

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023

Darwin

Sekolah Dasar Negeri 12 Muntei, Mentawai

Email: darwinharun5@gmail.com

Abstrak

Perkembangan zaman telah membuat perubahan yang sangat signifikan dengan adanya alat komunikasi yang sangat canggih yaitu gadget. Adanya alat ini dapat mengakibatkan keuntungan dan kerugian pada diri seseorang. Kebanyakan manusia yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan gadget itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka. Salah satunya adalah bagi pelajar yang telah kecanduan menggunakan gadget. Dampak buruk penggunaan gadget terhadap pelajar yaitu menjadi malas belajar. Terkadang jika siswa pulang sekolah sedang berada di rumah bermain dengan gadget dengan waktu yang tidak tertentu. Melihat kondisi penggunaan gadget pada kalangan pelajar di Mentawai yang membuat kurangnya minat pada pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan dampak gadget terhadap minat belajar anak adalah siswa malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dan penggunaan gadget dengan waktu yang tidak terbatas adanya kecanduan game online. Penggunaan gadget pada pelajar dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi siswa secara fisik maupun mental. dampak yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif dan negatif terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 12 Muntei. Gadget dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik siswa. Penggunaan gadget perlu adanya pemantauan pada siswa sehingga tidak hilangnya minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Gadget, Minat Belajar Siswa.*

Abstract

The development of the times has made very significant changes with the existence of very sophisticated communication tools, namely gadgets. The existence of this tool can result in advantages and disadvantages for a person. Most humans who can no longer control themselves use the gadget itself and instead have an impact that is not good for their lives. One of them is for students who are addicted to using gadgets. The bad impact of using gadgets on students is being lazy to study. Sometimes when students come home from school they are at home playing with gadgets for an indefinite amount of time. Seeing the condition of using gadgets among students in Mentawai makes a lack of interest in learning. The results showed that the impact of gadgets on children's learning interest was that students were lazy to write and read, decreased social skills and unlimited use of gadgets with online game addiction. The use of gadgets on students can have a significant impact and influence on students physically and mentally. the impacts can be in the form of positive and negative impacts on students' learning interest at SD Negeri 12 Muntei. Gadgets can affect aspects of cognitive, social-emotional development, religious and moral values, language and physical-motor aspects of students. The use of gadgets requires monitoring of students so that students do not lose interest in learning.

Keywords: *Gadgets, Interest in Student Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah membuat perubahan yang sangat signifikan dengan adanya alat komunikasi yang sangat canggih yaitu gadget. Gadget adalah barang canggih yang diciptakan oleh manusia dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, bahkan hiburan (Marpaung, 2018);(Arif, 2017). Dunia informasi dan komunikasi dewasa ini tampaknya tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Konsumsi masyarakat terhadap teknologi membuat dunia teknologi semakin kompleks (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021). Komunikasi yang dulunya membutuhkan waktu lama untuk disampaikan, kini

dengan teknologi, semuanya menjadi dekat, tanpa jarak. Awalnya, teknologi diciptakan untuk memudahkan setiap aktivitas manusia (Cecep, 2021). Berasal dari pikiran manusia, dirancang untuk memudahkan aktivitasnya, kemudian diterapkan dalam kehidupan. Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang pesat, maju seiring dengan perkembangan zaman dari hari ke hari, dan fungsi ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami pergeseran (Setiawan, 2017). Misalnya salah satu fasilitas canggih yang akan dibahas kali ini adalah alat teknologi terbaru yang dikenal dengan nama Gadget.

Alat komunikasi saat ini sangat berkembang, dulu hanya digunakan untuk bertukar informasi suara dan teks, namun sekarang lebih beragam, pertukaran informasi tidak hanya suara dan teks, tetapi sekarang gambar, video dapat terkirim (Juwita et al., 2015);(Istiyanto, 2016). Gadget telah menjadi populer di seluruh dunia, dan jaringan ini dapat menghubungkan perangkat stasioner atau seluler, selama perangkat tersebut terhubung ke Internet, kedua perangkat tersebut dapat saling berkomunikasi (Siti, 2018). Semua orang tahu apa itu gadget, dari perkotaan hingga pedesaan, dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Sebagian besar pengguna di dunia hanya menggunakannya tanpa mengetahui bahwa masih banyak lagi yang bisa dilakukan melalui gadget.

Alat komunikasi ini tidak hanya berkembang di perkotaan melainkan juga telah merambah ke pelosok daerah-daerah yang berkembang di Indonesia (Lubis, 2018);(Bayu, 2011). Salah satu daerah yang menggunakan alat komunikasi ini yaitu daerah Kepulauan Mentawai. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup dan juga dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia. Adanya alat ini dapat mengakibatkan keuntungan dan kerugian pada diri seseorang. Kebanyakan manusia yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan gadget itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka. Salah satunya adalah bagi pelajar yang telah kecanduan menggunakan gadget. Dampak buruk penggunaan gadget terhadap pelajar yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan gadget yang dimilikinya.

Jika pelajar sudah terlalu sering menggunakan gadget maka akan sangat sulit bagi pelajar tersebut melepaskan kecanduannya. Dampak negatif ini memberikan masalah besar dalam proses belajarnya. Nurmalasari & Wulandari, (2018) jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (2016) yang menyatakan siswa sering menggunakan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya. Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap tingkat belajar siswa yaitu dari pada belajar menggunakan buku ia lebih memilih mengandalkan gadget.

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Kurniawati (2020) pengaruhnya terhadap prestasi siswa dengan nilai rata-rata 56%. Kemudian Yuni Triya (2019) pengaruh gadget terhadap perilaku siswa pesantren sebesar 67%. Perkembangan teknologi saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti gadget akan tetapi jika melihat pada penelitian yang sudah dilakukan penelitian di atas gadget ternyata memiliki pengaruh terhadap belajar dan prestasi siswa. Hal itu terjadi karena siswa belum dapat memanfaatkan gadget secara benar. Terkadang jika siswa pulang sekolah sedang berada di rumah bermain dengan gadget dengan waktu yang tidak tertentu. Melihat kondisi penggunaan gadget pada kalangan pelajar di Mentawai khususnya di Sekolah Dasar Negeri 12 Meuntei penulis melakukan penelitian dengan judul “ Dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 12 Muntei”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kepustakaan. Menurut Nazir, (2013) Studi literatur juga berarti teknik data dengan melakukan telaah buku, literatur, file dan berbagai laporan yang berkaitan dengan pemecahannya. Studi pustaka adalah penelitian yang dilakukan secara informasi dan menggunakan berbagai jenis perpustakaan, buku, dokumen.

Sumber data yang dipelajari tentang berbagai konsep teori yang digunakan didasarkan pada literatur yang ada, dan pada artikel yang diterbitkan di berbagai jurnal ilmiah yang memuat teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian. Masalah dari pencarian ini adalah untuk menemukan Kajian literatur yang berfungsi untuk membangun satu atau lebih teori yang merupakan objek dasar penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget dalam Pembelajaran merupakan upaya pemanfaatan perangkat elektronik yang canggih untuk

memudahkan komunikasi dalam proses pembelajaran, dan saat ini banyak siswa yang menggunakan gadget. Bahkan tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan gadget saat ini sedang marak diadopsi oleh para pelajar untuk bermain game online. Pengaruh gadget tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk belajar karena kebanyakan dari mereka bermain dengan gadget dan melupakan pelajarannya. Sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk game, chatting, Instagram, Facebook.

Di sisi lain, penggunaan gadget memerlukan pengawasan dari guru dan orang tua, karena jika dikemudian hari digunakan secara tidak tepat akan berdampak negatif pada penanaman minat belajar siswa. Jika siswa terlalu banyak menggunakan gadget maka siswa akan malas untuk belajar, sehingga pendidik perlu memperhatikan penggunaannya di lingkungan sekolah. Dampak gadget terhadap minat belajar anak adalah siswa malas membaca, hal ini sering terjadi karena anak kurang perhatian dan pengawasan orang tua saat menggunakan gadget. Membuat anak malas melakukan hal-hal yang menguntungkan. Namun pada kenyataannya, banyak orang tua yang membiarkan anaknya pergi dan tidak peduli dengan apa yang anaknya lakukan. Dampak selanjutnya adalah berkurangnya sosialisasi di lingkungan setempat. Akibat kurangnya sosialisasi, anak tidak berinteraksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Padahal sosialisasi dapat membentuk karakter anak mencari pengalaman sosial. Dampak lainnya adalah kecenderungan bermain game online menyebabkan anak menjadi malas belajar, karena orang tua membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa perhatian khusus dari orang tua. Hal ini memerlukan pengawasan khusus untuk menghindari akibat yang fatal bagi siswa.

Dalam hal ini gadget mempunyai dampak positif dan negatif khususnya pada peserta didik. Hal tersebut mendominasi pada proses minat belajar di Sekolah Dasar Negeri 12 Muntei untuk meningkatkan penggunaan gadget dengan efektif. Kenyataan yang terjadi di Mentawai khususnya pada lingkungan Sekolah Dasar Negeri 12 Muntei, anak-anak terlalu asik dalam menggunakan gadgetnya, sehingga mereka lupa dengan kebutuhan sendiri untuk belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Tidak menutup kemungkinan jika gadget sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan minat belajar siswa. Jika tidak ada control dari orang tua dan guru berkemungkinan anak-anak mengakses situs-situs yang mengandung unsur pornografi. Ini adalah akibat yang paling berbahaya dalam pemakaian gadget bagi siswa. Dampak gadget bagi siswa di Sekolah Dasar Negeri 12 Muntei ini banyak dari siswa menggunakan gadget untuk bermain game online sambil nongkrong dengan teman-teman lainnya. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua dan guru yang membuat anak tersebut kecanduan bermain gadget.

Di lingkungan sekolah, peran guru diperlukan untuk memastikan tindak lanjut dari kegiatan yang dilakukan oleh anak didiknya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka guru memberikan perhatian khusus dan siswa agar menggunakan gadget dengan baik dan benar agar dapat menumbuhkan semangat anak untuk belajar. Dengan demikian, selain sisi negatif, tentunya ada sisi positif bagi siswa yaitu memperoleh informasi dalam penyelesaian tugas sekolah. Dampak negatif bagi siswa yaitu bermain game online secara terus menerus akan membuat siswa malas belajar, yang akan mengakibatkan siswa tidak berminat untuk belajar.

SIMPULAN

Penggunaan *gadget* pada pelajar dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi siswa secara fisik maupun mental. Dampak yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif dan negatif terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 12 Muntei. *Gadget* dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik siswa. Penggunaan *gadget* perlu adanya pemantauan pada siswa sehingga tidak hilangnya minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. *JURNAL INFORMATIKA*, 4(2), 163–173.
- Bayu. (2011). Optimalisasi Program Desa Informasi Melalui Penguatan Kelembagaan. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*, 13(2), 29–42.
- Cecep. (2021). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT DALAM BERBAGAI BIDANG. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Faidlatul Habibah, A., & Irwansyah, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal*

Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, 3(2), 350–363.

- Istiyanto, S. B. (2016). TELEPON GENGAM DAN PERUBAHAN SOSIAL Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(1), 58.
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa. *Sosietas*, 5(1).
- Lubis, M. S. I. (2018). Media Online Eksistensi dari Media Cetak di Kota Medan. *Jurnal Network Media*, 1(1), 26.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
- Nazir. (2013). Metode Penelitian. In *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAT PRESTASI that are easy to carry anywhere for. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Setiawan, daryanto. (2017). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.
- Siti. (2018). Internet : Pengertian, Sejarah, Fasilitas dan koneksi. *Geopolitics and International Boundaries*, 2(1), 1–16.
- Setiawati, M. (2018) *Pelajar dan gawai antara keuntungan dan kerugiannya*. Pena.Belajar.Kemendikbud.Go.Id.[http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/8/pelajar dan-gawai-antara-keuntungan-dan-kerugiannya/](http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/8/pelajar-dan-gawai-antara-keuntungan-dan-kerugiannya/)
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3 (2),333. <http://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Zaman Now. [http://mediaindonesia.com/read/detail/189938-gawai-dan konsentrasi-belajar tantangan-mendidik-siswa-zaman-now](http://mediaindonesia.com/read/detail/189938-gawai-dan-konsentrasi-belajar-tantangan-mendidik-siswa-zaman-now)