



PENGUNAAN GAWAI DALAM Mendukung Efektivitas Pembelajaran Bahasa di Era Society 5.0

Bagus Wahyu Setyawan

¹⁾Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
E-mail: penulis bagus.wahyu@uinsatu.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juni 2022
Disetujui Juni 2022
Dipublikasikan Juni
2022

Abstrak

Perkembangan teknologi di era digital semakin marak dan canggih. Salah satunya adalah perkembangan gawai yang ditandai dengan semakin banyaknya fitur dan aplikasi yang ditawarkan dari masing-masing perusahaan pengembang gawai. Penelitian ini berfokus untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai penggunaan gawai di sekolah untuk menunjang dan mendukung aktivitas akademik di lingkungan sekolah. Penelitian berbentuk penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Sumber data dalam sekolah ini adalah kegiatan aktivitas akademik yang terdapat di lingkungan sekolah. Data-data penelitian diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa narasumber. Data penelitian yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis jalinan-mengalir dan analisis interaktif, dengan tahapan sebagai berikut proses reduksi data, proses sajian data, dan terakhir dilakukan proses penarikan simpulan. Untuk menguji validitas data digunakan teknik triangulasi data. Hasil penelitian yang diperoleh, di lokasi penelitian ternyata peran gawai digunakan untuk menunjang dan mendukung proses pembelajaran. Gawai yang digunakan antara lain laptop, *handphone*, dan komputer. Ketiga ragam gawai tersebut digunakan oleh siswa dan guru sebagai sarana memudahkan komunikasi, penyebaran informasi, sarana memperoleh dan mencari referensi, pembuatan administrasi pembelajaran dan media pembelajaran, serta kegiatan penunjang lain seperti fungsi hitungan, pembuatan aplikasi, dan pemrograman. Jadi dapat dikatakan gawai memiliki fungsi pendukung dan penunjang dalam aktivitas akademik di sekolah.

Kata Kunci: gawai, media, pembelajaran bahasa, society 5.0.

Abstract

The development of technology in the digital era is increasingly prevalent and sophisticated. One of them is the development of gawais which is characterized by the increasing number of features and applications offered from each gawai development company. This research focuses on describing and explaining the use of gawais in schools to support and support academic

activities in the school environment. Research is in the form of qualitative descriptive research using a case study approach. The source of data in this school is the academic activities contained in the school environment. The research data was obtained by conducting observations and interviews with several speakers. The collected research data is then analyzed using interweaving analysis techniques and interactive analysis, with the following stages of the data reduction process, the data presentation process, and finally the conclusion drawing process. To test the validity of the data used data triangulation techniques. The results of the research obtained, at the research site, it turned out that the role of gawais was used to support and support the learning process. The gawais used include laptops, cellphones, and computers. The three varieties of gawais are used by students and teachers as a means of facilitating communication, disseminating information, means of obtaining and finding references, making learning administration and learning media, as well as other supporting activities such as counting fungi, making applications, and programming. So, it can be said that gawais have a supporting and supporting function in academic activities at school.

Keyword: *gawai, media, language learning, society 5.0.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memang sudah menjadi sebuah fenomena yang tidak bisa dihindari dan dielakkan oleh sebagian besar masyarakat modern. Hampir setiap aktivitas dan sisi kehidupan manusia pasti melibatkan dan menghadirkan alat-alat elektronik untuk membantu menjalankan setiap aktivitasnya. Penggunaan alat-alat elektronik dalam aktivitas kehidupan manusia mampu mengubah perilaku masyarakat dari segi sosial, ekonomi, dan budaya menjadi semakin cepat. Kehidupan manusia menjadi semakin maju dan modern, akibatnya aktivitas manusia di berbagai bidang berubah menjadi hubungan dunia tanpa batas (*borderless*) (Sugiarto, 2016). Hadirnya internet menjadikan manusia semakin mudah mengakses informasi dari berbagai belahan dunia hanya dalam waktu singkat. Hal tersebut menjadikan semua lini dan segi kehidupan manusia diubah, yang semula masih menggunakan manual sistem menjadi *online system* atau berbasis daring dengan menggunakan bantuan internet. Aspikom membuat statemen bahwa pada saat ini penggunaan internet telah sangat mengglobal dan bahkan menjadi salah satu kebutuhan utama manusia dalam hal pemenuhan informasi dan komunikasi, tidak hanya di negara-negara maju, namun juga di negara-negara berkembang (Aspikom, 2011).

Dengan berkembangnya teknologi ini maka secara langsung maupun tidak langsung, akan berdampak pada gaya hidup manusia menjadi gaya hidup digital. Artinya adalah bahwa pola kehidupan manusia akan merupakan efek dan sebab dari pemanfaatan teknologi itu sendiri (Tatminingsih, 2017). Perkembangan teknologi yang semakin marak tidak terlepas dari beredarnya dan ditemukannya alat-alat teknologi yang

semakin canggih. Alat elektronik yang menjadi produk perkembangan teknologi sering disebut dengan istilah gawai. Gawai merupakan istilah dari bahasa asing, namun tidak asing bagi telinga kita. Gawai dalam bahasa Indonesia disebut dengan istilah “gawai” adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gawai dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game konsole, dan lainnya.

Gawai adalah sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gawai selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya (Bella, et al., 2017). Gawai kadang juga disebut dengan gizmos. Tablet dan smartphone (telepon pintar) ialah gawai yang paling banyak digunakan saat ini karena ukurannya yang kecil, mudah dibawa kemana-mana sehingga orang menganggapnya lebih praktis. Dari waktu ke waktu perkembangan gawai sudah semakin massif. Perusahaan pengembang gawai setiap tahun selalu melakukan pengembangan dan pembaharuan terkait fitur serta aplikasi tambahan dalam produknya. Bahkan data yang dirilis oleh Kementerian Perindustrian dan Perdagangan, terdapat 16 merek handphone yang mendirikan pabrik di Indonesia (www.disperindag.go.id) Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara yang konsumtif terhadap produk teknologi, khususnya dalam bidang gawai.

Perkembangan teknologi yang semakin marak dan tidak bisa terbendung harus bisa disikapi dengan positif, terutama dalam hal penggunaan dan pemanfaatan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Sikap positif ini ditunjukkan dengan bijak dalam menggunakan gawai dan tidak menggunakannya untuk keperluan yang dapat memberikan efek kerugian kepada orang lain. Hal ini tidak terlepas dari fenomena maraknya tindakan kriminal yang dikarenakan perkembangan teknologi, seperti perdagangan manusia via online, penculikan manusia, modus penipuan, dan kegiatan pembajakan sistem yang dilakukan oleh hacker (Wawra, 2005). Selain itu, penggunaan gawai yang terlalu berlebihan juga dapat berdampak buruk bagi kesehatan fisik dan mental, utamanya pada anak-anak di usia perkembangan. Oleh karenanya, dalam penelitian ini akan dibahas mengenai sisi positif dari penggunaan gawai di lingkungan sekolah yang berguna untuk menunjang pembelajaran bahasa di era society 5.0.

Konsep Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep yang ada sebelumnya. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh (Wibawa & Agustina, 2019) bahwa awalnya konsep ini dimulai pada era Society 1.0 adalah pada saat manusia masih berada di era berburu dan mengenal tulisan, Society 2.0 adalah era pertanian dimana manusia sudah mengenal bercocok tanam, Society 3.0 : sudah memasuki era industry

yaitu ketika manusia sudah mulai menggunakan mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari, Society 4.0: manusia sudah mengenal computer hingga internet dan Society 5.0 era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, internet bukan hanya digunakan untuk sekedar berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Kondisi ini semakin marak dengan adanya pandemic covid-19 yang secara tidak langsung merubah kebiasaan dari masyarakat menjadi serba virtual.

Dalam Society 5.0 dimana komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi. Hal tersebut diharapkan dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi. Pada dasarnya di era society 5.0, masyarakat yang menyelesaikan berbagai tantangan dengan menggunakan atau memanfaatkan berbagai inovasi teknologi yang telah dihasilkan pada industri 4.0. Menurut (Hotimah, et al., 2020) Endang Widi Winarni (Hotimah, et al., 2020) kompetensi abad 21 dan era industri 4.0 society 5.0 meliputi, 1.) Literasi data, kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia digital; 2) Literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*); 3) Literasi manusia, kemampuan pemahaman tentang humanities, komunikasi dan desain; 4) Keterampilan abad 21 yang menumbuhkan HOTS (*High Older Thinking Skill*), meliputi *Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creative Thinking, Computational Logic, Compassion dan Civic Responsibility*; 5) Pemahaman era industri 4.0 dan perkembangannya; 6) Pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan bersama secara lokal, nasional dan global.

Aktivitas akademik di sekolah meliputi kegiatan membuat perangkat atau administrasi pembelajaran, draft rancangan pembelajaran, membuat media pembelajaran, proses pengelolaan kelas, proses pembelajaran di dalam kelas, serta kegiatan monitoring dan pembimbingan peserta didik (Setyawan, 2021). Beberapa aktivitas akademik di atas tidak bisa dilepaskan dari fungsi gawai untuk membantu dalam pelaksanaan dan proses kegiatannya. Mulai dari proses pembuatan administrasi pembelajaran, guru membutuhkan perangkat elektronik berupa laptop untuk membantu membuat draf rancangan program pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan modul pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, juga dibutuhkan untuk kegiatan pencarian informasi, koordinasi dengan rekan sejawat ataupun dengan siswa, pemantauan aktivitas siswa, juga digunakan untuk fungsi khusus seperti fungsi perhitungan dalam pembelajaran eksak (matematika, fisika, dan kimia). Di akhir pembelajaran, gawai juga dibutuhkan dalam kegiatan penyelenggaraan ujian yang berbasis online (*Computer Based Test*), proses pembuatan dan penghitungan nilai akhir, serta dalam penyebarluasan informasi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam

penelitian ini lebih lanjut dijabarkan pembahasan mengenai peran-fungsi gawai dalam proses pembelajaran bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus dilakukan di beberapa sekolah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai peran-fungsi gawai untuk mendukung proses pembelajaran bahasa di kelas. Sumber data dalam sekolah ini adalah kegiatan pembelajaran bahasa yang terdapat di lingkungan sekolah-sekolah. Data-data penelitian diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa narasumber. Data yang sudah terkumpul kemudian direduksi dan dipilih sesuai yang dibutuhkan dalam kegiatan analisis data yang berkaitan dengan fungsi-peran gawai dalam mendukung pembelajaran bahasa di sekolah. Data penelitian yang sudah direduksi kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis jalinan-mengalir dan analisis interaktif. Secara sistematis tahapan penelitian dalam penelitian yang dilakukan penulis terdiri dari proses pembuatan proposal penelitian, proses validasi proposal penelitian, proses pengambilan data, proses reduksi data, proses sajian data, proses analisis data, dan terakhir dilakukan proses penarikan simpulan. Untuk menguji validitas data digunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain (Moleong, 2022) Teknik triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data dan triangulasi teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi, cara belajar mengajar di era revolusi industri 5.0 juga mengalami perubahan. Internet dan komputer menjadi sarana yang akan memudahkan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang dulunya harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, kini pada era revolusi industri 5.0 pembelajaran dapat dilakukan dengan kelas online melalui media sosial atau media lainnya yang mendukung proses pembelajaran online.

Hadirnya internet dan kecepatan search engine melahirkan gerakan literasi digital. Pencarian teori, konsep, praktik, dan jenis keilmuan apapun via internet menjadi sangat mudah dan sangat cepat (Nastiti, 2020). Oleh karenanya, aktivitas akademik di sekolah mulai dari proses pembuatan rencana pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, sampai proses evaluasi proses pembelajaran sudah dipastikan menggunakan bantuan alat elektronik untuk menyelesaikannya. Selain aktivitas pembelajaran, aktivitas akademik lainnya juga membutuhkan peran dari alat elektronik seperti kegiatan koordinasi kegiatan akademik yang dilakukan oleh sekolah,

kegiatan monitoring peserta didik, dan digunakan sebagai sarana sosialisasi. Bagi peserta didik gawai memiliki peran dan fungsi sebagai sarana pencarian informasi dan referensi, sarana untuk koordinasi dengan guru, dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran misalnya fungsi penghitungan dan transliterasi bahasa. Lebih lanjut peran-fungsi gawai dalam pembelajaran akan dijabarkan dalam penjelasan berikut.

1. Penggunaan gawai sebagai Sarana Memudahkan Komunikasi antarwarga Sekolah

Kegiatan komunikasi bagi diri manusia, merupakan bagian yang hakiki dalam kehidupannya. komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain (baik, n.d.). Di era digital sekarang ini, penggunaan gawai tentu saja sudah lazim sebagai sarana memudahkan komunikasi. Fenomena ini juga merupakan pengembangan dari media atau alat komunikasi, yang semula hanya menggunakan sarana verbal, kemudian berkembang menggunakan sarana teks (surat), kemudian menjadi komunikasi jarak jauh dengan kabel (telepon), hingga sekarang ditemukan alat komunikasi tanpa kabel dengan berbagai fitur komunikasi, seperti teks, audio, dan audio-visual. Fungsi gawai dalam hal ini smartphone dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Penggunaan gawai atau smartphone sudah merambah sampai semua golongan, tidak hanya terbatas pada golongan tertentu, bahkan hampir semua warga sekolah (kepala sekolah, guru, dan staff kependidikan) sudah menggunakan fitur-fitur yang ada di gawai. Data menunjukkan hampir 80% civitas akademika di lingkungan sekolah sudah menggunakan smarphone dalam kehidupan sehari-harinya. Fungsi utama smartphone memang sebagai sarana komunikasi dengan seseorang yang berada di tempat yang berbeda. Dalam dunia pendidikan, fungsi gawai juga sebagai sarana komunikasi sekaligus sebagai sarana sosialisasi dan sarana koordinasi ..Sarana komunikasi tentu saja digunakan berkomunikasi antar warga sekolah, baik interaksi pribadi maupun interaksi massal yang terdapat dalam group komunikasi. Apalagi beberapa developer aplikasi seperti Whatsapp dan Telegram sudah mengembangkan fitur grup yang dapat menampung beberapa member dalam suatu wadah komunikasi. Hal ini menjadikan seseorang dapat berinteraksi tidak hanya dengan satu orang, tetapi dengan seluruh anggota dalam grup tersebut.

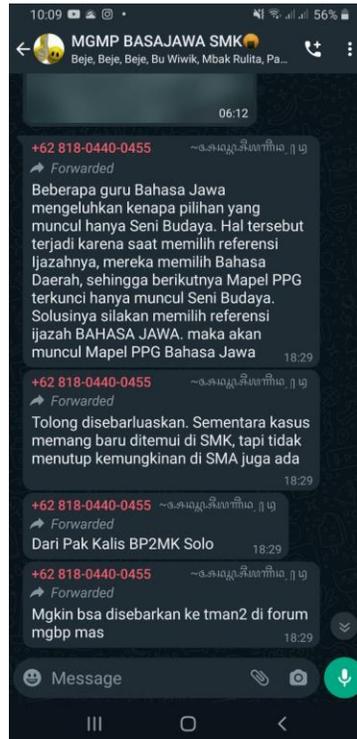
2. Penggunaan gawai sebagai Sarana Sosialisasi Informasi dan Koordinasi secara Mudah, Cepat, serta Efektif

Adanya fitur grup dalam aplikasi yang memebnya terdiri dari warga sekolah juga memudahkan dalam kegiatan penyebaran informasi atau sosialisasi mengenai program sekolah. umumnya pada saat sudah masuk memasuki hari efektif

pembelajaran, semua warga sekolah sudah sibuk dan fokus pada tugas masing-masing, baik itu tugas mengajar, tugas administrasi, dan bahkan tidak jarang beberapa warga sekolah mendapat tugas luar sekolah. Apabila terdapat informasi yang penting, maka akan sulit mendistribusikan kepada semua warga sekolah karena perbedaan tempat dan waktu bertugas. Oleh karenanya, informasi yang urgent dan harus segera diketahui oleh warga sekolah cenderung lebih di share lewat grup whatsapp ataupun grup telegram. Sosialisasi informasi lewat grup whatsapp dirasa lebih daripada menunggu instruksi langsung, ditinjau dari kejelasan informasi dan tingkat kecepatan penyebaran informasi (Gibbons, et al, 2017: 76).

Selain sebagai sarana sosialisasi informasi penting, fitur grup yang terdapat dalam beberapa aplikasi di smartphone juga dapat digunakan sebagai sarana koordinasi. Hal ini dapat dilihat ketika di sekolah akan mengadakan sebuah acara atau event akademik yang penting, maka koordinasi pengurus dan panitia selain dilakukan dalam forum rapat atau pertemuan rutin dapat dilakukan melalui grup Whatsapp ataupun Telegram. Penggunaan grup ini juga memudahkan para panitia melakukan koordinasi membahas rencana dan persiapan acara tanpa harus mengadakan sebuah pertemuan secara langsung (Saputra, 2020). Hal ini juga dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga yang dibutuhkan karena koordinasi dengan menggunakan grup dapat dilakukan di kapan saja tanpa terbatas tempat dan waktu.

Adanya grup telegram dan grup Whatsapp memudahkan komunikasi dan penyebaran informasi oleh guru semakin mudah. Penyebaran informasi, pengumuman, dan pemberitahuan yang awalnya menggunakan metode persuratan menjadi beralih ke WA Grup. Bahkan undangan rapat atau pertemuan formal juga beralih disebarluaskan melalui WA Grup atau Telegram. Hal ini menjadikan arus informasi menjadi semakin praktis dan efisien, karena tidak melalui beberapa proses seperti dalam tata persuratan dan menjadi dalam rangka mengurangi penggunaan kertas (*paperless*). Berikut ini adalah contoh penggunaan dan penyebaran informasi melalui salah satu Grup WA Guru SMK di Surakarta.



Gambar 1. Contoh Komunikasi di Grup WA Guru

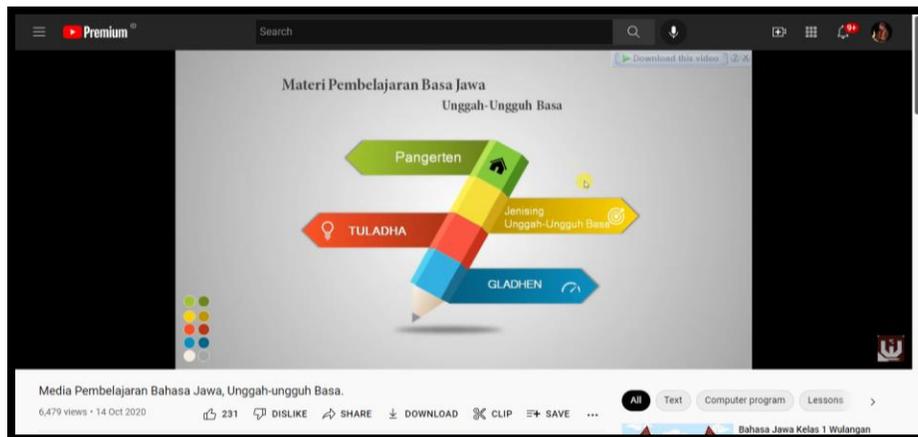
Selain itu kelebihan penggunaan Grup WA seperti diungkapkan oleh Saragih & Ansi (2020) Whatsapp group ini memberikan banyak kelebihan, diantaranya: 1) Tidak banyak boros kuota seperti aplikasi lainnya; 2) Memudahkan pembelajaran dan penyebaran informasi selama pandemi Covid-19; 3) Melalui Whatsapp group, materi yang disampaikan guru dapat di akses oleh seluruh siswa dengan mudah dan cepat; 4) Bisa melakukan dan koordinasi secara langsung.

3. Penggunaan gawai digunakan sebagai Sarana Mencari Referensi

Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif mencari referensi dari berbagai sumber tidak hanya dari buku pelajaran. Salah satu sumber referensi yang dapat digunakan adalah mencarinya di internet. Untuk dapat mencari materi di internet siswa membutuhkan perangkat yang tersambung ke internet, bisa dengan menggunakan laptop ataupun smartphone (Peers, 2018: 98). Akan tetapi, penggunaan smartphone pada saat proses pelajaran harus dengan kontrol yang intensif dari guru supaya siswa benar-benar mencari informasi yang terkait dengan materi pelajaran, tidak mencari atau membuka situs yang lainnya.

Selain digunakan oleh siswa, gawai juga digunakan untuk guru dalam mencari referensi. Semisal, apabila guru ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi atau audio visual, maka guru membutuhkan aplikasi atau software yang

digunakan untuk membuat media pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah contoh media pembelajaran di youtube yang digunakan untuk mengajar guru pada media youtube.



Gambar 2. Media Pembelajaran Unggah-unggah Basa Jawa di Youtube
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4p6xuyJETfU>



Gambar 3. Media Pembelajaran Teks Deskripsi bagi SMP
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=cTidIp76Dqg>

Guru yang kreatif dalam masa pandemi covid-19 membuat beberapa media pembelajaran yang interaktif untuk dapat dinikmati oleh peserta didiknya dalam pembelajaran daring. Selain itu, dengan adanya video yang diunggah di youtube tentu saja dapat memberikan dampak dan manfaat bagi banyak kalangan. Hal ini karena video di youtube dapat diakses oleh semua orang.

Guru bisa mendapatkannya ketika dengan cara browsing di internet. Untuk konten pembelajaran berupa video pembelajaran atau rekaman yang tidak terdapat di buku

referensi juga dapat diperoleh dengan mengunduh di internet (Rana, et al, 2017: 327). Selain itu, pencarian referensi juga terkait dengan perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang pelajaran yang diampu. Guru dapat mengakses referensi terkait dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang mutakhir dengan mengakses di beberapa jurnal yang memuat artikel sesuai dengan bidang ilmu yang diampu. Referensi ini dapat diakses di pencarian artikel seperti google scholar, openknowledgemap, crossref, dan sebagainya.

4. Penggunaan gawai sebagai Sarana Penunjang dalam Aktivitas Pembelajaran
Fungsi Gawai dalam aktivitas proses pembelajaran tidak hanya sebagai sarana mencari referensi, tetapi lebih dari itu gawai juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan materi. Hal ini dapat dilihat prakteknya di sekolah kejuruan yang terdapat jurusan berkaitan dengan IT, seperti jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Multimedia, Teknik Elektro, Desain Komunikasi Visual, dan beberapa jurusan lain yang berhubungan dengan IT. Jurusan-jurusan tersebut pasti menggunakan gawai dalam proses pembelajaran sebagai sarana pembelajaran, baik sebagai sarana praktet maupun sarana penunjang pembelajaran. Bahkan di beberapa sekolah kegiatan belajar mengajarpun sudah menggunakan teknologi, sesuai dengan jurusannya (Nordby, Knain, Jonsdottir, 2017: 54). Dalam pembelajaran bahasa, gawai dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran seperti pengenalan pementasan drama, install aplikasi Kamus Daring, dan sebagainya. Selain itu, gawai juga digunakan sebagai media untuk literasi digital. Literasi digital melibatkan gabungan dari beberapa jenis literasi, yaitu literasi teknologi informasi, literasi informasi, literasi teknologi, literasi media, dan literasi visual yang mendapat peran baru sehingga menjadi semakin penting dengan munculnya lingkungan digital (Nahdi & Jahsunda, 2020). Salah satu bentuk literasi digital misalnya pengembangan e-book atau media interaktif. Adapun kelebihan e-book dibandingkan dengan buku teks adalah Paperless sehingga ramah lingkungan, memiliki tampilan yang dinamis dan menarik, praktis serta mudah dibawa, dan tentunya lebih tahan lama (Setyawan & Sadhono, 2021)

Dalam hal Pembelajaran di era revolusi industri 4.0, para pendidik dapat menerapkan model hybrid/blended learning. Blended learning adalah metode yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dikelas dengan pembelajaran online (Wilson, 2015). Sebagai contoh dari blended learning yaitu penggunaan sistem learning management system pada sebuah perguruan tinggi ataupun sekolah. Sistem learning management sistem dapat mempermudah proses pembelajaran karena sitem ini berjalan secara online jadi siswa dan pengajar tidak perlu melakukan tatap muka secara langsung (Nastiti & Abdu'. 2020: 69). Dengan adanya sistem learning management tersebut siswa dapat

melakukan diskusi online, ujian online, dan siswa dapat mengunduh materi secara online pada sistem. Sistem ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja..

Selain itu, gawai juga digunakan sebagai sarana penunjang ujian di sekolah yang memakai sistem CBT (Computer Based Test). Hal ini dilakukan agar lebih memudahkan dalam proses pengerjaan dan pengolahan nilai. Ujian Nasional Berbasis Komputer atau sebutan UNBK memang sudah mulai diterapkan sejak tahun 2015 pada sekolah-sekolah percontohan di seluruh Indonesia (Maghfiroh, Imron, & Supriyanto, 2017). Gawai sebagai sarana penunjang dibutuhkan untuk memudahkan guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar di kelas. Fungsi lain, dapat digunakan sebagai fungsi penghitungan untuk mata pelajaran berbasis eksak, seperti matematika, fisika, kimia, statistika, ataupun kalkulus. Gawai dengan fiturnya dapat memudahkan para siswa menghitung setiap soal yang diberikan guru. Untuk mata pelajaran bahasa asing, gawai juga dapat digunakan sebagai sarana penerjemahan bahasa.

PENUTUP

Gawai merupakan produk teknologi yang berupa alat yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang. Gawai dapat berupa *laptop, smartphone, tablet, console game*, dan beberapa ragam yang lainnya. Penggunaan gawai sekarang sudah merambah sampai ke semua elemen masyarakat, bahkan sampai kepada ranah pendidikan. Penggunaan gawai harus bijak, supaya mendapatkan sebuah efek positif. Gawai juga memiliki peran-fungsi dalam kegiatan menunjang aktivitas akademik di sekolah. Peran-fungsi gawai di sekolah diantaranya dapat memudahkan sarana komunikasi antarwarga sekolah, baik itu antara guru dengan staff pendidik, maupun komunikasi antara guru dengan siswa. Hadirnya fitur grup di beberapa aplikasi *smartphone* memudahkan guru dalam hal sosialisasi pengumuman, koordinasi dengan siswa, dan fungsi pengawasan siswa. Selain itu, dengan fitur grup, guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana koordinasi mengenai program sekolah yang dijalankan. Gawai juga sebagai sarana menyebarkan informasi penting sekolah secara efektif dan efisien. Selain itu gawai juga memiliki fungsi-peran penunjang dalam aktivitas akademik, khususnya kegiatan belajar-mengajar, yaitu sebagai sarana mencari referensi di internet, sebagai alat peraga bagi jurusan yang berkaitan dengan teknologi informasi, menunjang aktivitas penghitungan untuk bidang eksak, dan sarana memudahkan transliterasi dalam mata pelajaran bahasa asing. Penggunaan gawai dalam dunia pendidikan tentu saja harus dibarengi dengan kontrol yang baik oleh guru, supaya siswa tidak menggunakan gawai dalam hal-hal yang negative. Selain itu, kontrol guru juga berfungsi untuk mendisiplinkan siswa, apabila siswa ketahuan melanggar peraturan sekolah dengan gawainya, maka guru

harus berani menyita gawainya dalam kurun waktu tertentu untuk menimbulkan efek jera bagi siswa..

DAFTAR PUSTAKA

- Aspikom, 2011. *Komunikasi 2.0: Teorisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: Aspikom.
- baik, s., n.d. *Sastra bandingan*. amir cangara ed. s.l.:amir cangara.
- Bella, C. et al., 2017. My Campus Android Application. *International Journal of Engineering Science and Computing*, 7(1).
- Hotimah, Ulyawati & Raihan, 2020. Pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era society 5.0.. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Moleong, L., 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nastiti, 2020. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 61-66, 5(1), pp. 61-66.
- Setyawan, B., 2021. *Learning Method Based on Local Wisdom for Language Learning Javanese*. Semarang, s.n.
- Sugiarto, E., 2016. mpplikasi Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 20/PUU-XIV/2016 terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau Hasil Cetaknya sebagai Alat Bukti dalam Perkara Perdata. *RECHTIDEE JOURNAL*, 11(2).
- Tatminingsih, S., 2017. The Impact of ICT Use on Early-Age Children Behavior: A Case Study of 4-7 Years Old. *Jurnal Pendidikan*, 18(1).
1. Wawra, D., 2005. Digital Communication and Privacy: Is Social Web Use gendered?. *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik Journal*, 40(1/2).
- Wibawa, R. & Agustina, D., 2019. Peran pendidikan berbasis higher order thinking skills (hots) pada tingkat sekolah menengah pertama di era society 5.0 sebagai penentu kemajuan bangsa indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 7(2), pp. 137-141.