

Penggunaan *Chromebook* Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang

Ayu Puji Astuti*¹, Suyoto², Sumarno³, Endang Rumiarc⁴

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

⁴ SDN Sambirejo 02 Semarang

*Corresponding Author: aiiu.puput5@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the use of Chromebooks in science learning for fourth grade students at SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. The focus of this research are: 1) Steps to use Chromebook. 2) Learning gain. This research approach is a qualitative research, with the object of research SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. The subjects of this study are: 1) Learning activities using Chromebooks. 2) Class IV students 3) Class IV teachers. The method in this research is descriptive method. Data collection techniques used are observation techniques, interviews and documentation. Data collection tools are observation sheets, interview guides and documentation. Data processing was carried out using a qualitative descriptive analysis. The results showed that the use of Chromebooks in science learning increased the learning acquisition of fourth grade students at SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Qualitatively, this can be seen from the results of observations and the results of interviews conducted that the majority of students stated that they were happy with using Chromebooks in learning and it was quite easy to understand learning material.

Keywords: *Chromebook, Enthusiasm for Learning, Learning Gain.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Chromebook dalam pembelajaran IPA pada peserta didik kelas IV SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Fokus dari penelitian ini yaitu: 1) Langkah-langkah penggunaan *Chromebook*. 2) Perolehan belajar. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan objek penelitian SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Subjek penelitian ini adalah: 1) Kegiatan pembelajaran dengan penggunaan *Chromebook*. 2) Peserta didik kelas IV 3) Guru Kelas IV. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Alat pengumpulan data adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Chromebook* dalam pembelajaran IPAS meningkatkan perolehan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sambirejo 02 Semarang, secara kualitatif, hal ini tampak dari hasil pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan senang terhadap penggunaan *Chromebook* dalam pembelajaran dan cukup memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci: *Chromebook, Antusias Belajar, Perolehan belajar.*

Article History:

Received 2023-03-13

Revised 2023-06-08

Accepted 2023-06-24

DOI:

10.31949/educatio.v9i2.4825

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses bantuan yang diberikan pendidik maupun sumber belajar agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kecakapan dan karakteristik, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar sangat memerlukan usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didiknya mau belajar. Belajar sendiri merupakan adanya tingkah laku pada diri peserta didik dengan didapatkannya pengetahuan dan kemampuan baru yang didapatkan karena

adanya usaha. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu peserta didik sebagai penerus bangsa dalam belajar hendaknya dapat mengembangkan kemampuan, minat dan bakatnya supaya pendidikan nasional dapat berkembang dengan baik. seperti tertuang dalam undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa guru dalam menyelenggarakan pembelajaran harus menumbuhkan motivasi dan memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga menumbuh kembangkan bakat dan minat peserta didik.maka dari itu guru dalam melakukan pembelajaran hendaknya mempunyai cara agar peserta didik selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Saat merencanakan pembelajaran, agar pembelajaran menjadi berhasil sudah pasti harus ada tujuan pembelajaran yang baik. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah peserta didik mampu menunjukkan perilaku belajar yang efektif sehingga dapat dikatakan kondisi pembelajaran yang ideal. Seperti yang dinyatakan oleh Mitchell et al (2017) tujuan pembelajaran yang baik adalah 1) Perhatian peserta didik yang aktif dan terfokus kepada pembelajaran; 2) Berupaya dan menyelesaikan tugas dengan benar; 3) Peserta didik mampu menjelaskan hasil belajarnya; 4) Peserta didik difasilitasi untuk berani menyatakan kepada guru apa-apa yang belum dipahami; 5) Peserta didik berani menyatakan ketidaksetujuan; 6) Peserta didik dimotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topik bahasan lebih lanjut (Suyono & Hariyanto, 2012).

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Tuntutan dalam perkembangan teknologi di dunia pendidikan saat ini sudah sangat berpengaruh dan dirasakan oleh seluruh pemangku pendidikan. Berbagai perangkat keras (*hardware*) beserta koneksinya dapat menghantarkan pembelajaran secara cepat dan akurat apabila dimanfaatkan secara benar dan tepat. Penggunaan teknologi yang tepat akan menumbuhkan suasana pembelajaran yang berbeda. Yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena tampilan yang lebih menarik sehingga akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan berbagai perantara dalam proses pembelajaran agar peserta didik memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Perancangan pembelajaran berbantuan teknologi haruslah secara cermat memperhitungkan terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada setiap individu.

Guru di era digital ini harus bisa memanfaatkan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh ataupun tatap muka akan lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi. Mengingat bahwa kurikulum merdeka dan era digitalisasi mulai digencarkan oleh kementerian pusat, maka dari itu pemanfaatan teknologi seperti *chromebook* yang dimiliki sekolah sudah semestinya diperlukan. *Chromebook* merupakan alat atau media yang berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran.

Saat ini SD Negeri Sambirejo 02 Semarang sudah memiliki media *Chromebook* dan menggunakan beberapa kali untuk membantu pembelajaran. Untuk jumlahnya sebanyak 40 unit dapakai bergantian saat guru membutuhkan untuk media pembelajarannya. Menurut Endang Rumiarchi yang juga sebagai guru kelas IV SD Sambirejo 02 Semarang untuk saat ini peserta didik masih jarang yang mahir dalam menggunakan *chromebook* dikarenakan *chromebook* media baru dan jarang sekali digunakan di sekolah. Sampai saat ini belum ada pelatihan khusus untuk penggunaan *chromebook*. Pelatihan hanya diberikan oleh operator sekolah yang paham mengenai teknologi. Namun demikian untuk kelas V penggunaan *chromebook* sudah berjalan dengan baik. Peserta didik cukup mampu menggunakan media *chromebook* dalam pembelajarannya. Dengan demikian maka dianggap penting untuk saya melakukan penelitian dengan judul Penggunaan *Chromebook* dalam Pembelajaran IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana penggunaan chromebook pada peserta didik kelas V SD Sambirejo 02 Semarang?; 2) Bagaimana antusias peserta didik kelas V SD Sambirejo 02 Semarang saat menggunakan chromebook untuk pembelajaran?; 3) sejauh mana manfaat penggunaan chromebook pada pembelajaran IPA? Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan *chromebook* pada peserta didik kelas V Sd Sambirejo 02 Semarang, untuk mendeskripsikan antusias peserta didik kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang saat menggunakan *chromebook*, dan untuk mengetahui pemanfaatan penggunaan *chromebook* pada pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media *chromebook* yang melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, diadakan kolaborasi antara mahapeserta didik, dosen dan guru. Kolaborasi dimaksudkan sebagai bentuk kerja sama antara mahapeserta didik (peneliti), dosen (peneliti) dengan guru (praktisi) sehingga terwujud kesamaan pemahaman dan kesepakatan terhadap suatu permasalahan. Kegiatan komunikasi di antara tim pengembang bersifat simetris, yang artinya bahwa dalam pengembangan ini, baik dosen/peneliti maupun praktisi memiliki posisi yang sama (Rofiu'uddin, 1994).

Prosedur penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu wawancara dan observasi. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, wawancara, dan observasi. Langkah ini mempermudah memperoleh data hasil penelitian. Untuk memperoleh data yang dimaksud, dilakukan dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan *chromebook*.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan tanya jawab satu pihak kepada guru kelas V SD Sambirejo 02 Semarang. Teknik observasi juga dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Dalam observasi, penulis melakukan pengamatan dan mencatat hal-hal penting yang menjadi bahan penelitian dengan kondisi sesuai fakta. Hal lain yang dikumpulkan peneliti yaitu data peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini saya mendapatkan kesempatan langsung untuk mengamati proses pembelajaran didalam kelas V dengan menggunakan *chromebook*. Dengan hal ini maka akan memperkuat data yang saya perlukan. Pada hari itu yang di ajarkan mengenai IPA materi Benda dan Sifatnya.

Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Sehingga menjadikan tidak menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses belajar-mengajar. Akibatnya banyak peserta didik yang pasif dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan membosankan karena siswa kurang dirangsang atau ditantang untuk belajar dan berfikir. Serta mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kemampuan berfikirnya tidak berkembang secara baik. Guru hendaknya berusaha mencari solusi bagaimana caranya atau model pembelajaran yang bagaimanakah yang dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menarik minat peserta didik untuk menyenangi pelajaran tersebut dan dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Sebab jika guru tanpa mencari solusi agar perolehan belajar siswa meningkat maka tujuan pembelajarn tidak akan tercapai (Suyanto et al, 2015).

Kondisi perkembangan digital seperti sekarang ini tentu membawa kita untuk lebih dekat dengan teknologi, karena sistem pembelajaran sekarang yang membutuhkan teknologi agar pembelajaran tetap terlaksana dengan efektif dan fleksibel sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun ada berbagai kendala baik itu dari jaringan internet, gadget, atau teknologi lainnya yang kurang memadai sehingga menghambat seseorang untuk mengakses pembelajaran (Salsabila et al, 2020). Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis (Yaumi, 2018). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program

pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu Audio, visual, Audio Visual dan Multimedia (Sanjaya, 2012).

Chromebook merupakan jenis media pembelajaran baru. Oleh karena itu peserta didik sangat antusias ketika memakai *chromebook* saat pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media yang baik. Teori tersebut diterima di SD Negeri Sambirejo 02 Semarang, karena sarana dan prasarana terutama media yang digunakan untuk pembelajaran dikategorikan cukup modern dan mengikuti perkembangan yang ada. Hal ini berdasarkan observasi yang dilakukan ketika penelitian bahwa sarana dan prasarana di SD Negeri Sambirejo 02 Semarang sudah cukup memenuhi standar sarana prasarana. Bisa dibilang *Chromebook* untuk edukasi lebih mendekati seperti *smartphone* tapi dengan kemampuan kerja seperti laptop. Kebanyakan peserta didik kelas V tahu cara menggunakan *smartphone*, jadi mereka bisa mudah mempelajari penggunaan gadget ini dan menjadi lebih produktif dibandingkan laptop biasa.

Chromebook merupakan media yang serupa dengan laptop dengan layar sentuh tetapi penggunaannya secara online (Supriadi et al, 2022). *Chromebook* merupakan media yang dipakai bagi siswa kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Melalui *chromebook*, peserta didik dapat mempelajari materi melalui akun belajar id dari Kemdikbudristek. Hal itu serupa dengan yang dikemukakan oleh Rivai & Sudjana (2013) bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. *Chromebook* menjadi bukti bahwa teknologi menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis serta efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Sakat et al., 2012), pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Semakin tinggi tingkat teknologinya maka akan semakin tinggi pula media yang diperlukan, sehingga siswa akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik (Sola et al., 2022).

Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan *chromebook*, para siswa sangat gembira dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan; meskipun dalam menggunakannya masih ada yang belum begitu paham dengan baik menggunakan *chromebook* tersebut. Namun dengan tingkat antusias siswa yang tinggi dan mereka dalam kegembiraan melakukan kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti tersebut memudahkan guru dalam mengarahkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena peserta didik cenderung lebih antusias dalam belajar (Merliana et al, 2021; Suminar, 2019). Sehingga capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan menunjukkan suatu peningkatan pada akhir pembelajaran. Siswa cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru dengan melakukan pencarian jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan oleh guru dengan cara mencari sumber referensi melalui internet yang tersedia pada *chromebook*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Supriadi et al, 2022) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *chromebook* terhadap motivasi belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan *chromebook* menjadikan siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kresnadi et al (2023) yang menyatakan keaktifan siswa meningkat saat pembelajaran menggunakan media *Chromebook*. Di samping itu, Guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang sedang dipelajari kepada siswa, karena siswa dapat mencari yang belum mereka pahami apa yang telah disampaikan oleh guru tersebut. Adanya sarana *chromebook* sebagai media pembelajaran yang digunakan, lebih memudahkan para siswa untuk menemukan suatu masalah dan jawabannya pada pembelajaran melalui internet. Internet menjadikan siswa lebih mudah dalam belajar karena banyak referensi dan sumber belajar yang dapat diakses (Zahwa & Syafi'I, 2022). Selama proses pembelajaran berlangsung, interaksi antara siswa dengan guru memiliki intensitas yang tinggi bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media *chromebook*. Ini menunjukkan dampak dari penggunaan *chromebook* dalam kegiatan belajar mengajar, selain meningkatkan kecepatan dalam memahami pembelajaran yang disampaikan juga berdampak terhadap proses interaksi antara

siswa dengan guru semakin tinggi. Siswa yang semula tidak aktif menjadi lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

KESIMPULAN

Chromebook merupakan media berbasis teknologi yang cocok dipakai untuk membantu pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan serta pembahasan yang telah dipaparkan maka kesimpulan dari penggunaan *chromebook* pada peserta didik kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang sangat membantu antusias peserta didik dalam belajar. Siswa kelas V dapat menggunakan *Chromebook* dengan arahan dari guru secara baik. Hal yang ingin peneliti lakukan dikemudian hari yaitu melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan metode tertentu menggunakan media *chromebook* pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kresnadi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). Pemanfaatan Chromebook Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkebasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 1-15.
- Merliana, N. P. E., Putra, P. B. A. A., & Gunawan, I. G. D. (2021). Teknologi Augmented Reality Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Agama Hindu. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 71-75.
- Mitchell, I., Keast, S., Panizzon, D., & Mitchell, J. (2017). Using 'big ideas' to enhance teaching and student learning. *Teachers and teaching*, 23(5), 596-610.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rofi'uddin, A.H. (1994). *Rancangan Penelitian Tindakan*. Malang: Lembaga Penelitian IKIP Malang
- Sakat, A. A., Zin, M. Z. M., Muhamad, R., Anzaruddin, A., Ahmad, N. A., & Kasmu, M. A. (2012). Educational Technology Media Method In Teaching And Learning Progress. *Advances in Natural and Applied Sciences*, 6(3), 484-490.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sola, E., Bahtiar, I. A., & Sudarman, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mpi Kelas B Semester Iv Uin Alauddin Makassar. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(01), 48-61.
- Suminar, D. (2019, May). Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 774-783).
- Supriyadi, A., Muis, A., & Hidayati, L. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Chromebook Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 6(2), 113-120.
- Suyanto, Umar, S. & Rustiyarso. (2015). *Strategi Cooperative Learning Model Jigsaw dalam Pembelajaran IPS di Kelas IX MTS Negeri Ketapang*. Pontianak: Program Magister Teknologi Pembelajaran FKIP Untan.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.