



Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah SD Negeri 3 Usuku

Astiana¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: astianasyahrudin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di lingkungan sekolah SD negeri 3 Usuku Kabupaten Wakatobi. Desain penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa di SD Negeri 3 Usuku yang berjumlah 11 orang dan 2 orang guru sebagai subjek tambahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget akan menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak negative jika digunakan secara berlebihan dan tak terkontrol. Ketergantungan anak terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak malas belajar dan berdampak pada hasil belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 11 siswa, terdapat 3 siswa yang meningkat dan 8 siswa yang menurun. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak negative terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Gadget, Hasil Belajar, Lingkungan Sekolah

ABSTRACT

This research aims to determine the impact of gadget use on student learning outcomes in the public elementary school environment 3 Usuku, Wakatobi Regency. The research design uses descriptive qualitative research. The subjects of this research were 11 students at SD Negeri 3 Usuku and 2 teachers as additional subjects. The data collection techniques used were interviews, observation and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation and drawing conclusions/verification. The research results show that the use of gadgets can have a positive impact on student learning outcomes, depending on how they are used. If parents are knowledgeable in learning and direct wisely, then gadgets will become useful tools in children's education. However, gadgets can also have a negative impact if they are used efficiently and without limited use. The change in children's dependence on gadgets in children is caused by the long period of time they are used in using gadgets. Playing gadgets with a long schedule and doing it every day can make children lazy about studying and have an impact on their learning outcomes. The results of the research showed that out of 11 students, there were 3 students who improved and 8 students who improved. So it can be concluded that the use of gadgets has a negative impact on student learning outcomes.

Keywords: *Gadgets, Learning Outcomes, School Environment*

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci pembangunan suatu bangsa. Pendidikan dilakukan melalui usaha menentukan segenap kekuatan kodrat yang dimiliki anak, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 (Annisa, 2022), pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Tujuan dari pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis, dan bertanggung jawab (Meiliasari et al., 2022).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jenjang social, hobi, bahkan hiburan (A'yun et al., 2021). *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya tablet, computer, game smarphone, notebook, dan sebagainya. Artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan terknologi yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Subarkah, 2016). Menurut Osa Kurniawan Ilham 2011(Pratama, 2022), *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relative baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Menurut Garini (Hidayat, 2023) *gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi bagi penggunanya.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negative dalam penggunaannya (Ummi Muthi'ah2021). Adapun dampak positifnya yaitu sebagai berikut: Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media social, Mempersingkat jarak dan waktu dan Mempermudah para anak-anak mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Dampak negative dari penggunaan *gadget* yaitu : Anak-anak menggunakan media social di dalam *gadget* mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget, Aplikasi yang ada di dalam *gadget* membuat anak-anak lebih mementingkan diri sendiri, Anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*, *Gadget* mempermudah anak-anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya di akses., Bagi anak-anak *gadget* tidak menguntungkan.

Faktior-faktior yang Miempengaruhi Penggunaan Gadgiet adalah Kecanggihan dari gadgiet, Kieterjangkauan harga gadgiet, Gadgiet hadir diengan fitur-fitur mienarik, Iklan yang mieraja liela di miedia sicial, dan Lingkungan (Hadi & Sumardi, 2023). Adapun jenis-jenis *gadget* antara lain : *Smartphone*, *Laptop*, dan *Kamera Digital* (Jhonwilson Neno. Antonius, 2019) Adapun fungsi dari

pienggaraan gadget yaitu sebagai berikut: Media Komunikasi, Akses Informasi, Media Hiburan, dan Gaya Hidup (Marpaung, 2018).

Belajar adalah suatu proses ketidaktahuan menjadi tahu, yang didalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya yang memberikan dampak perubahan dalam bertingkah laku yang memberikan pengalaman yang bersifat edukatif, dan keterampilan (Galingging et al., 2022). Menurut Dra. Slameto (Festiawan, 2020) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Robert M Gagne (Festiawan, 2020) belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Sementara menurut Yasa (Rachman, 2018) belajar adalah proses mental untuk mengembangkan fungsi-fungsi psikologis yang dipresentasikan dalam bentuk perubahan.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar Menurut Susanto dalam (Ulfah & Arifudin, 2021) yang mengatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajar dari kegiatan belajar Hasil belajar di dasari oleh beberapa ranah seperti ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Syarrofatuddini, 2020). Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal dan eksternal (Simamiora et al., 2020). Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar tanpa ada paksaan dari orang lain. Misalnya minat. Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Leni & Sholehun, 2021). Dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya faktor lingkungan keluarga, faktor keluarga adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, dimana didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak dan bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut. Selain dua faktor tersebut ada juga faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya *gadget*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bersubjek pada beberapa siswa di SD Negeri 3 Usuku yang terdiri dari 11 orang dan beberapa guru sebagai subjek tambahan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam dan detail. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Cara yang digunakan dalam validitas data penelitian yaitu dengan triangulasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Informan yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 13 orang yang terdiri dari 11 siswa dan 2 orang guru.

Tabel 1. Hasil Wawancara Siswa dan Guru dalam Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa

Informan	Indikator	Keterangan
Peserta didik	Jenis gadget yang dimiliki peserta didik	Secara keseluruhan peserta didik menggunakan jenis gadget berupa Handphone /hp.
	Kegemaran bermain gadget	Peserta didik memainkan gadget karena suka dengan banyaknya aplikasi yang di tampilkan sehingga siswa tidak merasa bosan
	Penggunaan gadget	Ada beberapa siswa mulai menggunakan gadget dari TK, mereka merasa senang dan bahagia ketika bermain gadget yang dimana mereka itu bisa membuka dan menonton berbagai hal yang di inginkan seperti bermain game menonton dan lain sebagainya. Peserta didik dapat menghabiskan waktu bermain gadget dalam sehari yang dimana kebanyakan mereka membuka aplikasi game, tiktok dan youtube
	Peran orang tua	Untuk orang tua sendiri ada yang membatasi anaknya dalam bermain gadget dan ada juga yang tidak membatasi anaknya.
Guru	Hasil belajar peserta didik	Hasil belajar dari siswa yang menggunakan gadget ada yang meningkat ada yang menurun, tetapi untuk siswa yang sering menggunakan gadget mereka lebih banyak yang menurun hasil belajarnya. Apalagi nilai ulangan harian mereka lebih menurun. Untuk dampak yang sangat terlihat dari penggunaan gadget adalah sikap siswa yang cenderung tidak mendengarkan arahan dari guru.

Tabel diatasmenjelaskan bahwa peserta didik memainkan gadget karena suka, ada beberapa siswa mulai menggunakan gadget dari TK dan ada juga yang mulai menggunakannya saat sudah SD. Mereka merasa senang dan bahagia ketika bermain gadget yang dimana mereka itu bisa membuka dan menonton berbagai hal yang di inginkan seperti bermain game menonton dan lain sebagainya. Peserta didik dapat menghabiskan waktu bermain gadget dalam sehari yang dimana kebanyakan mereka membuka aplikasi game, tiktok dan youtube. Guru mengatakan bahwa hasil belajar dari siswa yang menggunakan gadget ada yang meningkat ada yang menurun, tetapi untuk siswa yang sering menggunakan gadget mereka lebih banyak yang menurun hasil belajarnya. Apalagi nilai ulangan harian mereka lebih menurun. Untuk dampak yang sangat terlihat dari penggunaan gadget adalah sikap siswa yang cenderung tidak mendengarkan arahan dari guru.

3.2. Pembahasan

Gadget adalah sebuah alat elektronik yang menarik dan memiliki banyak

fungsi khusus salah satunya yaitu memudahkan penggunaannya dalam mencari sebuah informasi. Dalam penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negative. Adapun dampak positifnya yaitu sebagai berikut: a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media social. b) Mempersingkat jarak dan waktu. c) Mempermudah para anak-anak mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Sedangkan dampak negative dari penggunaan gadget yaitu: a) Anak-anak menggunakan media social di dalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. b) Aplikasi yang ada di dalam gadget membuat anak-anak lebih mementingkan diri sendiri. c) Anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget. d) Gadget mempermudah anak-anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya di akses.

Orang tua harusnya berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget akan menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak negative jika digunakan secara berlebihan dan tak terkontrol. Ketergantungan anak terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak malas belajar dan berdampak pada hasil belajar mereka. jenis gadget yang di miliki oleh siswa berupa Handphone /hp. Yang membuat siswa bermain gadget karena suka, dengan banyaknya aplikasi yang di tampilkan, seruh, dan melihat banyak teman yang memainkan sehingga dia juga ikut memainkan gadget. Mengenai kapan mulai menggunakan gadget, penggunaan gadget dikalangan siswa bukan menjadi hal baru lagi karena mereka menggunakannya sudah dari lama. Yang dirasakan siswa dalam bermain gadget bermacam-macam ada yang senang dan bahagia. Yang dimana mereka itu bisa membuka dan menonton berbagai hal yang di inginkan.

Durasi penggunaan gadget semua siswa menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu untuk bermain bersama teman sebaya, waktu mengerjakan tugas sekolah, serta waktu untuk istirahat. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia sekolah dasar dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar dalam penggunaan gadget adalah maksimal 2 jam dalam sehari. Aplikasi yang sering digunakan siswa bermacam-macam ada yang bermain game, menonton di Youtube, tiktok dan lain sebagainya. Mereka menggunakan gadget bukan untuk mencari tugas-tugas sekolah atau hal yang berkaitan dengan pembelajaran tetapi mereka menggunakannya untuk sebagai hiburan saja. Mengenai peran orang tua dalam membatasi anaknya dalam bermain gadget, dalam penggunaan gadget ada yang dibatasi ada yang tidak. Peran orang tua sangat penting karena jika tidak dibatasi maka anak-anak akan sesuka hati dalam bermain gadget. Dalam pembagian waktu antara belajar dan bermain gadget, mereka bisa membagi waktunya mereka biasanya bermain gadget pada siang hari dan belajar pada malam hari. Tetapi ada juga yang tidak sering belajar mereka lebih memilih bermain gadget dari pada belajar.

Hasil belajar siswa dikatakan ada yang meningkat ada yang menurun dari jumlah siswa 11 orang yang meningkat hanya 3 orang saja dan lainnya menurun. Sejalan dengan hasil wawancara guru kelas V dan VI. Berdasarkan tabel rata-rata hasil ulangan harian dapat kita identifikasi bahwa terdapat 3 siswa dengan

peningkatan nilai dengan rata-rata nilai di atas 70, yang menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hasil belajar mereka. Selain itu terdapat 8 siswa dengan nilai yang menurun dengan rata-rata di bawah 70. Jika dilihat dari rata-rata nilai seluruh siswa yang menggunakan gadget maka hasil belajar menurun.

4. Kesimpulan

Penggunaan gadget memiliki dua dampak terhadap hasil belajar siswa. Akan memberikan dampak positif tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget akan menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak negative jika digunakan secara berlebihan dan tak terkontrol. Ketergantungan anak terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak malas belajar dan berdampak pada hasil belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 11 siswa, terdapat 3 siswa yang meningkat dan 8 siswa yang menurun. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak negative terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- A'yun, R. W., Indriati, D. K., Mustanfidah, A., & Fitriana, A. (2021). Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 555–568. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai-555->
- Annisa, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.
- Galingging, C. I., Pratiwi, D. S., Amaliah, D., Ananda, E., Mubarak, M. Z., Ilmi, R. B., & Asyifa, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Man 3 Medan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Handayani*, 13(1), 14. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i1.35871>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
- Jhonwilson Neno. Antonius. (2019). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pad Anak Usia 4-6 Tahun. *Education Jurnal*, 2(1), 1–15.
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*,

- 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Meiliasari, R., Utari, U., Alfianti, A., Purwanti, F., Prof, U. I. N., & Zuhri, K. H. S. (2022). Implementasi Tujuan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Journal on Islamic Education*, 6(2), 122–131.
- Pratama, A. R. S. A. (2022). Penurunan Kesehatan Mata Mahasiswa Akibat Pemakaian Layar Gadget Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi. *S1 Pendidikan Fisika, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang*, January, 1–7.
- Rachman, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Murid SDN 209 INPRES GARANTIGA Kecamatan Simbang Kabupaten Marod. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310. <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0>
[Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52](https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52)
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Subarkah, M. A. (2016). Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 15(1), 125–144.
- Syarrofatuddini. (2020). Pengaruh gadget dan minat baca terhadap hasil belajar ips siswa di sd gugus ki hajar dewantara kecamatan dukuhwaru kabupaten tegal. *SKripsi*, 8.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>