

Pemanfaatan Teknologi Gawai pada Pembelajaran Anak SD di Era Pandemi Covid-19 dengan Menggunakan Metode *Project Based Learning*

The Utilization of Gadget on Elementary Students' Learning in the Covid-19 Pandemic Era using Project Based Learning Method

Amana Wahyu Sulaiman¹, Mardiana Saputri²
^{1,2}PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
10.30595/pssh.v1i.87

Submitted:
April 12, 2021

Accepted:
June 10, 2021

Published:
June 14, 2021

Keywords:

In the network, learning, utilization of technology, smartphone, learning project

ABSTRACT

Learning in the current era of the COVID-19 pandemic is carried out online, using screen-to-screen which is difficult in the teaching and learning process, both teachers and students in general. Learning using gadgets or gadgets that must be used by students. In this case, sometimes elementary school students actually abuse the use of technology that is outside the function of the student learning process. Student learning time is only 1-2 hours, they face the screen using a device. After that the children actually use these devices to play online games, play YouTube, play social media and others, which have an impact on the decreasing quality of children's learning. So from this there must be motivation to learn in improving learning in elementary school children. In general, elementary school children are not allowed to use devices, because their age is still vulnerable. Through this, that children must be closely monitored and they must really make the best use of their devices, so that later children can learn optimally through learning stages or learning projects. This learning project requires tiered learning which has a function as a form of student activity while at home in the current pandemic era. This learning project is intended for thematic learning, so that there are several lessons that will be made learning projects that can maximize learning in children.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Amana Wahyu Sulaiman, Mardiana Saputri
Primary School Teacher Education Program
Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jalan KH Ahmad Dahlan Dusun III, Dukuhwaluh, Kecamatan Kembaran, Kab. Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia. 53182
Email: amanawahyu55@gmail.com¹, saputryadimardiana@gmail.com²

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak besar pada berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan, meskipun peserta berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini berdasarkan dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Mendikbud RI, 2020).

Dengan adanya wabah penyakit Covid 19 ini, Sekitar pertengahan bulan Maret 2020 pendidikan atau persekolahan di Indonesia meliburkan semua peserta didik sampai batas yang tidak ditentukan dan menerapkan

pembelajaran jarak jauh melalui dalam jaringan (daring). Kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan jarak jauh dengan cara daring (dalam jaringan) atau online, Guru mengajar dan memberi tugas dari rumah.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop atau gadget dan yang lainnya yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan berbagai media sosial atau *platform* sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Pendidik pun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik (Mendikbud RI, 2020).

Dalam penelitian (Attin warmi, dkk,2020) diterangkan bahwasanya penggunaan berbagai platform dalam pembelajaran daring seperti google classroom menjadikan pembelajaran lebih bervariasi. Guru lebih bisa berekreasi dan berinovasi seperti *quiz*, tugas dan lainnya. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Kemdikbud, 2013). Pembelajaran dengan platform ini merupakan salah satu perkembangan dalam bidang teknologi, yang pada awalnya pendidikan yang dulu hanya sebatas *Education*, namun sekarang adalah *Edutainment*. "*Edutainment*", yakni pendidikan yang menjadi hiburan dan hiburan yang merupakan pendidikan. Dengan "*Edutainment*" proses pendidikan akan semakin menarik dan menghasilkan lulusan yang semakin berkualitas (M. Fadlillah, dkk,2016). Inilah mengapa pendidikan juga perlu berdampingan dengan teknologi.

Kemandirian dalam belajar menggunakan *platform digital* bukan berarti melepaskan tanggung jawab pendidik dalam membimbing dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, akan tetapi hal ini dimaksudkan untuk menstimulasi tanggung jawab, kreativitas dan membangun kemampuan berfikir logis dan kritis. Dengan pendekatan seperti ini, aktivitas belajar siswa di era digital akan menemukan satu pola yang terstruktur dan dapat berkesinambungan dengan alur kurikulum yang telah ditentukan (Yusuf,2016:4). Pembelajaran di era digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran siswa pada masa sebelum ini, generasi di era ini adalah meraka yang berkarakter *digital native*. Siswa pada masa ini lahir, tumbuh dan besar bersentuhan langsung dengan dunia digital, sehingga arus informasi yang diperoleh akan berbeda dengan siswa sebelumnya. Oleh karenanya, guru sebagai fasilitator dalam belajar harus mampu mendesain kegiatan selama pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan ilmu yang lebih banyak dari yang ia dapatkan sebelumnya karena informasi dari gawai tersebut.

Project based learning menurut Grant, 2002 bisa menjadikan siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran berbasis dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Trianto Ibnu Badar Al-Tabany (2014) "*Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya". Menurut Thomas (dalam Wena, 2008), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Depdiknas (2003 : 7), menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek/tugas terstruktur (*project based learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran yang *komprehensif* dimana lingkungan belajar siswa (kelas) didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi suatu materi pembelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Tentu dalam pembelajaran melalui teknologi gawai ini, pendidik perlu mengkonsep bahan ajar seperti apakah yang akan digunakan, dan bagaimana pelaksanaannya. Maka jika dilihat mengenai pelaksanaannya yang daring, bahan ajar perlu melihat kebutuhan, karakteristik dan ciri-ciri siswa serta pendidik yang akan melaksanakannya di lapangan. Daryanto (2013 : 187) ciri-ciri bahan ajar yang bermuatan IPTEK 1) Muatan nilai-nilai IPTEK 2) Bersifat praktis, fleksibel, dan adaptif dalam implementasi; (3) sesuai dengan prinsip-prinsip dasar kurikulum 2013; (4) lebih bersifat pengembangan kompetensi dalam aspek *apektif* dan perilaku daripada aspek kognitif; implementasi bahan ajar bersifat *integratif* di bidang *studi*, baik kulikuler, kokulikuler, maupun ekstrakulikuler; (5) *implementasi* bahan ajar tidak menambah jam pelajaran atau mata pelajaran; dan (6) implementasi bahan ajar lebih bersifat rancangan kegiatan proyek dalam rangka pembentukan dan pembiasaan perilaku yang bersifat proses. Poin ke enam ini menjadi alasan mengapa penulis memilih *project based learning* dalam pemanfaatan gawai saat pembelajaran yang masuk dalam ciri-ciri bahan ajar yang akan digunakan pendidik nanti.

Melihat dari berbagai pengalaman dan penelitian tersebut, penulis merasa bahwa pemanfaatan teknologi perlu ditingkatkan lagi disaat era pandemi sekarang. Terlebih lagi apabila peserta didik tidak terkontrol dalam mengoperasikan gawai. Peningkatan kreativitas seorang pendidik juga perlu ditingkatkan dan dibiasakan agar pembelajaran bisa berjalan hingga mencapai tujuan. Penggunaan *project based learning* juga agar bisa mengefektifkan waktu belajar siswa dengan tepat dan tidak sia-sia sehingga peserta didik dalam menggunakan *gawai atau gadget* itu akan lebih bermakna dan bermanfaat. Sehingga permasalahan-permasalahan seperti halnya peserta didik belum bisa mengimbangi antara belajar dan bermain akan terselesaikan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana agar siswa dapat memanfaatkan waktu antara bermain dan belajar terlebih saat pandemi covid-19, kemudian bagaimana penerapan *problem based learning*

menggunakan teknologi gawai disaat pembelajaran jarak jauh, Selanjutnya bagaimana menjawab masalah yang mungkin terjadi dalam *project based learning* saat pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini adalah dapat menjawab masalah mengenai management waktu bagi peserta didik antara bermain dan belajar kemudian dapat memahami dan mengerti bagaimana *project based learning* ini diterapkan saat daring, dan yang terakhir dapat menemukan jalan keluar saat mungkin terjadi masalah saat pembelajaran daring dengan metode *project based learning*.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan *studi litelatur*, yakni serangkaian kegiatan yang berkenan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Metode penelitian ini menggunakan studi litelatur untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain istilah studi litelatur ini juga bisa disebut dengan studi pustaka. Menurut Danial dan Warsiah *Studi Literatur* merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Dalam hal ini masalah yang di hadapi oleh para peneliti yang mau di pecahkan adalah pemanfaatan teknologi dalam masa pandemi yang masih kurang maksimal. Maka dari itu pembelajaran di era pandemi saat ini khususnya anak sekolah dasar masih kurang pantauan dari guru dan orang tua wali dari siswa juga harus di pahami melalui bimbingan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di *era globalisasi* saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Baharudin, 2010). Teknologi ini sangat di butuhkan di era pandemi saat ini yang mengharuskan guru mampu memahami teknologi pada masa sekarang. Orang tua dan siswa juga harusnya mampu untuk mengoperasikan teknologi menggunakan gawai (gadget, laptop, dll) dalam pembelajaran pada era pandemi COVID-19 saat ini. Pembelajaran saat ini dirasa kurang efektif di karenakan anak sekolah dasar cepat bosan dengan adanya pembelajaran daring ini. Justru fasilitas yang di berikan oleh orang tua terhadap anak di salah gunakan oleh siswa untuk bermain game, bermaian sosial media, FB, *Instagram*, TikTok, dan menonton youtube secara berlebihan yang mengakibatkan motivasi dalam belajar anak kurang dengan adanya hal tersebut.

Pemanfaatan teknologi yang kurang maksimal ini, yang mengakibatkan turunnya motivasi belajar anak dalam pembelajaran di era pandemi, oleh karena itu peneliti menggunakan metode *Project Based Learning*. *Project Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang memfokuskan pada proses pembelajaran yang bersifat *kolaboratif* dan berorientasi pada product. Markham, Larmer, Ravitz (2003:4). PBL merupakan pendekatan/metoda/model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. PBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan pelajar khususnya anak sekolah dasar dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

Menurut Hiscocks dari Universitas Nottongham (2003) menyatakan PBL adalah metode pengajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajar ke dalam pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan *authentic* dan perancangan produk dan tugas. Sedang pengertian lainnya, PBL adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata dan relevan bagi kehidupannya (Wikipedia). Sejalan dengan pengertian yang kedua Boud dan Felletti (1991) berpendapat bahwa PBL adalah cara yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus kepada aktifitas pelajar.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Wrigley (1998), Curtis (2005) dan *National Training Laboratory* (2006) didapat hasil bahwa Model pembelajaran berbasis proyek (*project based Learning model*) cukup berguna dalam mendesain pembelajaran yang efektif sehingga cukup potensial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran (Sastrika, dkk, 2013). Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) membantu siswa dalam belajar : (1) pengetahuan dan keterampilan yang kokoh dan bermakna guna (meaningfull-use) yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik; (2) memperluas pengetahuan melalui *keotentikan* kegiatan kurikuler yang terkandung oleh proses kegiatan belajar melakukan perencanaan (designing) atau investigasi yang openended, dengan hasil atau jawaban yang tidak ditetapkan sebelumnya oleh *perspektif* tertentu; dan (3) membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan negosiasi kognitif antarpersonal yang berlangsung di dalam suasana kerja *kolaboratif* (Santi, 2011:7). Jadi metode ini akan memaksimalkan pembelajaran pada anak sekolah dasar dan dapat memberikan motivasi belajar dengan menggunakan *project based learning*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gawai merupakan suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. (Wikipedia Indonesia,2020). Syahra (2006) mengatakan semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Teknologi gawai atau gadget merupakan hal yang sudah tidak asing bagi kita dan anak-anak. Melihat fenomena sekarang, anak-anak kerap menggunakan *handphone* secara tidak terkontrol saat sudah berada di rumah. Sehingga perlu adanya kontrol orangtua yang mendukung. Namun di sisi lain pula, sebuah gawai atau gadget ini bisa dimanfaatkan dalam berbagai suatu kegiatan. Salah satu hal yang paling penting adalah ketika digunakan untuk sebuah sumber informasi. (Djoni Radja,2020) , menuliskan bahwa ada 6 manfaat positif yang secara tidak langsung bisa didapat ketika anak menggunakan ruang digital seperti *gawai/gadge 1*) Terbuka kesempatan belajar online (*daring*) yang tadinya mungkin tidak bisa, kini semua sudah bisa mengoperasikannya. Secara tidak langsung memberikan pengalaman baru untuk peserta didik. 2) Anak bisa membangun relasi, tidak hanya dengan teman-teman yang ada di lingkungannya saja. 3) Dengan menggunakan teknologi internet, anak bisa memperoleh banyak informasi atau pengetahuan apapun. Hal ini dapat dimanfaatkan anak-anak agar mencari berbagai informasi atau pengetahuan saat pembelajaran daring. 4) Membuka peluang kreativitas anak untuk membuat konten-konten yang menarik (*content creator*). 5) Anak sedari dini telah bisa menggunakan teknologi internet dengan baik. 6) Anak dapat mengaktualisasikan diri dengan kebebasan yang bersifat positif.

Menggunakan gawai dengan bijak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, mengurangi tingkat stress, meningkatkan ketrampilan matematis, dan juga meningkatkan ketajaman penglihatan (Sari and Mitsalia 2016). Dengan adanya berbagai manfaat diatas yang telah penulis paparkan berdasarkan hasil penelitian ahli, gawai tidak hanya selalu memberikan dampak yang negatif. Namun apabila terkontrol oleh orangtua khususnya,maka tidak akan mudah hal-hal negatif yang dilihat oleh anak-anak. Namun pada realitanya penggunaan gawai ini belum secara benar digunakan oleh peserta didik. Keputusan orangtua merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi pemberian gawai kepada anak. Banyak orangtua yang tahu akan dampak negative dari gawai tetapi tidak mengetahui dampak positifnya. Beberapa orangtua memberikan gawai pada anak untuk menyelesaikan akademik anaknya, dan beberapa orangtua memberikan gawai guna ingin anaknya lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. (Anang rusmianto,dkk,2020). Penggunaan gawai pada anak seharusnya di dampingi oleh orang dewasa. Selain itu orang tua berperan untuk membatasi penggunaan gawai (Rozalia, 2017). Dengan demikian, peran orangtua dalam mengawasi anak-anaknya saat menggunakan gawai sangat menentukan.

Pendidik tidak dapat bertemu langsung dengan peserta didik saat pembelajaran jarak jauh sedang dilaksanakannya. Alhasil, orangtua yang menjadi tangan kanan para guru untuk ikut mensukseskan kegiatan belajar. Pandemi covid-19 yang mana telah menurunkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Mendikbud RI, 2020). Di dalamnya, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau online, yang lebih banyak membutuhkan *teknologi gawai/gadget* itu sendiri. Pemakaian gawai jika tidak terkontrol akan menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya lebih dari 3 kali dalam sehari dan pemakaiannya dengan duras 30 – 75 menit (Sari dan Mitsalia,2016). Pemakaian gawai lebih dari 3 kali dengan durasi 45 menit dalam sekali pemakaian per hari, tergolong pemakaian gawai dengan intensitasi tinggi pada anak-anak (Al-Ayouby,2017). Melihat ketidak kontrolan itulah, penulis bermaksud memberikan sebuah pembelajaran terlebih lagi pada saat pandemi covid sekarang yang mana penggunaan *gadget atau gawai* ini semakin masif digunakan oleh anak-anak melebihi data di atas tadi (Ilga Maria,2020).

Seorang guru juga membutuhkan peran orangtua didalamnya untuk dapat mengatur waktu peserta didik dalam penggunaan gadget yang sia-sia atau tidak bermanfaat. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas orangtua yaitu melalui belajar sepanjang hayat (Mutoharoh,2016). Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan gadget pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan gadget melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Melihat data ini yang menyebutkan realita bahwa orangtua memberikan gadget melebihi durasi, maka guru sangat-sangat perlu memiliki sikap tegas dengan hal ini, dan merancang pembelajaran yang bermanfaat. Ketika guru, orangtua, dan siswa terus bersinergi, maka waktu yang digunakan akan lebih banyak bermanfaat karena sudah termanage dengan baik.

Selain itu, pendapat (Siregar, 2013: 8) menambahkan bahwa ada empat cara untuk meningkatkan peran orang tua dalam pendidikan anak-anak. Pertama, atur jadwal kegiatan anak dan waktu anak. Anak-anak diajarkan untuk belajar tidak hanya ketika mereka mendapatkan pekerjaan rumah dari sekolah dan ketika mereka menghadapi ujian, tetapi juga setiap hari. Setiap hari, anak-anak diajarkan untuk mengulangi pelajaran yang diberikan guru kepada mereka hari itu, dengan pemahaman bahwa mereka punya waktu untuk bermain. Kedua, pantau perkembangan kemampuan akademik anak. Orang tua diminta memeriksa nilai tes dan tugas anak. Ketiga, memantau

perkembangan kepribadian, termasuk sikap, moral, dan perilaku anak-anak. Ini dapat dilakukan oleh orang tua yang menghubungi guru kelas mereka untuk belajar lebih banyak tentang perkembangan anak mereka di sekolah. Keempat, pantau *efektivitas* waktu sekolah di sekolah. Dapat dilihat bahwa peran orang tua dalam hal ini berkesinambungan dalam pembelajaran anak, baik di sekolah maupun di rumah. Dikarenakan pembelajaran pada saat ini adalah pembelajaran daring, maka pembelajaran di pantau oleh orang tua menggunakan empat cara yaitu mengatur jadwal anak pada saat daring, memantau perkembangan kognitif anak, kemudian perkembangan afektif anak perlu dipantau dan disesuaikan dengan pembelajaran daring saat ini dan yang terakhir adalah memaksimalkan *efektifitas* waktu guna anak lebih terarah dalam pembelajaran.

Project Based Learning yang merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja otonom mengkonstruksi belajarnya (Al-tabany, 2014). Pada saat pembelajaran jarak jauh ini tentu sangat sulit mencoba mendapat kriteria sempurna dalam pembelajaran. Yang mana guru perlu dengan kreatif serta siswa juga aktif dengan bimbingan orangtua. Ketika pemilihan pembelajaran PBL ini telah ditentukan maka guru perlu menyiapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan yang dimaksud bisa dilihat dari situasi dan kondisi. Missal situasi dan kondisi pembelajaran saat ini adalah di era pandemi covid-19, maka guru merancang menggunakan daring akan seperti apa. Tentu dengan pembelajaran daring, hal ini menyebabkan pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang efisien, peserta didik lebih susah memahami materi yang diberikan guru, kurangnya interaksi antara guru dan siswa membuat mereka susah memahami materi yang diberikan, siswa lebih susah menanyakan materi yang belum paham dan kurangnya konsentrasi siswa jika dilakukan pembelajaran secara daring (Mastuti et al., 2020; Limbong & Simarmata, 2020). Maka melihat ketidakfokusan itu, menjadikan peserta didik perlu untuk diberi sebuah tindak lanjut setiap selesai pembelajaran/kelas. Tindak lanjut itu bisa berupa tugas ataupun kuis yang dikemas dengan games. Tujuan dari tindak lanjut ini untuk mengukur, seberapa pemahannya peserta didik pada pertemuan kali ini, sehingga pada pertemuan selanjutnya guru bisa membahas kembali bagian yang masih banyak anak-anak bingung. Tindak lanjut itu bisa didesain oleh guru baik melalui *google class room* atau *schology* dan lainnya. Dalam penelitian (Attin warmi, dkk, 2020) diterangkan bahwasanya penggunaan berbagai platform dalam pembelajaran daring seperti *google classroom* menjadikan pembelajaran lebih bervariasi.

Di dalam penelitian (Yogi Ageng Sri Legowo, 2020), walaupun siswa memiliki gadget masing-masing, diketahui 54 dari mereka terkendala sinyal, 30 terkendala perangkat keras, 24 mengalami kesulitan dalam aplikasi, 7 mengalami kendala lain. Melihat hal itu merupakan kendala yang mungkin terjadi saat pembelajaran *Project based learning*, maka perlu kita minimalisir sesuatu yang mungkin terjadi. Karena *project based learning* melibatkan siswa secara aktif, maka ada kemungkinan juga bahwa kesiapan siswa juga perlu ada disaat pembelajaran jarak jauh. Permasalahan-permasalahan diatas perlu untuk kita hindari dari yang pertama adalah sinyal. Secara umum, sinyal didefinisikan sebagai suatu besaran fisis yang merupakan fungsi waktu, ruangan atau beberapa variabel. Pengiriman sinyal analog dapat dianalogikan mengirim air lewat pipa. Aliran pipa kehilangan tenaganya saat disalurkan melalui sebuah pipa. Semakin jauh pipa semakin banyak tenaga yang berkurang dan aliran semakin menjadi lemah. Demikian pula sinyal analog akan menjadi lemah setelah melewati jarak yang jauh. Jika kita ibaratkan pipa itu adalah tower atau sumber sinyal. Maka yang harus dilakukan oleh siswa agar tidak terkendala sinyal adalah mencari tempat yang dekat dengan pipa tersebut atau tower atau sumber sinyal itu. Lalu masalah yang kedua adalah perangkat keras yang mereka gunakan. Dalam mengantisipasi sesuatu tentunya kita tidak bisa mengandalkan satu barang atau satu sesuatu untuk diandalkan. Guna berjaga-jaga perlu lah kita memiliki alternatif lain selain gadget yaitu laptop atau gadget orangtua.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran daring saat ini mengharuskan siswa dan guru melakukan pembelajaran secara virtual/tatap layar. Sehingga intensitas peserta didik sangat massif dalam penggunaan *teknologi gawai*. Untuk memanfaatkan waktu agar tidak terbuang sia-sia, maka peserta didik harus tahu kapan ia bisa bermain *gadget/gawai* dan kapan dia fokus belajar sehingga banyak waktu yang bermanfaat. Orangtua menjadi faktor penting di saat seperti ini. ketegasan orangtua sangat dinanti-nanti. *Project based learning* ini juga merupakan pembelajaran yang fokus pada siswa sehingga siswa perlu benar-benar fokus dan aktif didalamnya. Memanfaatkan waktu menggunakan *project based learning* bisa kita gunakan dengan menambahkan beberapa rangkaian tindak lanjut setelah pembelajaran berlangsung. Tentu akan ada banyak sekali masalah yang dihadapi nanti. Namun jalan keluarnya pasti selalu ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Ayouby, M. Hafiz. 2017. "*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.*" In Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- [2] Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual.* Jakarta: Prenadamedia Group.

- [3] Baharudin, R. (2010). *Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Tadris, 5(1), 112–127.*
- [4] Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Jurnal Pendidikan Islam. Vol.8 No1. Maret, 2021.*
- [5] Bound, D and Falletti, G.I. (1991). *The Challenge of Problem-Based Learning.* Dalam Kogan page, London (Online). book.google.co.id/books. Diakses 29 Maret, 2021.
- [6] Daryanto. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar.* Yogyakarta: Gava Media.
- [7] Depdiknas. 2003. *Manajemen Mutu Berbasis Sekolah.* Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- [8] Fadillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan.* Prenada media.
- [9] Grant, M.M. (2002). *Getting a Grip Project Based Learning: Theory, Cases and Recommendation.* Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh. NC Volume 5, Issue 1, Winter 2002 ISSN 1097 9778. Diakses dari laman http://www.ncsu.edu/meridian/win2_002/514/3.html. Diakses 25 Maret, 2021.
- [10] Hiscocks, Peter.D. (2008). *Project-Based-Learning: Outcomes, Descriptors and Design.* Online. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/9076-20240-1-SM.pdf>. Diakses 30 Maret, 2021
- [11] Legowo, Yogi Ageng. (2020). *Kesiapan dan kendala pembelajaran berbasis proyek melalui media daring pada mahasiswa Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Guppi.* Jurnal wawasan pengembangan dan pendidikan. hal. 63-69.
- [12] Lilawati, Agustien. (2021). *Peran orang tua dalam mendukung kegiatan pembelajaran di rumah pada masa pandemi.* Jurnal : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 5, Hlm. 549-558. 31 Maret 2021
- [13] Markham, T., Larmer, J., & Ravitz, J. (2003). *Project-Based Learning Handbook: A Guide to Standards Focused Project-Based Learning for Middle and High School Teachers.* Novato, CA: Buck Institute for Education.
- [14] Online. https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran_berbasis_proyek . Wikipedia bahasa Indonesia. Diakses 29 Maret, 2021.
- [15] Radja, Djoni. (2020). *Pemanfaatan gadget dalam mendukung BDR (Belajar Dari Rumah) di masa pandemi covid-19.* Online: <http://bppaiddikmasntt.kemdikbud.go.id/index.php/profil/sarana-prasarana/11-artikel/183-pemanfaatan-gadget-dalam-mendukung-bdr-belajar-dari-rumah-dimasa-pandemi-covid-19>. Diakses 29 Maret, 2021.
- [16] Santi, T.K. 2011. *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan.* Jurnal Ilmiah PROGRESIF. Vol. 7 No. 21 Desember 2011.
- [17] Sari, P., & Mitsalia, A.A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin.* Jurnal Profesi, 13(2), 73-77.
- [18] Sastrika, I.A.K, dkk. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pemahaman Konsep Kimia dan Keterampilan Berpikir Kritis.* e-Jurnal Program Pascasarjana (Vol 3 Tahun 2013). Singaraja: PMIPA Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- [19] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods).* Bandung : Alfabeta
- [20] Syahra, R. 2006. *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan.* Bandung: LIPI.

- [21] Thomas, J. W., Mergendoller, J. R., & Michaelson, A. (1999). *Project based learning: A handbook for middle and high school teachers*. New York.: The Buck Institute for Education.
- [22] Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016).
<https://blogs.itb.ac.id/feeds/mendidik-anak-millennial-eradigital>.<https://www.kemdikbud.go.id>. Diakses 29 Maret, 2021.