

Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di MA Darul Muttaqien Kumbara Utama

Khusnul Nur Azizah

Institut Agama Islam Pelalawan, Indonesia

*Email: khusnul.nurazizah@gmail.com

ABSTRACT

A gadget is an item with various applications that can provide various news media, social networks, hobbies, and even entertainment. Learning achievement is the result or level of ability that students have achieved after following the teaching and learning process within a certain time, in the form of changes in behavior, skills and knowledge. Then it will be measured and quantified in numbers or statements. The aim of this research is to find out whether gadgets can influence student achievement at MA Darul Muttaqien. The research method used is a quantitative method. The sample was taken using a purposive sampling technique, namely 30 respondents. The instruments used in this research were questionnaires and observation sheets. The population of this study was 15% of students in classes X, XI and XII of MA Darul Muttaqien, and were taken randomly. The conclusion of this research is that there is a relationship between gadget use and the level of student learning achievement at MA Darul Muttaqien Kumbara Utama.

Keyword: *Gadgets, Learning, Achievement*

Copyright © 2022, BEDELAU.
All rights reserved.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Komponen-komponen sistem pendidikan yang mencakup sumber daya manusia dapat digolongkan menjadi dua yaitu: tenaga kependidikan guru dan nonguru (Vidiarti et al, 2019). Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, “komponen-komponen sistem pendidikan yang bersifat sumber daya manusia dapat digolongkan menjadi tenaga pendidik dan pengelola satuan pendidikan (penilik, pengawas, peneliti dan pengembang pendidikan)” (Meka,

2021). Di era globalisasi ini alat komunikasi yang semakin canggih yaitu gadget memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014).

Pada era sekarang *gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa. ¹ yang dapat berdampak buruk pada nilai akademik maupun prestasi mereka. Tidak heran jika *gadget* pada era sekarang banyak disukai oleh siswa. Sebab *gadget* pada era sekarang telah berubah menjadi barang

yang menarik terutama pada teknologi *touchscreen* dan juga telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik perhatian, terutama pada siswa. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar menggunakan buku modul yang tersedia.²

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar juga dapat dikatakan sebagai akibat dari adanya interaksi dan respon antar siswa dan guru. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila ia dapat menunjukkan suatu pencapaian dalam dirinya.

Menurut Kurniawati bahwa siswa yang sering menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada *gadget* dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya. Sedangkan menurut Astuti Gambaran penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa/siswi SMAN 2 Tembilahan yaitu yang positif menggunakan *gadget* mayoritas memiliki prestasi belajar tidak baik. Menurut selan frekuensi intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa kelas V SDN 03 Salatiga cenderung rendah, hal tersebut ditunjukkan pada hasil pengolahan dari

kuesioner yang dibagikan serta rekapan nilai raport semester genap yang di peroleh, dikarenakan dimasa pandemi covid pertemuan tatap muka tidak di anjurkan oleh pemerintah, jadi dengan adanya *gadget* berbasis daring dapat meminimalisir pertemuan secara tatap muka.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan diatas dapat diketahui bahwa pengaruh yang timbul dalam menggunakan *gadget*. Pada kenyataannya pada penelitian diatas terdapat dampak yang negatif dan positif dalam penggunaan *gadget*. terhadap prestasi siswa hingga akan mengakibatkan prestasi belajar siswa cenderung menurun. Melihat kondisi yang seperti ini, penulis melakukan tinjauan pustaka dengan mencari beberapa hasil penelitian yang relevan. Oleh sebab itu, tujuan penulis adalah meninjau kembali apakah pengaruh penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi prestasi siswa.

METODE

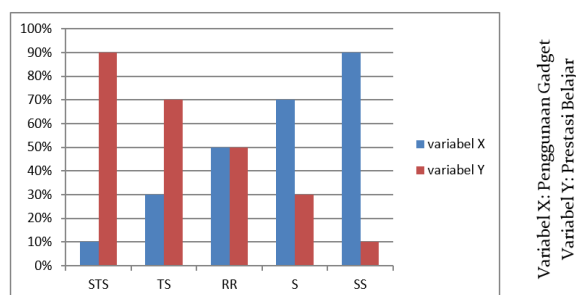
Jenis penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses mendapatkan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat yang dapat digunakan untuk menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin kita ketahui. Penelitian ini menggunakan dua Variabel yaitu Pengaruh Penggunaan *gadget* dan Prestasi belajar. Populasi dipenelitian ini diambil dari jumlah keseluruhan siswa MA (Madrasah Aliyah) dan sampel Diambil 15 % dari jumlah populasi, Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling, yaitu suatu teknik dimana semua individu dalam populasi secara individu atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data adalah dengan angket angket mengenai

variable X (penggunaan *gadget*) dan variable Y (prestasi belajar).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan diatas bahwasanya mayoritas siswa/siswi positif/setuju jika menggunakan gadget dengan berlebihan/kecanduan gadget akan berdampak negatif pada prestasi belajar seorang pelajar. Jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Sehingga siswa mengalami permasalahan pada proses belajarnya karena disebabkan oleh keergantungan kepada gadget yang tidak dapat digunakan dengan baik. Ketergantungan yang menyebabkan semangat belajar siswa kurang, konsentrasi belajar menurun sehingga tingkat prestasinya mengalami penurunan.

Para pelajar menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya sebagai seorang pelajar yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mencari informasi mengenai edukasi maka akan dapat menunjang tingkat prestasi siswa yang memberikan pengaruh yang positif. Tetapi jika siswa menggunakan gadget secara berlebihan dan menjadi ketergantungan maka akan membuat siswa malas untuk belajar, semangat belajar berkurang, konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Oleh sebab itu peran orang tua/guru sangat diperlukan untuk memberikan pengawasan kepada siswa dalam penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan Priatno & Marantika (2017) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua/guru.



Berdasarkan hasil gambar di atas bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik di MA Darul Muttaqien Kumbara Utama. Dikarenakan penggunaan *gadget* secara berlebihan sehingga para siswa malas untuk membaca buku cetak ataupun buku LKS yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Dan para siswa kurang fokus dalam belajar atau memahami materi yang suda diberikan oleh guru bidang studi. Para remaja sekarang lebih mengutamakan *gadget* dalam menyelesaikan tugas sekolah, mereka tidak ingin menyelesaikan tugas sekolah melalui buku yang sudah tersedia. Faktor kecanduan *gadget* karena kurang diperhatikanya pelajar oleh orang tua atau guru, jika orang tua atau guru membatasi siswa dalam menggunakan *gadget* maka kemungkinan siswa tidak akan kecanduan *gadget*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas bahwa penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya. Akan tetapi jika gadget dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan baik maka dapat digunakan sebagai sarana dalam belajarnya untuk menunjang tingkat prestasinya. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua

dan guru untuk mengawasi dan membatasi waktu yang tepat pada penggunaan gadget. Orang tua dan guru dapat memberikan gadget kepada siswa sesuai kebutuhan siswa misalnya saat siswa mengalami kesulitan saat belajar atau kurang paham terhadap materi yang dipelajari maka siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mencari informasi yang mengedukasi.

REFERENSI

- Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online game, addiction and learning achievement of senior high school students in Jakarta. *Indonesian Journal of Disability Studies*, 7(2), 151-155.
- Aprianti, F., Dayurni, P., Fajari, L. E. W., Pernanda, D., & Meilisa, R. (2022). The Impact of Gadgets on Student Learning Outcomes: A Case Study in Indonesia Junior High School Students. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 5(5), 121-130.
- Arif Rifan ,Hidayat. Erfian, J. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM*. 4(2), 163-173.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM | Hidayat | Jurnal Informatika. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163-173. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/2096>
- Ibáñez, M. B., Portillo, A. U., Cabada, R. Z., & Barrón, M. L. (2020). Impact of augmented reality technology on academic achievement and motivation of students from public and private Mexican schools. A case study in a middle-school geometry course. *Computers & Education*, 145, 103734.
- Kurniawati., Dian. 2020. *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi Siswa*.
- Mabaroh, B., & Sugianti, L. (2021). Gadget Addiction and the Students' Achievement. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(3), 321-332.
- Nurmalasari. Devi, W. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang*. 3(2), 111-118.
- Nurmalasari. Devi, W. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang*. 3(2), 111-118.
- Othman, N. (2020). Recovery, The Impact of Electronic Gadget Uses with Academic Performance among Secondary School Students. *Prac Clin Invest*, 2(2), 56-60.
- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. (2020). An Analysis of the Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558-565.
- Ratnasari, D., & Haryanto, H. (2019). Analysis of Utilization of Gadgets as Effective Learning Media in Innovation Education to improve Student Learning Achievement. *KnE Social Sciences*, 460-467.
- Rohmah Chusna (2017) *Pengaruh Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi*

- Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dimana populasi penelitian adalah Student Grade XI Office Administration Competence SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta : Yogyakarta : Jurnal Komunikasi dalam Masyarakat (26).pp.1-20.
- Sahin, D., & Yilmaz, R. M. (2020). The effect of Augmented Reality Technology on middle school students' achievements and attitudes towards science education. *Computers & Education*, 144, 103710.
- Siregar, N. C., Rosli, R., Maat, S. M., & Capraro, M. M. (2019). The effect of science, technology, engineering and mathematics (STEM) program on students' achievement in mathematics: A meta-analysis. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 15(1), em0549.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supard, S., & Hasanah, E. (2020). Junior high school students' experiences of high technology based learning in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 153-166.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 4(2), 16-35.