidak memperlajari hal yang diluar pembelajarannya. Oleh karena itu, sebagai guru hendaknya mendidik dan mengajarkan mana hal baik yang harus dipelajari dan hal buruk yang harus ditinggalkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peran Gawai Dalam Perkembangan Kognitif Pada Pembelajaran TIK di SD Al-Irsyad 01 Cilacap”. Dalam Menyusun penelitian ini, penulis banyak mendapatkan motivasi, bimbingan, dukungan dan saran dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Agung Nugroho, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu memberi motivasi, arahan, dan bantuan untuk menyusun skripsi. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Santoso Yudiono dan Ibu Ranis yang senantiasa selalu mendoakan, membimbing, dan memberikan segalanya kepada penulis dengan tulus dan Ikhlas. Sahabat-sahabat penulis yang senantiasa memberi semangat, dukungan dan berproses bersama sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

REFERENSI

- Aka, K. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. 1, 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Anna Andriani Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran*.pdf. (n.d.).
- Anggraeni, Y. (2020). *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di Ra Yapsumberjaya Lampung Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Azhariadi, Desmaniar, I., & Geni, Z. L. (2019). Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) di daerah terpencil. *Jurnal INSYPRO (Information System and Processing)*, 121, 78–88. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>
- Das, K. (2019). The Role and Impact of ICT in Improving the Quality of Education:An Overview. *International Journal of Innovative Studies in Sociology and Humanities (IJISSH)*, 4(6), 97–103. www.ijissh.org
- Dasar, D. S. (2022). *10230-Article Text-30950-1-10-20221215*. 4(2019), 11424–11429.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Hidayati, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Irlidiya, I. (2022). Pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran membaca. *Jurnal Oase Nusantara*, 1(1), 69–73.
- Karwati, L., Kurniawan, D., & Anggraeni, R. (2020). Modeling Pendampingan Orangtua Pada Anak Pengguna Gawai Di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(1), 33–40. <https://doi.org/10.21009/jiv.1501.4>
- Nurhayani, D., Firdaus, G. R., Maulana, A., & Yulianawati⁴, D. Peranan TIK di Sekolah Dasar Pembelajaran Abad 21.
- Nurita, D. A. (2021). *Peran Penggunaan Gawai Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Nurlinda, N., Inanna, I., Rahmadani, S. S., & Wahyuni, M. (2021, July). Efektifitas Peran Guru dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. In Seminar Nasional Teknologi Pendidikan.
- Prabandari, S. (2022). Peran Guru dalam Pemanfaatan Gawai untuk Meningkatkan Pembelajaran di Masa Pandemi.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Roza, W., Sari, Y. G., Putra, B. E., & Putri, D. A. E. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 89-98.
- Salmiyanti, S., Darmansyah, D., & Desyandri, D. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11424-1
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>
- Sapitri, A. N. A., Kironoratri, L., & Ahsin, M. N. (2022). Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 3897–3902. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.951>
- Sidik, F. (2020). Actualization of the Jean Piaget Cognitive Development Theory in Learning. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(6), 1106–1111. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8055>
- Sudam Kaware, S., & Kumar Sain, S. (2015). ICT Application in Education: An Overview. *International Journal of Multidisciplinary Approach and Studies*, 02(1), 25–33.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.