

**KREATIVITAS SISWA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA
PEMBELAJARAN PAI DI MASA COVID-19
(STUDI KASUS SISWA SMA/MA DI RT.03 RW.01)**

Ira Mauladina

PAI STAI Diniyah Pekanbaru
Jl. Kuau No.01 Sukajadi Pekanbaru
iramauladina@yahoo.com

Febri Giantara

STAI Diniyah Pekanbaru
Jl. Kuau No.01 Sukajadi Pekanbaru
febri@diniyah.ac.id

DOI: 10.46781/al-mutharahah.v17i2.153

Abstract

The use of gadgets in addition to communication can also be used to support the learning process. The learning process during covid 19 takes place online. One of the media used for the continuity of the online learning process is gadgets. Learning during the Covid 19 pandemic requires student creativity in the learning process. Problems in the field have been used by students to access social media and play online games. The formulation of the problem in the study wanted to see how the creativity of students using gadgets in the online learning process during the Covid 19 period. This study took a sample of SMA / MA equivalent students with the consideration that these students used the most gadgets. The results of observations and interviews found a pattern that gadgets besides helping to make the online learning process run also had a negative impact on being used by students to access social media and play online games. Whereas for student creativity that is associated with the theory of creativity, there is an activity of creating something that previously did not exist and was not done by someone, so it can be said that student creativity is still not running completely.

Keywords: *Gadget; Covid 19; Online Learning;*

Abstrak

Penggunaan gadget selain untuk komunikasi juga bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran selama covid 19 ini berlangsung secara online. Salah satu media yang digunakan untuk keberlangsungan proses pembelajaran online tersebut adalah gadget. Pembelajaran di masa pandemi covid 19 ini dituntut juga kreativitas siswa pada proses pembelajarannya. Permasalahan dilapangan selama ini gadget digunakan oleh siswa untuk mengakses media-media sosial dan bermain game online. Rumusan masalah pada penelitian ingin melihat bagaimana kreativitas siswa menggunakan gadget pada proses pembelajaran online di masa covid 19. Penelitian ini mengambil sampel siswa SMA/MA sederajat dengan pertimbangan siswa tersebut yang paling banyak menggunakan gadget. Hasil observasi dan wawancara menemukan sebuah pola bahwa gadget disamping membantu membuat proses pembelajaran online berjalan juga memiliki dampak negatif yang dipergunakan oleh siswa untuk mengakses media-media sosial dan bermain game online. Sedangkan untuk kreativitas siswa yang dikaitkan dengan teori kreativitas adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang, maka untuk kreativitas siswa dapat dikatakan masih belum berjalan sepenuhnya.

Kata Kunci: *Gadget; Covid 19; Pembelajaran Online*

A. PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan suatu sifat yang tidak bisa dihindari dan dicegah. Kemajuan-kemajuan dibidang teknologi komunikasi menghasilkan media yang canggih sehingga mempermudah terjadinya globalisasi. Teknologi informasi dan komunikasi telah menghubungkan manusia seluruh dunia menjadi suatu sistem komunikasi. Teknologi dan informasi adalah pendukung utama bagi terselenggaranya globalisasi. Dengan dukungan teknologi, informasi dan komunikasi, informasi dalam bentuk apapun dan untuk berbagai kepentingan, dapat disebarluaskan dengan mudah sehingga dapat dengan cepat mempengaruhi cara pandang dan gaya hidup hingga budaya suatu bangsa. Kecepatan arus informasi yang dengan cepat membanjiri kita seolah-olah Tidak memberikan kesempatan kepada kita untuk menyerapnya dengan filter mental dan sikap kritis¹.

Menurut Thomas L Friedman, Globalisasi adalah sebuah sistem netral. Globalisasi bisa berpengaruh positif maupun negatif. Bisa memperkuat atau melemahkan sandi-sandi kehidupan, menyeragamkan atau mempolarisasikan, juga mendemokratisasikan atau justru sebaliknya. Semua tergantung bagaimana manusia merespons hal tersebut.

Salah satu bentuk globalisasi yang muncul adalah adanya penggunaan gadget di dalam proses pembelajaran di masa covid 19. Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran tentunya memiliki dampak yang positif dan negatif. Dampak positifnya adalah (1) menambah wawasan tentang perkembangan teknologi, (2) memudahkan komunikasi anak dengan orang tua, (3) mempermudah kegiatan belajar mengajar, (4) mempercepat komunikasi siswa dengan guru, (5) mempercepat komunikasi siswa dengan teman sebayanya, (6) membuat siswa lebih rileks jika belajar menggunakan musik yang diputar melalui gadget². Disamping itu gadget juga memiliki dampak negatif sebagai berikut:

1. Resiko terkena radiasi
Penggunaan gadget yang sering dilakukan dalam waktu yang lama dapat beresiko terkena radiasi. Ada penelitian yang menyatakan bahwa gadget lebih banyak menyebabkan kanker dan kelainan. Hal ini disebabkan tubuh manusia tidak dilengkapi oleh perangkat yang mampu mengantisipasi panas berlebih akibat radiasi
2. Mengakibatkan kecanduan
Siswa yang sudah kecanduan akan gadget dapat mengakibatkan lupa waktu sehingga meninggalkan tugasnya, yakni belajar. Begitu pula tugas-tugas sekolah terbengkalai. Otak yang tidak dibiasakan untuk belajar akan mengalami penurunan jadi lambat dalam berpikir dan juga kurang dapat berkonsentrasi dalam memahami pelajaran.
3. Prestasi akademik menurun
Seringnya siswa menggunakan gadget dan internet dalam waktu yang lama membuat mereka mengesampingkan belajar. Lambatnya otak sangat berpengaruh ketika peserta didik mengikuti ulangan harian dan penilaian-penilaian yang lain sehingga berdampak pada penurunan prestasi akademik.
4. Merusak mental
Siswa yang tidak dapat menggunakan gadget dan internet secara bijak dapat mengalami degradasi mental yang cukup memprihatinkan. Akibat terbiasa menjalani dan memenuhi segala kebutuhan serta kesenangannya sendiri hanya dengan bantuan gadget,

¹ Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT Grasindo, 2004), hlm. 78.

² Unik Hanifa Salsabila et al., "PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2020): hlm.188, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.

sifat individualis disertai ego yang sangat tinggi juga muncul pada diri siswa. Kebiasaan berlama-lama menggunakan gadget dan internet untuk bermain game online akan membuat siswa mudah marah karena otak sering berada dalam dalam kondisi tegang. Hal ini memicu munculnya sifat-sifat temperamental yang tentunya sangat buruk bagi perkembangan siswa.

5. Tak acuh terhadap lingkungan sekitar

Terlalu asyik menggunakan gadget dan internet, apalagi bermain game online membuat siswa sering kali tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya, baik orang lain maupun keluarganya sendiri. Penggunaan gadget dan internet membuat terlena sehingga memicu perilaku malas melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat³.

Permasalahan yang ditemui dilapangan penggunaan gadget oleh siswa SMA ketika masa covid 19 adalah untuk bermain Game Online, Tiktok, Facebook, Instagram, dan WhatsApp dan tidak untuk proses pembelajaran. Bagaimana kreativitas siswa selama proses pembelajaran online menggunakan gadget di masa covid 19. Diperlukan adanya kreativitas pada sebuah proses pembelajaran baik secara tatap muka ataupun melalui proses online hal ini sejalan dengan penelitian tentang guru matematika yang sangat memperhatikan pemberian motivasi, umpan balik, dan tercapainya tujuan pembelajaran online di masa covid 19 selama proses pembelajaran online⁴.

Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan disekitar manusia. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecendrungan untuk menciptakan sesuatu. Ketika proses pembelajaran during dituntut adanya kreativitas dari guru untuk menyajikan dan menyampaikan materi semenarik mungkin agar siswa mampu menyerap dan melaksanakan proses pembelajaran dengan menyenangkan. Peran peran seorang guru sangat diperlukan ketika proses pembelajaran during dilakukan⁵. Kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru.
2. Fleksibel dalam berfikir dan merespons.
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
4. Tertarik pada kegiatan kreatif
5. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
6. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
7. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
8. Percaya diri dan mandiri.
9. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas.
10. Kaya akan inisiatif⁶.

Kreativitas pada mata pelajaran PAI merupakan sebuah bentuk proses pembelajaran PAI yang menyenangkan dilakukan oleh siswa ketika masa covid 19. Tujuan pembelajaran PAI adalah mempersiapkan siswa untuk hidup dalam masyarakatnya, menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan.

³ Widiasworo Erwin, *Guru Ideal Di Era Digital*, ed. Damaya (Yogyakarta: Noktah, 2019), hlm.107.

⁴ Febri Giantara and Astuti Astuti, "Kemampuan Guru Matematika Mempertahankan Substansi Materi Melalui Proses Pembelajaran Online," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (September 12, 2020): hlm.787, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.301>.

⁵ Isjoni, *Guru Sebagai Motivator Perubahan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.18.

⁶ Yeni Rachmawati, *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.16.

Proses pembelajaran online di masa covid 19 ini lebih banyak menggunakan media gadget dari pada media laptop. Para siswa diminta untuk mengikuti proses pembelajaran melalui akun-akun media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Zoom Cloud Meeting, Google Meeting, Google Classroom, dan lain-lain. Dengan adanya penggunaan gadget untuk proses pembelajaran, maka tidak hanya guru yang dituntut membuat kreativitas di dalam proses pembelajaran, tetapi juga siswa. Bagaimana kretivitas siswa menggunakan gadget untuk pembelajaran online di masa covid 19.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Yin *A case study need not contain a complete or accurate rendition of actual events, rather, its purpose is to establish a framework for discussion and debate among students*⁷. Analisis data studi kasus yang dilakukan yaitu pengelompokan kategorikal, penafsiran langsung, menetapkan pola, dan mengembangkan generalisasi naturalistik⁸.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni hingga Juli tahun 2020 di RT 03 RW 01 Perumahan Pekanbaru dengan populasi adalah seluruh siswa yang melaksanakan proses pembelajaran PAI secara online. Dari populasi tersebut di tarik sampel dengan menggunakan teknik sampling purposive. Sampling purposive adalah pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu⁹. Sampel yang digunakan pada penelitian ini siswa SMA/MA sederajat dengan pertimbangan penggunaan gadget paling banyak digunakan oleh siswa SMA/MA sederajat.

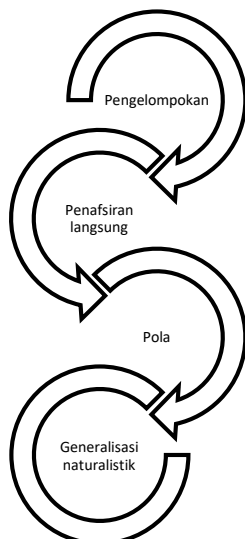
Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumen. Observasi digunakan untuk melihat sejauh mana kreatifitas siswa SMA/MA dalam menggunakan gadget untuk proses pembelajaran. Sedangkan wawancara adalah pertemuan dua orang yang saling bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan maknanya dalam suatu topik tertentu¹⁰. Dokumen digunakan sebagai data tambahan di dalam penelitian. Proses analisis data penelitian dapat digambarkan melalui gambar di bawah berikut ini:

⁷ Unika Prihatsanti, Suryanto Suryanto, and Wiwin Hendriani, "Menggunakan Studi Kasus Sebagai Metode Ilmiah Dalam Psikologi," *Buletin Psikologi* 26, no. 2 (December 3, 2018): hlm. 127, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>.

⁸ Febri Giantara, *Analisis Data (Kualitatif, Kuantitatif, Metode Campuran, Dan Penelitian Tindakan)*, ed. Novi Yanti (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2020), hlm.57-58.

⁹ Febri Giantara, *Statistik Pendidikan Dengan SPSS 21*, ed. Yundri Akhyar, Revisi (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2019), hlm.8.

¹⁰ Febri Giantara and Siti Aminah, *Desain Penelitian Pendidikan Kuantitatif*, ed. Febri Giantara (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2020).



Gambar 1. Proses analisis data penelitian studi kasus

C. PEMBAHASAN

Langkah awal proses penelitian dimulai dengan melakukan observasi terhadap siswa SMA/MA sederajat di Perumahan. Berikut disajikan hasil observasi terhadap empat orang siswa SMA/MA sederajat.

Tabel 1. Hasil Observasi Siswa

NO	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa memiliki gadget sendiri.	✓	–
2.	Siswa lebih suka memainkan gadget untuk bermain game.	✓	–
3.	Siswa lupa membuat PR akibat bermain gadget.	–	✓
4.	Siswa menggunakan gadget ketika waktu luang saja.	✓	–
5.	Siswa menyisihkan uang saku untuk membeli pulsa gadget.	✓	–
6.	Siswa menggunakan handphone untuk mencari pelajaran yang tidak ketahui.	✓	–
7.	Siswa menggunakan gadget untuk kepentingan belajar.	–	✓
8.	Siswa menggunakan media lain seperti buku sebagai media pembelajaran dirumah.	✓	–
9.	Orang tua mendampingi siswa saat belajar dirumah menggunakan gadget.	✓	–
10.	Pembelajaran menggunakan handphone sulit untuk siswa pahami	–	✓

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa 2.
Aspek yang diamati

NO	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa memiliki akses internet saat menggunakan gadget.	✓	–
2.	Siswa memiliki sarana media sosial seperti Fb, Instagram, WhatsApp dan Tiktok.	✓	–
3.	Siswa merasa gadget merupakan fasilitas penunjang belajar.	✓	–
4.	Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan menggunakan internet yang ada di gadget untuk menyelesaikannya.	✓	–
5.	Siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar dengan adanya gadget.	✓	–
6.	Siswa lebih suka mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran menggunakan internet yang ada di gadget dari pada mencari informasi di buku.	✓	–
7.	Siswa merasa lebih mudah menguasai materi pelajaran, jika mencari informasi di internet yang ada di gadget dari pada penjelasan guru.	✓	–
8.	Dengan menggunakan gadget terlalu lama membuat mata siswa sering sakit.	✓	–
9.	Siswa menggunakan gadget karena perintah guru.	–	✓
10.	Pembelajaran menggunakan gadget sulit untuk siswa pahami	✓	–

Tabel 3. Hasil Observasi Siswa 3
Aspek yang diamati

NO	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Gadget membuat siswa malas belajar.	✓	–
2.	Gadget mempengaruhi perilaku siswa.	✓	–
3.	Siswa menggunakan gadget setelah belajar.	✓	–
4.	Siswa menggunakan gadget setiap hari	✓	–
5.	Dengan menggunakan gadget siswa dapat menambah pengetahuan	✓	–
6.	Dengan menggunakan gadget siswa bisa menemukan ide-ide menarik.	✓	–
7.	Siswa menggunakan gadget dirumah tidak untuk pembelajaran.	–	✓

8.	Siswa mengerjakan soal sendiri ketika ulangan berlangsung tanpa menggunakan gadget.	-	✓
9.	Siswa lebih senang bermain gadget dari pada mendengarkan penjelasan materi dari guru.	✓	-
10.	Siswa bertanya pada guru materi yang belum dipahami.	✓	

Tabel 4. Hasil Observasi Siswa 4.

NO	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa menjalani pembelajaran dirumah karena adanya penyebaran virus covid-19	✓	-
2.	Pemberian tugas kepada siswa selama libur digunakan untuk bermain game	✓	-
3.	Siswa mampu menguasai teori belajar pada saat pembelajaran berlangsung melalui sistem daring.	-	✓
4.	Siswa menggunakan gadget untuk membuat status di Fb, Instagram, WhatsApp dan Tiktok.	✓	-
5.	Siswa merasa terganggu dengan adanya pembelajaran jarak jauh.	✓	-
6.	Kurangnya kreativitas siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam pada materi baca tulis Al-Quran.	✓	-
7.	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dengan guru menggunakan gadget.	✓	-
8.	Siswa menyimak materi pelajaran yang diajarkan kepada guru.	✓	-
9.	Siswa mengumpulkan hasil tugas yang di berikan kepada guru menggunakan gadget.	✓	-
10.	Pemberian tugas kepada siswa melalui media gadget.	✓	-

Hasil observasi awal menunjukkan ditemukan beberapa pengelompokan sebagai berikut:

1. Gadget digunakan oleh siswa untuk mengakses akun-akun media sosial seperti Fb, Instagram, WhatsApp, dan Tiktok dan bermain game online
2. Penggunaan gadget di dalam proses pembelajaran online sulit untuk dipahami oleh siswa.
3. Proses pembelajaran online menggunakan gadget dilaksanakan bersama guru.
4. Orang tua juga mengawasi siswa di dalam penggunaan gadget.

Berdasarkan pengelompokan data di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan gadget pada proses pembelajaran online di masa covid 19 dilakukan oleh siswa bersama guru. Setelah melakukan observasi, maka peneliti melakukan wawancara terhadap sampel dan diperoleh hasil wawancara sebagai berikut:

1. Penerapan kreativitas siswa membutuhkan proses dalam menjalankannya dan tidak bisa di paksakan kepada siswa, karena sesungguhnya pendidikan adalah proses yang dilakukan secara berkesinambungan dan terus menerus dan membutuhkan ketauladanan yang gigih dari guru menjadikan kreativitas siswa sebagai indikator perilaku siswa dalam wilayah pendidikan sekolah secara formal..
2. Dalam melaksanakan kreativitas siswa perlu adanya sosialisasi yang terus menerus sehingga siswa merasa bahwa guru dan orang tua memiliki konsistensi dalam menjalankan kreativitas siswa sekaligus upaya meningkatkan kognitif siswa sehingga mereka menjadi paham dalam pembelajaran dan berpikir kreatif.
3. Memberikan tugas yang jelas kepada siswa dan melakukan pembelajaran yang tidak membosankan harus dilakukan oleh gurunya. Pada masa covid-19 seperti ini guru dan orang tua harus bekerja sama dalam membangun kreativitas siswa.
4. Pemahaman siswa dalam menanggapi situasi seperti ini dapat dilatih atau di arahkan oleh guru dan orang tuanya untuk meningkatkan cara kognitif siswa. Sehingga siswa dapat melakukan kegiatan yang bermanfaat untuk menuju kreativitas siswa dengan menggunakan kegiatan tersebut.
5. Guru dan orang tua serta yang terkait dengan siswa harus menjadi pemeran utama dalam menerapkan kreativitas siswa dengan membangun kognitif siswa sehingga dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil observasi dan wawancara menemukan sebuah pola bahwa gadget disamping membantu membuat proses pembelajaran online berjalan juga memiliki dampak negatif yang dipergunakan oleh siswa untuk mengakses media-media sosial dan bermain game online. Sedangkan untuk kreativitas siswa yang dikaitkan dengan teori kreativitas adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang, maka untuk kreativitas siswa dapat dikatakan masih belum berjalan sepenuhnya.

D. SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini diperoleh:

- a. Kreativitas siswa SMA/MA sederajat sudah mulai berkembang dan perlu adanya proses untuk menuju kearah yang lebih baik lagi.
- b. Siswa menggunakan gadget ketika proses pembelajaran online berlangsung.
- c. Dibutuhkannya kerjasama yang baik antara guru, siswa dan orang tua di dalam membangun kreativitas siswa SMA/MA sederajat pada proses pembelajaran online di masa covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

- Erwin, Widiaworo. *Guru Ideal Di Era Digital*. Edited by Damaya. Yogyakarta: Noktah, 2019.
- Giantara, Febri. *Analisis Data (Kualitatif, Kuantitatif, Metode Campuran, Dan Penelitian Tindakan)*. Edited by Novi Yanti. Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2020.
- . *Statistik Pendidikan Dengan SPSS 21*. Edited by Yundri Akhyar. Revisi. Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2019.
- Giantara, Febri, and Siti Aminah. *Desain Penelitian Pendidikan Kuantitatif*. Edited by Febri Giantara. Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2020.
- Giantara, Febri, and Astuti Astuti. “Kemampuan Guru Matematika Mempertahankan Substansi Materi Melalui Proses Pembelajaran Online.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (September 12, 2020): 787–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.301>.
- Isjoni. *Guru Sebagai Motivator Perubahan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Prihatsanti, Unika, Suryanto Suryanto, and Wiwin Hendriani. “Menggunakan Studi Kasus

Sebagai Metode Ilmiah Dalam Psikologi.” *Buletin Psikologi* 26, no. 2 (December 3, 2018): 126. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>.

Rachmawati, Yeni. *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2011.

Salsabila, Unik Hanifa, Lailli Irna Sari, Khusna Haibati Lathif, Ayu Puji Lestari, and Asyharinur Ayuning. “PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2020): 188–98. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.

Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Grasindo, 2004.