

Pengaruh *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa

Asrita

SMKN 5 Takengon

e-mail: asrita03@guru.smk.belajar.id

*Corresponding Author

ARTICLE INFO

Article history:

Received: September 19, 2023

Revised: October 17, 2023

Accepted: November 10, 2023

Kata Kunci:

Gadget; Minat Belajar; Teknologi

Keywords:

Gadgets; Interest to learn;

Technology

ABSTRACT

Kemajuan global yang pesat di bidang teknologi informasi dan media, sebagaimana tercermin dari menjamurnya teknologi-teknologi baru. Indonesia merupakan salah satu negara yang berkontribusi terhadap perkembangan tersebut salah satunya *gadget*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa. Subjek pada penelitian ini adalah enam orang siswa SMA di Kabupaten Aceh Tengah. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan kusioner. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat beberapa siswa menggunakan *gadget* saat belajar untuk hal lain seperti bermain game, menonton Tiktok dan lain-lain. Hal ini terjadi karena pemakaian *gadget* yang tidak terkontrol.

Rapid global progress in the field of information technology and media, as reflected in the proliferation of new technologies. Indonesia is one of the countries that contributes to this development, one of which is gadgets. This research uses a qualitative approach which aims to describe the influence of gadgets on students' interest in learning. The subjects in this research were six high school students in Central Aceh Regency. Data collection was carried out by observation and questionnaires. Based on the research results, it is known that some students use gadgets when studying for other things such as playing games, watching TikTok and so on. This happens due to uncontrolled use of gadgets..

This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#)



Corresponding Author:

Asrita,

SMKN 5 Takengon

Email: asrita03@guru.smk.belajar.id

PENDAHULUAN

Kemajuan global yang pesat di bidang teknologi informasi dan media, sebagaimana tercermin dari menjamurnya teknologi-teknologi baru. Indonesia merupakan salah satu negara yang berkontribusi terhadap perkembangan tersebut. Beberapa orang lebih cenderung menggunakan waktunya untuk *gadget* salah satunya. Penggunaan *gadget* dan perangkat yang memberikan akses mudah ke internet telah meningkat dari waktu ke waktu. Awalnya hanya digunakan oleh orang-orang penting, tetapi sekarang juga digunakan oleh anak-anak sekolah. Karena *gadget* diasosiasikan dengan WhatsApp mendengarkan musik, menonton program

audio-visual, dan bermain game, maka penggunaannya di lingkungan pendidikan menjadi isu yang perlu dipertimbangkan secara penuh (Nikmawati et al., 2021).

Banyak pelajar yang menyalahgunakan kecanggihan *gadget*, yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mempermudah informasi dalam pendidikan. Dilihat dari konten *gadget* yang sering digunakan peserta didik sedikit banyaknya akan mempengaruhi perkembangan pemikiran dan minat belajarnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan kebanyakan siswa lebih tertarik memainkan *gadgetnya* untuk hal yang tidak penting seperti bermain game dibandingkan untuk belajar, dan juga *gadget* membuat minat belajar peserta didik jadi makin menurun karena terlalu fokus bermain *gadget* dan melupakan kewajibannya sebagai peserta didik yaitu belajar. Peneliti bertujuan untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap minat belajar peserta didik.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan jika dibiarkan akan membawa dampak buruk aspek kontrol diri akan mempengaruhi kecanduan pada *gadget*. Dikarenakan siswa fokus bermain *gadget*, konsentrasi siswa menurun ketika menerima paparan materi dari pendidik dan tidak ada minat belajar. Pemakaian *gadget* yang berlebihan tidak dapat dibiarkan berlarut-larut tanpa pemecahan masalahnya. Dalam penelitian, diketahui bahwa minat belajar siswa masih kurang dari yang diharapkan. Lemahnya minat belajar siswa, hal ini ditunjukkan kurang semangatnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran di sekolah, dimana kurangnya minat tersebut dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang dimainkan oleh siswa secara terus-menerus sebagai media bermain. Apabila perilaku seperti ini tetap dipertahankan, maka akan dapat mematikan kreatifitas siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa, dan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai (Hudaya, 2018).

Hudaya (2018) dan Kristiwati et al. (2019) meneliti tentang Penggunaan *Gadget* yang dimainkan oleh siswa secara terus-menerus sebagai media bermain akan mematikan kreatifitas siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa perlu adanya perhatian lebih dari orang tua agar anak tidak cenderung fokus untuk bermain *Handphone* saja, tetapi harus fokus untuk belajar agar minat dan motivasi anak meningkat. Darwin (2023) meneliti tentang Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Bagi Peserta Didik yang bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap minat belajar peserta didik, untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dan prinsip-prinsip belajar. Aktivitas siswa dengan *gadget* seharusnya selalu diawasi oleh orang tua, namun kenyataannya saat ini banyak orang tua yang acuh tak acuh dan membiarkan anaknya bermain dengan *gadget* sejak dini dan tanpa batas waktu. Dan mengharapkan penuh pengawasan itu dari peran guru untuk membimbing siswa. kerja sama antara orang tua dan guru sangatlah penting untuk selalu mengawasi penggunaan *gadget* kapan digunakan. Kelemahan yang diteliti oleh peneliti sebelumnya adalah tidak terdapat langkah-langkah menentukan penelitian Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Bagi Peserta Didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa, dan Usaha yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik seperti: (a) adanya peran penting orang tua dalam membimbing penggunaan *gadget*, (b) memperbanyak interaksi antar peserta didik dan guru agar tidak sering teralihkan oleh *gadget*, (c) memberikan pengaruh hal yang positif dalam pembelajaran, dan (d) memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada agar membangkitkan minat belajar peserta didik.

Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Maharani & Khairat (2023) mengemukakan bahwa *gadget* merupakan istilah dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Handphone* (HP) adalah alat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, dapat dibawa kemana-mana dan tidak disambung dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

Sihombing et al. (2023) mengatakan bahwa jenis-jenis dari *Gadget* yang digemari sebagai berikut;

1. *Smartphone* adalah alat komunikasi yang tidak memakai kabel sehingga dapat dibawa kemana-mana dan mempunyai kemampuan untuk peserta didik bermain permainan.

2. Laptop sebuah computer yang berbentuk persegi panjang biasanya dan dapat dibawa kemanapun, fungsinya sama dengan *smartphone*.

Minat belajar adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat ini mempunyai definisi yang mana artinya adalah keinginan, kemauan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat yang ia miliki. Minat belajar peserta didik biasanya terbentuk setelah ia bisa menyesuaikan dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan yang nyaman dan mendukung juga dapat berdampak pada minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa sebelum dan sesudah di lapangan. Data yang diperoleh kemudian diolah dan ditafsirkan kemudian disimpulkan. Subjek penelitian berjumlah 6 siswa di salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Aceh Tengah. Subjek dipilih berdasarkan hasil observasi lapangan yang paling sering menggunakan *gadget* saat belajar. Data penelitian diperoleh dari instrument penelitian, yaitu: 1) Observasi, pengamatan saat pembelajaran siswa di kelas, dan 2) Kuesioner, diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan menerapkan media *gadget*. Kuesioner berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan tentang minat belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterikatan terhadap permainan dalam *gadget* dapat membuat siswa kehilangan konsentrasi belajar. Guru dapat berkreasi untuk membantu mengurangi kecendrungan siswa terkait permainan pada *gadget* dengan cara menyediakan konten pembelajaran berbasis *gadget*. Guru mengembangkan media pembelajaran menggunakan *gadget* contohnya menggunakan PPT, CANVA dengan slide-slide yang menarik yang dapat ditampilkan kepada siswa saat pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk media audiovisual seperti mencari sumber informasi dari *google* dan *youtube*.

Usaha yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai berikut: (a) adanya peran penting orang tua dalam membimbing penggunaan *gadget*, (b) memperbanyak interaksi antar peserta didik dan guru agar tidak sering teralihkan oleh *gadget*, (c) memberikan pengaruh hal yang positif dalam pembelajaran, dan (d) memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada agar membangkitkan minat belajar peserta didik. Hasiholan & Fernando (2021) meneliti tentang Penggunaan *Gadget* yang dimainkan oleh siswa secara terus-menerus sebagai media bermain akan mematikan kreatifitas siswa, oleh karena itu untuk meningkatkan minat belajar siswa perlu adanya perhatian lebih dari orang tua agar anak tidak cenderung fokus untuk bermain *Handphone* saja tetapi harus fokus untuk belajar agar minat dan motivasi anak meningkat. Nurhafizah et al (2023) meneliti tentang yang bertujuan untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap minat belajar siswa, untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dan untuk mengetahui bagaimana teknologi mempengaruhi pertumbuhan mental siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak-anak dapat dipengaruhi secara negatif oleh penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa siswa menggunakan *gadget* saat belajar untuk hal lain seperti bermain game, menonton Tiktok dan lain-lain. Agar siswa tidak menggunakan *gadget* saat belajar adalah yang pertama sekali kerja sama antara orang tua dan guru untuk selalu mengawasi penggunaan *gadget* kapan digunakan, dan memberi arahan apa dampak dari penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh *gadget* pada pembelajaran diantaranya adalah siswa menjadi malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar, melupakan tugas dan kewajibanya sebagai siswa, dan mengganggu perkembangan anak. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *gadget* contohnya menggunakan PPT, CANVA. Media pembelajaran dalam bentuk media audiovisual seperti mencari sumber informasi dari *google* dan *youtube*.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwin. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 13–16.
- Hasiholan, A. M., & Fernando, Y. V. (2021). Manfaat Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Pendidikan Kristen pada Era Postmodern. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2400–2410. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1114>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Kristiwati, I., Irfan, & Arifuddin. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Bima. *Edu Sociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2(2), 43–52.
- Maharani, A. D., & Khairat, A. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *AGENDA : Analisis Gender Dan Anak*, 5(1), 51–60.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Sihombing, R. E., Dongoran, E. D., Butar-butar, R. D., Harahap, H. P., Gaol, M. C. L., Lubis, D., Saleleubaja, S., Elabi, D., Togatorop, I. S. H., Hutagalung, L. M., Hutasoit, D. R., Pasaribu, B., Simbolon, N. I., & Sipahutar, F. K. (2023). Dampak Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak Didik Kelas IV Di SD Eppata II Batu Aji Batam. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPPMI)*, 2(1), 55–67.