

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar

Fatir Khomaruddin¹, Nur Halimah Nst², Fitri Murni Harahap³, Isma Khoiria⁴,
Siti Sahara Daulay⁵, Erna Siregar⁶, Hizbi Naziya Hasibuan⁷, Sabar Pohan⁸,
Nurhayati Siregar⁹

Institut Agama Islam Padang Lawas, Indonesia

E-mail: hatakerazel@gmail.com¹, nurhalimah121206@gmail.com²,
fitrihrp022@gmail.com³, ismakhoiria0301@gmail.com⁴,
sitisaharadaulay199@gmail.com⁵, erna78954@gmail.com⁶,
hizbinazyahasibuan@gmail.com⁷, pohansabar13@gmail.com⁸,
yatisiregar18@gmail.com⁹

ABSTRAK

Di era digitalisasi ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Salah satu bentuk dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai jenis gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya. Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan berbagai fitur khusus, di mana di dalamnya tersedia beragam aplikasi untuk mengakses informasi, media sosial, menyalurkan hobi, mengekspresikan kreativitas, dan banyak fungsi lainnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Hasil dari penelitian ini adalah menyatakan bahwa. Di SDN Aliaga 0710 V telah menerapkan penggunaan gadget sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan inovasi. Lembaga ini berkomitmen mendukung pembelajaran abad 21. Saat ini seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah telah memanfaatkan gadget seperti laptop, Smart TV atau interactive flat panel (IFP), dan infocus sebagai media utama penyampaian materi, diskusi, serta evaluasi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Kata kunci: Gadget, Motivasi belajar

ABSTRACT

In this era of digitalization, the development of information and communication technology is currently happening very rapidly. One form of this development is the emergence of various types of gadgets such as smartphones, tablets, and other digital devices. Gadgets are small electronic devices designed with various special features, in which there are numerous applications available to access information, social media, pursue hobbies, express creativity, and many other functions. The approach used in this research is a qualitative approach. Qualitative research is research that aims to understand phenomena about what the research subjects experience, such as behavior, perceptions, motivations, actions, and through descriptions in the form of words and language. The result of this research states that. At SDN Aliaga 0710 V, the use of gadgets has been implemented as one of the learning media to support interactive teaching and learning activities and innovation. This institution is committed to supporting 21st-century learning. Currently, all teaching and learning activities at the school have

utilized gadgets such as laptops, Smart TVs or interactive flat panels (IFPs), and projectors as the main media for delivering materials, discussions, and learning evaluations. This aims to increase students' digital literacy and create a more creative and innovative learning environment.

Keywords: Gadgets, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Di era digitalisasi ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Salah satu bentuk dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai jenis gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya. Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan berbagai fitur khusus, di mana di dalamnya tersedia beragam aplikasi untuk mengakses informasi, media sosial, menyalurkan hobi, mengekspresikan kreativitas, dan banyak fungsi lainnya. Umumnya, istilah gadget sering dikaitkan dengan perangkat seperti smartphone. Fungsinya meliputi sarana komunikasi, sumber informasi, hiburan, hingga pelengkap gaya hidup modern, bahkan gadget seakan menjadi kebutuhan pokok di zaman digital, hal ini di sebabkan banyaknya informasi yang hanya dapat diakses melalui gadget, banyak juga sekolah-sekolah swasta maupun negeri yang mewajibkan para siswa memiliki gadget, untuk memudahkan pembelajaran.

Kemajuan pesat dalam sistem komunikasi jelas mengubah pola komunikasi di masyarakat. Sebelum adanya media massa, komunikasi di Indonesia sebagian besar dilakukan dengan cara yang sederhana, menggunakan media tradisional atau tatap muka langsung. Perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan semakin populernya penggunaan gadget, mencatat perubahan signifikan dalam cara berkomunikasi, hal ini meliki dampak positif dan negatif tersendiri, tergantung penggunaannya, salah satu dampak positifnya yaitu dunia terasa lebih dekat, kita tidak perlu jauh-jauh jika hanya sekedar ingin menemui atau berkomunikasi, hanya menggunakan gadget dan akses internet kita dapat bertatap muka secara tidak langsung, sedangkan dampak negatifnya adalah saat ini gadget banyak di salah gunakan oleh oknum-oknum tidak bertanggung jawab, banyak kasus penipuan yang terjadi melalui gadget.

Penggunaan gadget dalam komunikasi telah menyebabkan menurunnya minat masyarakat untuk membaca. Interaksi melalui gadget juga turut membuka peluang terjadinya tindakan-tindakan ilegal. Di Indonesia, pemanfaatan gadget cenderung lebih menonjol sebagai bagian dari gaya hidup dibandingkan dengan fungsinya sebagai alat komunikasi. Gadget memiliki dampak yang cukup besar bagi masyarakat termasuk pelajar. Di satu sisi, gadget dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar 0710 Aliaga V, di mana intensitas tinggi untuk bermain game atau media sosial menurunkan motivasi dan konsentrasi belajar. Namun, gadget dapat

meningkatkan motivasi jika digunakan secara bijak untuk edukasi. Pengawasan ketat orang tua penting untuk menjaga keseimbangan antara hiburan dan pembelajaran. Berbagai usaha dilakukan orang tua dalam pengawasan terhadap penggunaan gadget anaknya yang masih usia dini, seperti memberi batas waktu penggunaan smartpone terhadap anaknya. Sebenarnya ini bukan solusi untuk menghindari dampak negatif pada anak, hanya akan menambah keinginan anak dalam menggunakan smartpone, karena merasa kurang puas dengan waktu yang di berikan.

Dalam jurnal ini akan kami tuliskan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar, yang mendasari jurnal kami adalah anak sekolah dasarlah yang paling rentan terpengaruh dan terdampak negatif atas penggunaan gadget dari pada anak remaja atau orang dewasa, karena kurang memahami atau mampu menyaring berbagai informasi dari gadget. Tujuannya tak lain sebagai pembelajaran tentang pentingnya bijak dalam menggunakan gadget, karena gadget seperti pisau bermata dua bagi penggunanya, dapat membantu berbagai hal pekerjaan sehari-hari, juga dapat merugikan penggunanya.

Seringkali penggunaan gadget pada anak dianggap hal biasa apalagi pada anak usia ABG (Anak Baru Gede), hal itu dianggap hal yang wajar di era sekarang yang apapun serba menggunakan gadget. Hingga semua orang tua memberikan izin sepenuhnya kepada anak mereka dalam menggunakan gadget, padahal ini tidak seharusnya di sepelekan. Hal seperti inilah yang menjadi faktor utama penyebab ketergantungan anak pada gadget, anak akan beranggapan semua hal dapat dilakukan dengan gadget. Contoh yang saat ini sering terjadi di kalangan siswa jenjang SMP sederajat sampai kalangan mahasiswa adalah mereka lebih memilih memainkan HP daripada mendengarkan guru yang sedang menjelaskan di depan, lebih memilih menggunakan bantuan google daripada membaca buku atau bertanya kepada guru, padahal hal itu merupakan tugas seorang guru untuk menjelaskan hal yang belum di ketahui peserta didiknya.

Gadget adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Gadget mempunyai dampak negatif dan positif, dampak positif gadget diantaranya adalah : akses Informasi Cepat yakni memudahkan pencarian informasi untuk pendidikan, pekerjaan, dan pengetahuan umum. Konektivitas tanpa batas yakni menjaga hubungan sosial dengan keluarga dan teman yang berada di lokasi jauh. Peningkatan efisiensi dan produktivitas yakni mempercepat penyelesaian tugas dan pekerjaan berkat aplikasi penunjang. Membuka peluang baru yakni munculnya ekonomi digital, pekerjaan remote, dan peluang belajar online. Kemudahan dalam transaksi: Pembayaran non-tunai dan layanan perbankan digital membuat transaksi lebih praktis. Selain positif dampak lainnya adalah negatif yakni potensi kecanduan. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan nomophobia (ketakutan tanpa ponsel) dan ketergantungan. Masalah Kesehatan Fisik seperti resiko gangguan kesehatan mata (computer vision syndrome), postur tubuh yang buruk (tech neck), dan gangguan tidur akibat paparan cahaya biru. Risiko Keamanan Siber: Ancaman

pencurian data pribadi, penipuan (phishing), dan peretasan. Masalah Kesehatan Mental: Paparan media sosial yang berlebihan dapat memicu kecemasan, depresi, dan perbandingan sosial. Cyberbullying yakni menjadi platform untuk perundungan di dunia maya yang dampaknya bisa sangat serius.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Jenis penelitian ini merupakan *field research* dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu melakukan pembahasan terhadap kenyataan atau data yang ada dalam praktek. Yang kemudian akan dihubungkan dengan pendekatan secara langsung terhadap penelitian. Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi lapangan dengan metode penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kualitatif yang bersifat yuridis sosiologis, yang bertujuan untuk memaparkan tentang bagaimana pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa di SDN Aliaga V. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Bila masalah penelitian belum jelas, masih remang-remang atau mungkin malah masih gelap. Kondisi semacam ini cocok diteliti dengan metode kualitatif karena peneliti kualitatif akan langsung masuk ke obyek, melakukan penjelajahan dengan *grant tour question*, sehingga masalah akan dapat ditemukan dengan jelas. Melalui penelitian model ini, peneliti akan melakukan eksploitasi terhadap suatu obyek. Untuk memahami interaksi sosial. Interaksi sosial yang kompleks hanya dapat diurai kalau peneliti melakukan penelitian dengan metode kualitatif dengan cara ikut berperan serta, wawancara mendalam terhadap interaksi sosial tersebut. Dengan demikian akan dapat ditemukan pola-pola hubungan yang jelas.

Ada beberapa alasan dalam penelitian kualitatif, pengamatan dimanfaatkan sebesar-besarnya seperti yang dikemukakan oleh Guba dan Lincoln sebagai berikut ini. *Pertama*, teknik pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung. *Kedua*, teknik pengamatan juga memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya. *Ketiga*, pengamatan memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proposisional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data. *Keempat*, sering terjadi ada keraguan pada peneliti, jang-jangan pada data yang dijaringnya ada yang keliru atau biasa. *Kelima*, teknik pengamatan memungkinkan peneliti mampu memahami situasi-situasi yang rumit. *Keenam*, dalam kasus-kasus tertentu di mana teknik komunikasi lainnya tidak dimungkinkan, pengamatan dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat. Sebagaimana disebutkan diatas, salah satu ciri penelitian kualitatif bersifat deskriptif.

Makna bersifat deskriptif yaitu, data yang terkumpul berbentuk kata-kata, gambar bukan angka-angka. Kalaupun ada angka-angka, sifatnya hanya sebagai penunjang. Data yang diperoleh meliputi transkrip, interview, catatan lapangan, foto dokumen pribadi, dan lain-lain. Jenis penelitian ini penulis gunakan karena mengingat data yang diperoleh berupa kata-kata atau kalimat dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama pelaksanaan penelitian. Penelitian ini diterapkan dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana sistem manajemen pendidikan pesantren di era modernisasi di zaman sekarang.

Pendekatan dan jenis penelitian ini digunakan oleh penulis karena data yang hendak dikumpulkan penulis adalah tentang “Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDN Aliaga V” Dari ungkapan konsep tersebut jelas bahwa yang dikehendaki adalah suatu informasi dalam bentuk deskripsi. Disamping itu ungkapan konsep tersebut lebih menghendaki makna yang berada dibalik deskripsi data tersebut, karena itu penelitian ini lebih sesuai jika menggunakan pendekatan kualitatif.

Peneliti bertindak sebagai instrumen pengumpul data yang mana peneliti melakukan wawancara dan melakukan observasi serta menganalisis hasil data-data yang dihasilkan. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengamat observatories yang bertindak sebagai peneliti sekaligus pengamat untuk mendapatkan data-data valid dan objektif terhadap apa yang diteliti maka kehadiran peneliti dilapangan dalam penelitian kualitatif mutlak diperlukan, karna sangat menentukan hasil penelitian maka dengan cara riset lapangan sebagai pengamat penuh secara langsung pada lokasi penelitian peneliti dapat menemukan dan mengumpulkan data secara langsung.

Ada beberapa hal yang harus dimiliki oleh peneliti sebagai instrumen yaitu *responsive*, dapat menyesuaikan diri, memproses data secepatnya, dan memanfaatkan kesempatan untuk mengklarifikasi dan mengikhtisarkan. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengamat nonpartisipasif atau pengamat hanya berperan sebagai peneliti saja agar dapat mengamati informan dan sumber data secara langsung sehingga data yang dikumpulkan benar-benar lengkap karena diperoleh dari interaksi sosial yang intensif antara peneliti dengan sumber-sumber data yang ada dilapangan.

Tujuan kehadiran peneliti dilapangan adalah untuk mengamati secara langsung keadaan-keadaan atau kegiatan yang berlangsung, kegiatan dan kejadian social dan gejala fsikis yang terjadi dilapangan. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengamati langsung bagaimana kejadian tersebut berbeda jauh atau lebih relevan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini gadget lebih merupakan suatu

media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya gadget. Contoh gadget misalnya Handphone. Klemens menyebutkan bahwa Handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat.

Menurut Derry, gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Sedangkan menurut Manumpil, gadget adalah suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya smartpone, Iphone and Blackberry. Jadi, bisa disimpulkan bahwa gadget adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa kemana-mana yang saat ini berkembang pesat.

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dan atau di ruang praktek. Sehubungan dengan tugas ini, guru hendaknya selalu memikirkan tentang bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, diantaranya dengan membuat perencanaan pembelajaran dengan seksama dan menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang tepat guna. Dalam hal ini penggunaan media dalam dunia pendidikan atau yang sering disebut dengan media pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2.

Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang - undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media seperti gadget sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan. Secara umum manfaat gadget dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Dengan bantuan gadget, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. Gadget juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas. Pemanfaatan dilingkungan media pembelajaran berupa gadget sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan gadget dalam pembelajaran adalah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Tidak hanya dampak positif yang ditimbulkan dalam gadget, dampak negatif dari media pengguna gadget juga diperlu diperhatikan. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan gadget, dapat

membuat siswa enggan belajar dengan buku dan tidak jarang disalahgunakan penggunaannya. Dengan demikian, dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran.

Di SDN Aliaga V telah menerapkan penggunaan gadget sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan inovasi. Lemabaga ini berkomitmen mendukung pembelajaran abad 21. Saat ini seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah telah memanfaatkan gadget seperti laptop, Smart TV atau interactive flat panel (IFP), dan infocus sebagai media utama penyampaian materi, diskusi, serta evaluasi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Dengan demikian SDN Aliaga V telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa gadget dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan laptop dan infocus sedangkan siswa menggunakan smart tv untuk kegiatan literasi digital, presentasi kelompok, dan mengakses platform pembelajaran. Penerapan ini berjalan sesuai panduan kemendikbudristek. Dalam hal ini dinyatakan bahwa penggunaan gadget di SDN Aliaga v bukan untuk main game semata, tapi jadi "papan tulis digital, buku digital, alat praktek" yang membuat proses belajar mengajar lebih seru, cepat dan relevan dengan zaman sekarang. Jadi gadget memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan jika digunakan secara bijak dan terencana. Dengan mengatasi tantangan dan menerapkan strategi optimalisasi yang tepat, gadget dapat menjadi alat yang ampuh untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

KESIMPULAN

Gadget adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Kemajuan pesat dalam sistem komunikasi jelas mengubah pola komunikasi di masyarakat. Sebelum adanya media massa, komunikasi di Indonesia sebagian besar dilakukan dengan cara yang sederhana, menggunakan media tradisional atau tatap muka langsung. Perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan semakin populernya penggunaan gadget, mencatat perubahan signifikan dalam cara berkomunikasi, hal ini meliki dampak positif dan negatif tersendiri, tergantung penggunaannya, salah satu dampak positifnya yaitu dunia terasa lebih dekat, kita tidak perlu jauh-jauh jika hanya sekedar ingin menemui atau berkomunikasi, hanya menggunakan gadget dan akses internet kita dapat bertatap muka secara tidak langsung, sedangkan dampak negatifnya adalah saat ini gadget banyak di salah gunakan oleh oknum-oknum tidak bertanggung jawab, banyak kasus penipuan yang terjadi melalui gadget.

Di SDN Aliaga V telah menerapkan penggunaan gadget sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan

inovasi. Lemabaga ini berkomitmen mendukung pembelajaran abad 21. Dengan demikian SDN Aliaga V telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa gadget dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini dinyatakan bahwa penggunaan gadget di SDN Aliaga v bukan untuk main game semata, tapi jadi “papan tulis digital, buku digital, alat praktek” yang membuat proses belajar mengajar lebih seru, cepat dan relevan dengan zaman sekarang. Jadi gadget memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan jika digunakan secara bijak dan terencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 43
- Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta : Gajah Mada University, 2016)
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara,2016).
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : Remaja Rosdakarya,2011)
- Manumpil, dkk, “HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO”, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 3 No. 2 (2015), 1
- Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, . (Bandung : Remaja Rosdakarya,2011)
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta, 2016), hal.35