

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa

(Penelitian Studi Kasus di Desa Serang RT 01 RW 05
Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon)

Farecha Nur Al addawiyah¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta
Pos-el: ¹Farechanur@upi.edu;

ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi manusia menjadi terlena. Salah satu teknologi yang sering digunakan ialah gadget (smartphone). Hampir segala aktivitas tidak terlepas dari penggunaan gadget. Gadget dapat memberikan dampak positif maupun negative tergantung bagaimana menggunakannya. Penggunaan gadget kini telah banyak diminati anak-anak termasuk anak usia Sekolah Dasar. Penggunaan gadget dikalangan anak tentu akan mempengaruhi aktivitas belajarnya. Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti banyak menjumpai anak-anak Sekolah Dasar khususnya yang tinggal di Desa Serang anak tidak dapat melepaskan gadget terlebih dengan adanya wabah corona yang melaksanakan pembelajaran secara daring (online). Pada masa pandemi ini anak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget. Peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa usia sekolah dasar di Desa Serang RT 01 RW 05 Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon. Pemanfaatan gadget, Faktor penyebab, perubahan perilaku, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan gadget. Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan observasi partisipatif terhadap empat subjek penelitian yang memenuhi kriteria dan permasalahan yang sedang diteliti. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data yaitu pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada. Hasil penelitian yang ditemukan peneliti saat berada di lapangan yakni dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di RT 01 RW 05 Desa Serang Kecamatan Klangeran yaitu pertama, pemanfaat gadget dalam pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara orang tua dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Kendala lain yang timbul yaitu kurang antusiasme siswa dalam pembelajaran, sehingga sulitnya melibatkan siswa secara aktif

dalam proses pembelajaran. Kedua, dampak perilaku siswa terhadap penggunaan gadget di Desa Serang RT 01 RW 05 yaitu yang berlebihan memberikan dampak negative bagi perilaku anak dalam keluarganya diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan anak mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan mengurung diri. Ketiga dampak terhadap hasil belajar siswa di RT 01 RW 05 Desa Serang, Kecamatan Klangeran, Kabupaten Cirebon yaitu dampak negative dari penggunaan gadget yang berlebih mengakibatkan menurunnya konsentrasi belajar pada anak. Anak mudah lupa dan susah mencerna materi pelajaran sehingga menurunnya prestasi belajar di sekolah. Orang tua harus selalu mendampingi anak dalam bermain gadget.

Kata Kunci: *dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*

Dengan berkembangnya teknologi manusia menjadi terlena. Mereka cenderung mengandalkan teknologi di segala aktivitasnya. Salah satu teknologi yang sering digunakan adalah smartphone atau handphone atau *gadget*. *Gadget* sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari, hampir semua kegiatan tidak terlepas dengan penggunaan *gadget*. Dahulu, *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan atas seiring kemajuan zaman maka *gadget* dapat dimiliki oleh semua kalangan. Memiliki *gadget* bukan lagi sebuah gaya hidup tetapi sebuah kebutuhan manusia di era modern ini. *Gadget* adalah alat komunikasi modern yang diciptakan untuk membantu mengakses informasi sehingga lebih mudah dan praktis.

Gadget dapat memberikan efek positif maupun negatif tergantung bagaimana kita memanfaatkan *gadget*. Penggunaan *gadget* kini telah banyak diminati anak-anak termasuk anak usia sekolah dasar. Dengan kecanggihan *gadget* semakin menghabiskan waktu bagi para penggunanya. Penggunaan *gadget* dikalangan anak tentu akan mempengaruhi aktivitasnya anak menjadi tidak bisa mengatur waktu. Anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget* dibandingkan dengan belajar. Belajar bukan menjadi hal yang menyenangkan sehingga mengganggu aktivitas belajar anak akibatnya hasil belajar anak menurun.

Amelia & Nugraha (Kurniawati, 2020) mengemukakan ketika gadget tidak ada di genggamannya anak, anak akan terus mencarinya. Maka anak tersebut telah ketergantungan terhadap *gadget*. Jika anak sudah bergantung maka akan mempengaruhi pada proses belajarnya. Misalnya semangat belajarnya menjadi berkurang, menjadi tidak disiplin waktu akibatnya belajar bukan sebagai prioritas utama. Anak tidak dapat melepaskan diri dari bermain *gadget* terlebih adanya wabah corona yang melaksanakan pembelajaran secara daring (*online*). Pada masa pandemi corona ini anak menghabiskan waktu belajarnya untuk

bermain *gadget*. Bukan untuk belajar tetapi untuk bermain *games, tiktok, instagram, like, youtube dan whatsapp*. Dengan fitur yang canggih dan menarik maka anak tidak mampu melepaskan diri dari bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti banyak menjumpai anak-anak Sekolah Dasar khususnya yang tinggal di Desa Serang, Kecamatan Klagenan, Kabupaten Cirebon yang tidak mampu melepaskan diri dari bermain *gadget*. Bahkan bukan hanya menurun pada hasil belajarnya namun terhadap perubahan perilaku pada anak. Karena kecanggihannya dan modernnya *gadget* anak-anak banyak terpengaruh oleh media sosial. Mereka cenderung mengikuti hal-hal yang seharusnya tidak dilakukan oleh anak usia Sekolah Dasar. Tentu hal ini menjadi sesuatu hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua siswa, khususnya dalam mengawasi anaknya. Belajar di masa pandemi memang banyak sekali tantangan dan godaannya bagi anak. Yang biasa mereka melakukan aktivitas belajar di Sekolah sekarang mereka melakukan semua aktivitasnya di rumah. Peran orang tua harus bisa memanfaatkan waktu untuk belajar di rumah. Orang tua harus menyiapkan jadwal untuk mendampingi anak belajar di rumah agar anak tidak terlena. Proses pembelajaran yang diadakan anak di rumah harus berdasarkan keinginan dari dalam diri anak sendiri agar mereka semangat dalam belajar. Apabila keinginan belajar tumbuh dalam diri anak, maka anak akan tertarik dan menikmati kegiatan proses belajar di rumah.

(Priatno & Marantika, 2017) mengemukakan bahwa menggunakan *gadget* bukan hanya memberikan dampak negatif saja tetapi bisa memberikan dampak positif membantu anak untuk memudahkan dalam proses belajarnya agar tercapai prestasinya. Penelitian di atas sejalan dengan penelitian (Kurniawati, 2020) “Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Prestasi Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Dapat kita lihat pengaruhnya dengan nilai rata-rata sebesar 56%.

Siswa yang sering menggunakan *gadget* akan memiliki kecanduan karena aplikasi di dalam *gadget* sangat menarik. Mereka sangat rentan terpengaruh oleh media sosial yang ada di dalam *gadget*. Maka perlunya dampingan orang tua ketika anak bermain *gadget*. Dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung bagaimana menggunakannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang menghasilkan pemecahan masalah berupa katakata, ucapan

dan tulisan. Penelitian jenis ini termasuk pada penelitian studi kasus. subjek penelitian ini dilakukan oleh anak kelas 5. Peneliti melibatkan 4 anak Sekolah Dasar dan orang tua yang menggunakan *gadget* guna mendapatkan informasi lebih dalam mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Tempat penelitian yang dipilih yaitu RT 01 Desa Serang, Kecamatan Klenganan, Kabupaten Cirebon. Peneliti memilih tempat penelitian karena di RT 01 ditemukan permasalahan yaitu banyaknya anak yang kecanduan *gadget* sehingga rendahnya minat untuk belajar dirumah sehingga berakibat pada hasil belajarnya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Juli 2021 saat anak masih melakukan proses pembelajaran di rumah akibat pandemic corona yang belum usai. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai sesuatu yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data yaitu dengan menggunakan teknik triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan *Gadget* Terhadap Kegiatan Pembelajaran

Gadget memberikan dampak negative maupun positive hal ini tergantung bagaimana cara individu menggunakannya. Hasil wawancara saat berada di lapangan, dalam penggunaan *gadget* anak usia sekolah dasar di blok makmur RT 01 RW 05 Desa Serang menggunakannya sebagai sarana hiburan. Jenis Aplikasi yang sering dibuka biasanya aplikasi : *tiktok*, *gamess*, dan *youtube*. Hal ini diakui oleh A.I.J sebagai subjek pertama pada saat di wawancara oleh peneliti. A.I.J mengatakan : “ biasanya saya menggunakan *Gadget* untuk menonton video *tiktok*, dan bermain *free fire* sampai larut malam. Sedangkan berbeda dengan FGM (9 tahun) digunakannya untuk apa, dia menjawab: “digunakan untuk mengedit video di tik-tok dan untuk bermain *instagram*”. Selanjutnya peneliti pun wawancarai 2 subjek berikutnya yaitu TA (10 tahun) dan SA (10 tahun) untuk menanyakan penggunaan *gadget*. Mereka menjawab “ digunakan untuk *mabar* (main bareng) *free fire*. Saat ditanya apakah digunakan untuk belajar ke 4 anak tersebut menjawab : “ pada saat ada tugas saja dan pada saat bersama orang tua”. Pernyataan anak-anak tersebut menunjukan bahwa anak-anak belum tahu manfaat dan kegunaan *gadget* yang sebenarnya.

Manfaat *gadget* sebenarnya dapat mempermudah kita dalam berkomunikasi dengan orang lain, dapat menambah wawasan ilmu, dapat menjelajah segala informasi. *Gadget* juga dapat menjadi sarana belajar online di rumah dengan kondisi saat ini anak- anak dapat melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan aplikasi belajar seperti : *ruang orang*

tua, *Google classroom, zoom, Gmeet, youtube, dsb.* Nampaknya orang tua masih belum bisa memaksimalkan manfaat positif dari *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang tidak benar dapat memberikan dampak negative terhadap anak. Anak menjadi kecanduan yang tidak bisa lepas dari *gadget*. Anak yang kecanduan *gadget* terfokuskan pandangannya pada *gadget* tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. Bermain *gadget* anak menjadi lupa waktu dan melupakan kewajibannya untuk belajar.

2. Dampak Perilaku Belajar Siswa

Dari hasil wawancara menurut subjek wawancara A.I.J yaitu “perilaku belajar tidak focus karena bermain tiktok, bermain *free fire* dan waktu bermain *gadget* lebih dari 3 jam”. Kemudian wawancara pada subjek ke II yaitu FGM mengatakan “ Saya focus bermain tik tok dan instaram lebih terhibur di banding belajar bermain *gadget* ya lebih dari 1 jam 2 jam”. Subjek ke III juga mengatakan bahwa “bermain *games* seharian dan itu karna kemauan sendiri dan ikut teman dan *gadget* sebagai hiburan”. Terakhir wawancara pada subjek ke IV yaitu SA mengatakan bahwa “Di *gadget* ada aplikasi belajar online serta kalau bermain bias lupa waktu karna pengaruh teman dan kemauan sendiri juga”.

Kemudian wawancara terhadap orang tua subjek dampak perilaku belajar siswa Hhal ini terbukti ketika orang tuanya menyuruh untuk belajar. Hal ini terbukti ketika orang tuanya menyuruh melakukan sesuatu pada anak seperti menyuruhnya untuk belajar. Ibu Winduasih selaku orang tua AIJ mengatakan: “ selama bermain *gadget* anak saya susah untuk mengerjakan tugas harus dimarahi terlebih dahulu”. Hal ini senada dengan yang dikatakan ibu Maesaroh “ Anak saya selalu marah kalau diganggu dan diingatkan untuk belajar”. Selain itu pernyataan yang sama juga dikatakan oleh ibu Firgiyanti “ Anak saya ketika ada tugas sangat senang karena berkesempatan untuk meminjam hp saya walaupun mengerjakan tugas nya sebentar lebih banyak bermain *gadget*, saya memberikan hp kepada anak ketika ada tugas sekolah saja. Sedangkan menurut ibu Nining mengatakan “ akhir-akhir ini anak saya susah untuk mengerjakan tugas tidak ada keinginan dalam dirinya, jangankan untuk belajar untuk mengerjakan kewajibannya beribadah saja susah,”.

3. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Peneliti mewawancarai orang tua subjek yaitu ibu Winduasih terkait dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa mengatakan bahwa “ Ketika bermain *gadget* anak malah suka hiburan neng dibandingkan belajar malah saya suka marah juga kadang lupa waktu, Anak ini terpengaruh teman mainnya neng karna kan temen-temennya juga bermain *gadget*, Hasil belajarnya menurun selama bermain *gadget* anak saya susah

untuk mengerjakan tugas harus dimarahi terlebih dahulu, Perilakunya ya mudah marah dan jarang belajar neng malah senang bermain *gadget*”.

Kemudian wawancara terhadap orang tua subjek ke II ibu Firgiyanti mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa mengatakan bahwa “ Anak bermain *gadget* Biasanya lebih dari 3 jam, ketika ada tugas sangat senang karena berkesempatan untuk meminjam hp saya walaupun mengerjakan tugas nya sebentar lebih banyak bermain *gadget*, saya memberikan hp kepada anak ketika ada tugas sekolah”.

Subjek ke III yaitu ibu Maesaroh mengatakan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa sama halnya seperti ibu Firginyanti anaknya bermain *gadget* lebih dari 3 jam dan ketika ditegur marah disuruh belajar. Kemudian orang tua subjek ke IV ibu Nining mengatakan bahwa “ Anak suka main *gamess* tapi ya belajar online juga, main gadget ikut temannya neng karna biasanya saya lihat main *gamess* juga, anak saya susah untuk mengerjakan tugas tidak ada keinginan”.

Kemudian peneliti mewawancarai subjek I yaitu A.I.J mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar yaitu “Ya cukup aja ka dan *gadget* dijadikan sebagai hiburan.” Kemudian wawancara kepada subjek ke II yaitu FGM mengatakan bahwa “ Bermain *gadget* kemauan sendiri, hasil belajar menurut saya Sedang ka bagus aja lah.”

Peneliti mewawancarai subjek ke III yaitu TA mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mengatakan bahwa “ Bermain *gadget* bias seharian dan di aplikasi *gadget* ada aplikasi belajar online hasil belajar selama ini baik dan cukup”. Kemudian pada subjek ke IV yaitu SA mengatakan bahwa “Hasil belajarnya cukup dan *gadget* memiliki manfaat positif yaitu buat belajar dan bermain game sebagai hiburan”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa di RT 01 Desa Serang, Kecamatan Klagenan, Kabupaten Cirebon dapat disimpulkan, pemanfaatan gadget dalam kegiatan pembelajaran di RT 01 Desa Serang, Kecamatan Klagenan, Kabupaten Cirebon yaitu manfaat gadget dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara orang tua dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Kendala lain yang timbul yaitu kurang antusiasme siswa dalam pelajaran, sehingga sulitnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan

kemampuan memahami materi pada siswa. Dampak perilaku belajar siswa penggunaan gadget di RT 01 Desa Serang, Kecamatan Klangeran, Kabupaten Cirebon yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku anak dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan anak mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri. Berkembangnya zaman tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di RT 01 Desa Serang, Kecamatan Klangeran, Kabupaten Cirebon yaitu dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan menurunnya konsentrasi belajar pada anak, anak mudah lupa dan susah mencerna materi pelajaran sehingga menurunkan prestasi belajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Hidayah, A. (2017). Pengembangan Model TIL (The Information Literacy) Tipe The Big 6 Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Upaya Menumbuhkan Budaya Literasi Di Sekolah. *Jurnal Pena Vol. 4 No. 1*, 623-635.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (1985). *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015. *Research Gate*, 1-2.