

Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD

Filly Fitriani

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
Email : fillyfitriani021@gmail.com

Abstract : *The Influence of Intensity Use of Gadgets on Learning Interests of Mi/SD Students.* The purpose of this study was to determine the effect of the intensity of using gadgets on students' learning interest. This research is a research using a qualitative approach with descriptive methods on the intensity of gadget use as the independent variable and interest in learning as the dependent variable. The research data was obtained using literature study techniques. From various sources, there are negative and positive impacts that can be taken from using gadgets. From the analysis of the sources of using gadgets it is very influential for students' learning interest, if children make good use of gadgets to find information about lessons, students' interest in learning will increase because gadget features help students to learn, while the intensity of excessive use of gadgets will make students not interested. in learning because of addiction to gadgets.

Keywords : intensity, gadget, interest in learning

Abstrak: *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Mi/SD.* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif pada intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik studi pustaka. Dari berbagai sumber yang ada terdapat dampak negatif dan positif yang dapat diambil dari penggunaan gadget. Dari analisis sumber penggunaan gadget sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, bila anak memanfaatkan gadget dengan baik untuk mencari informasi seputar pelajaran maka minat belajar siswa akan meningkat karena fitur gadget yang membantu siswa untuk belajar, sedangkan intensitas penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat siswa menjadi tidak minat dalam belajar karena kecanduan terhadap gadget.

Kata kunci: *Intensitas, Gadget, Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang dapat terwujud dengan adanya pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bidang terpenting untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia.

Pendidikan saat ini harus dilakukan dengan teratur dan sistematis supaya memberikan efek yang baik bagi bangsa Indonesia. Pendidikan yang baik merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, agar siswa mampu memecahkan permasalahan pendidikan yang dihadapinya.

Untuk mewujudkan pendidikan yang dapat mencerdaskan bangsa, sekolah sebagai tempat kegiatan pembelajaran siswa harus selalu meningkatkan kualitas dan mutunya. Dalam proses pembelajaran, siswa harus turut andil dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik. Minat belajar siswa sangat dibutuhkan dalam keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah.

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu internal dan eksternal. Dan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah teknologi informasi dan komunikasi atau yang biasa disebut *gadget*.

Perkembangan kemajuan teknologi komunikasi di era globalisasi ini berlangsung

sedemikian pesatnya, sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi dalam bidang teknologi. Di Indonesia penggunaan teknologi sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Teknologi dapat memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi yang dapat memperlancar aktivitasnya. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Pada saat ini, hampir semua tingkat mulai dari orang tua, remaja, hingga anak-anak sudah tidak asing lagi dengan teknologi canggih yang berguna untuk mengakses informasi dari belahan dunia mana pun dengan mudah yang biasa disebut dengan gadget (Bambani, 2013; Komalasari, 2011). Gadget merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menjangkau semua kalangan termasuk anak usia sekolah.

Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak anak-anak sekolah dasar yang juga banyak menggunakan gadget. Pada generasi saat ini gadget terutama *smartphone* juga digunakan oleh kalangan anak-anak usia 6 hingga 12 tahun. Bahkan banyak orang tua yang mengalihkan keaktifan anak atau hanya agar anak bisa diam tanpa mengganggu orang tuanya dengan memberikan gadget kepada anaknya. Perkembangan teknologi membuat gadget memiliki daya tarik sendiri, karena memiliki fitur canggih yang bisa melakukan atau mendapatkan hiburan, informasi atau apa pun itu dalam waktu singkat di *smartphone* ketimbang membaca buku.

Karakteristik lain dari Gadget yaitu Gadget memiliki akses internet. Gadget bisa digunakan mengakses web/internet dan

konten yang disajikan di browser-nya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses web lewat komputer. Opera Mobile, SkyFire Mobile, IE Mobile adalah contoh beberapa browser di sebuah gadget. Gadget yang pada awalnya ditemukan pada tahun 1776 diniatkan sebagai media untuk mengirimkan pesan suara atau sebagai media komunikasi sekarang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Tidak hanya mengirimkan pesan saja, data pun mampu dikirim melalui media telephone.

Intensitas penggunaan Gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah (Hasanah & Kumalasari, 2015) pada proses belajar. Menurut Saroinsong (2016) penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal siswa jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar menggunakan buku (Harfiyanto, Cahyo, & Tjaturahono, 2015). Tetapi ketika siswa bisa mengatur penggunaan gadget dengan baik dan bisa memaksimalkan pemanfaatannya maka akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan prestasinya.

Melihat fenomena tersebut peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sujana dan Ibrahim, 1989). Sedangkan menurut Arikunto (2007, hlm. 234) bahwa penelitian deskriptif

merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya saat penelitian dilakukan.

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan oleh penelliti yaitu menggunakan studi pustaka. Menurut Koentjaraningrat teknik kepastakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat di ruang kepastakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian.

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dan informasi melalui pembacaan literatur atau sumber-sumber tertulis seperti buku-buku, penelitian terdahulu, makalah, jurnal, artikel, hasil laporan dan majalah yang berkaitan dengan penelitian. Dengan teknik ini peneliti dapat mengumpulkan berbagai referensi teori tentang pendidikan, minat belajar, gadget, dan teori-teori lainnya yang berhubungan dengan permasalahan dan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam survei tahun 2020, sebanyak 79% orang tua memberikan izin anaknya untuk menggunakan gadget diluar kegiatan belajar. Sementara hanya 21% orang tua yang melarang anak memakai gadget selain untuk belajar.

Intensitas penggunaan gadget pada anak sekolah dasar sangat tinggi (Ince Prabu:2020). Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dikarenakan gadget adalah perangkat mini atau alat yang menarik karena teknologi yang memberikan hal baru dengan berbagi fitur yang dapat digunakan dengan hanya genggamannya membuat orang merasa senang saat menggunakannya.

Berikut beberapa faktor yang menyebabkan banyak orang bahkan anak-anak menggunakan gadget:

(1) Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru; (2) Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik yang membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan gadget; (3) Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan r anak-anak dapat terpenuhi seperti bermain game, sosial media, bahkan sampai berbelanja online; (4) Keterjangkauan harga gadget yang disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi; (5) Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat, karena pada zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget; (6) Faktor budaya berpengaruh paling luas dalam mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak anak-anak yang mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang membuat keharusan untuk memiliki gadget; (7) Faktor sosial yang mempengaruhi seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial; (8) Faktor pribadi yang berkontribusi terhadap perilaku r anak-anak seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, serta konsep diri.

Dari penggunaan gadget tersebut pastikan akan memiliki dampak positif dan negatif kepada pemakainya, berikut adalah dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget: Dampak positif penggunaan gadget adalah sebagai berikut: (1) Memudahkan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang banyak sehingga lebih mudah

untuk memperbanyak teman dan berkenalan dengan orang baru; (2) Mempersingkat jarak dan waktu; (3) Hubungan jarak jauh tidak menjadi masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget; (4) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Dampak negatif penggunaan gadget adalah sebagai berikut: (1) Aplikasi yang ada didalam gadget membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali seseorang mengabaikan orang yang ada disekitarnya bahkan tidak jarang tidak menganggap orang yang mengajak berbicara; (2) Seseorang menjadi kecanduan bermain gadget. Awalnya remaja menggunakan gadget untuk berkomunikasi menggunakan media sosial. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan baru dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan; (3) Gadget memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan; (4) Media sosial yang ada didalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti bullying, penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial; (5) Gadget membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas, serta membuat remaja sulit dalam membangun kemampuan dan ketrampilan sosialnya.

Dari berbagai dampak, gadget menjadi salah satu faktor eksternal pengaruh minat belajar siswa. Menurut Hurlock, minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat

hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Crow and Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat. Minat mengandung unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak).

Oleh sebab itu, minat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab jika tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa. Unsur kognisi maksudnya adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai obyek yang dituju oleh minat tersebut, ada unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu, seperti rasa senang, sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi. Dari ketiga unsur inilah yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang ada di sekolah seperti belajar.

Dari berbagai sumber, peneliti berpendapat bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar siswa, penggunaan gadget dapat berpengaruh baik pada minat belajar siswa jika siswa memanfaatkan gadget untuk membantu siswa mencari pengetahuan dan belajar. Namun penggunaan gadget yang tidak terkontrol dengan baik oleh orang tua,

dan kebebasan bermain gadget akan membuat siswa menjadi tidak memiliki minat belajar yang tinggi.

PENUTUP

Dari hasil pembahasan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa mi/sd, jika gadget dimanfaatkan dengan baik untuk mencari informasi seputar pelajaran atau fitur belajar yang terdapat dalam gadget dan

waktu penggunaan gadget teratur, pengaruh gadget sangat bagus untuk minat belajar siswa. Namun sebaliknya jika siswa menggunakan gadget tanpa mengenal waktu dan digunakan untuk bermain dan intensitas penggunaannya tinggi, maka siswa akan kurang fokus dalam belajar dan membuat minat belajar siswa tersebut rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri Arfi Bambani, Hasil Muhammad & Ngazis, Amal Nur. (2013), Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. [Online]. Tersedia: <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/433547-hasil-survei-kebiasaan-pengguna-smartphone-di-indonesia>
- Harfiyanto, Dkk. (22 Agustus 2019). Dampak Penggunaan Gadget. diambil dari Jurnal Pendidikan Sosial: <http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jes>
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). *Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2(1), 55–70. <https://doi.org/10.21831/HSJPI.V2I1.4613>
- Hidayat & Junianto. (2017). *Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM*. Jurnal Informasi UBSI, vol. 4, no. 2, pp. 163–173
- Ince Prabu Setiawan Bakar. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sd Inpres Tamalanrea II Makassar*. Journal ALGAZALI
- M.Agil Nugroho & Tatang Muhajang. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)
- Wahyuni, R. S., & Kaddas, B. (2022). Pengaruh Strategi Komunikasi Guru Berbasis Media Gadget di Masa Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 4(2), 123-138.