

# JURNAL EDUSAINTEK

INSTITUT PENDIDIKAN SOE

Submitted: 17 November 2023

Revised : 15 Desember 2023

Accepted : 23 Desember 2023

Volume 1 Nomor 2, 30 Desember 2023

E-ISSN: 2987-8217

P-ISSN:

## Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa

Kristin Yunita Kosat<sup>1</sup>, Dian Sidiarna Nenoliu<sup>2\*</sup>, Pifa A. Lakapu<sup>3</sup>, Dyen E. Lakapu<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Soe, Indonesia

E-mail: [dianeans7777@gmail.com](mailto:dianeans7777@gmail.com)\*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa SD Inpres Oehala. penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, minat belajar siswa kelas II SD Inpres Oehala dikategorikan tinggi. Hal ini dinyatakan berdasarkan analisis data nilai angket minat belajar. Berdasarkan 20 siswa yang diteliti sebanyak 5 siswa (28,5%) berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya 15 siswa (71,5%) berada pada kategori sedang. Penggunaan gadget siswa SD Inpres Oehala menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang diteliti, 5 siswa yang menggunakan gadget mendapat kategori sangat setuju (25%), kategori setuju berjumlah 12 siswa (60%), 2 siswa yang mendapat kategori tidak setuju (10%), dan siswa yang mendapat kategori sangat tidak setuju berjumlah 1 siswa (5%). Hal tersebut menunjukkan secara umum bahwa, penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa berada pada kategori tinggi.

**Kata Kunci:** gadget, minat belajar

### *The Impact of Gadget Usage on Students' Interest in Learning*

#### *Abstract*

*This study aims to determine the influence of gadgets on the learning interest of SD Inpres Oehala students. This study used quantitative descriptive methods. The research instrument used is a questionnaire sheet with the aim of determining the influence of gadgets on student learning interest. Based on the results of the study, the interest in learning of grade II students of SD Inpres Oehala is categorized as high. This is stated based on data analysis of the value of the learning interest questionnaire. Based on the 20 students studied, 5 students (28.5%) were in the very high category. A further 15 students (71.5%) were in the medium category. The use of gadgets for SD Inpres Oehala students showed that of the 20 students studied, 5 students who used gadgets got the category of strongly agreeing (25%), the category of agreeing amounted to 12 students (60%), 2 students who got the category of disagree (10%), and students who got the category of strongly disagree amounted to 1 student (5%). This shows in general that, the use of gadgets for student learning interests is in the high category.*

**Keywords:** *gadgets, interest in learning*

#### **PENDAHULUAN [Times New Roman, 11pt, bold, spasi 1]**

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi semakin berkembang (Azizul dkk, 2020; Lestari,

2018). Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah gadget (Dewi, 2019; Patricia, 2020). Gadget dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Namun, sekarang gadget tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting, tetapi juga digunakan anak-anak usia sekolah. Perkembangan teknologi dan informasi sangat pesat, yang ditandai dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi. Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus dan elektronik kecil yang unik dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya (Sari dan Mirna Intan 2018). Mengetahui penggunaan gadget, dengan perkembangan minat dan hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan minat belajar siswa. Ada metode yang digunakan yakni metode konvensional, yaitu metode yang berpusat pada pendidik, sehingga membuat siswa menjadi pasif karena mereka hanya mendengarkan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan sebagai pembawa informasi, media pembelajaran dan hiburan. Manfaat gadget lainnya adalah dapat terkoneksi dengan internet dan siswa menjadi familiar dengan fungsi internalnya (Angga, dkk 2020). Hal ini menyebabkan banyak siswa yang menyalahgunakan internet untuk hal-hal yang negatif, sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tuanya. Penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi siswa dan orang tua menepuh ruang dan waktu. Kini gadget bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video (Marpaung, 2018).

Dampak pengaruh gadget pada perkembangan anak sangatlah banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan terbagi menjadi dua yaitu: dampak positif dan negatif (Fitriyah, 2021). Adapun dampak positif dalam penggunaan gadget pada anak yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget yaitu mengganggu kesehatan mata, mengganggu perkembangan anak, mempengaruhi perilaku anak, rawan terhadap tindakan kesehatan (Fitriyah 2021). Kesimpulannya, dampak positifnya sama saja dengan semua aplikasi di *handphone* atau gadget kita memfasilitasi komunikasi dengan orang lain yang jauh dari kita. Menambah pengetahuan, kita juga dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan aplikasi di dalam gadget kita. Lebih banyak wawasan tentang cara menambah teman di banyak jejaring sosial yang bermunculan. Sekarang kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial dengan gadget. Munculnya metode-metode pembelajaran baru, hal ini dapat memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran, terciptanya metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak maupun materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak. Oleh sebab itu untuk mengurangi dampak negatif tersebut, maka anak-anak harus dapat meminimalkan waktu dalam menggunakan gadget dan memanfaatkan gadget untuk keperluan belajar dan mencari hal-hal yang positif, gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak dari segi psikologis masa anak-anak adalah masa keemasan dimana anak-anak mengetahui apa yang belum diketahui. Jika anak terlanjur kecanduan gadget, maka perkembangan anak terhambat, karena pengalaman masa kanak-kanak sangat mempengaruhi perkembangan (Fitra, 2018).

Selain mempengaruhi tumbuh kembang anak, gadget juga akan mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Rumengan & Talakua (2020), "minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya". Minat belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya penggunaan gadget (Musariffah, 2018). Dapat disimpulkan bahwa minat adalah orang akan berusaha untuk mencapai tujuan (Achril 2019). Jadi dari pengertian di atas adalah salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat belajar terutama minat belajar yang tinggi. Minat belajar tidak muncul sendiri, tetapi ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar, dan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain: minat belajar dapat diperoleh melalui pembelajaran, bahan pelajaran dan sikap guru, keluarga, teman pergaulan, lingkungan, cita-cita, media massa dan fasilitas.

Sementara itu, menurut Djamarah (2019:113), pengertian belajar adalah "suatu kegiatan yang menimbulkan perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seorang individu dalam interaksi dengan lingkungannya, yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. aspek". Jadi belajar adalah

perubahan dalam diri seseorang yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat interaksi dari lingkungannya. Minat belajar adalah perasaan ingin tahu tentang minat (belajar) sendiri terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, yang kemudian terwujud dalam bentuk semangat, partisipasi dan keaktifan dalam mengamati pembelajaran yang ada. Ada beberapa indikator dalam minat belajar yaitu perasaan senang, penerimaan, ketertarikan (Syahputra, 2020). Seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun terlebih karena adanya pengaruh teknologi informasi yang sangat berkembang pesat seperti sekarang ini termasuk gadget. Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi di ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah yang dimana dalam masa pandemi ini yang belum usai semua proses belajar mengajar yang dilakukan tidak semuanya itu secara online/daring. Menurut setiap guru maupun siswa melakukan pembelajaran menggunakan gadget atau kompoter. Gadget dapat mempermudah proses belajar anak-anak, namun mengesampingkan kemungkinan bahwa gadget juga dapat menghambat belajar anak-anak. Dalam hal ini menurut para orang tua untuk dapat selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget karena jika tanpa didampingi oleh orang tua anak-anak akan lebih senang bermain game atau media sosial, dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Inpres Oehala diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa minat siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain gadget dan mengobrol dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan guru. Pada saat diskusi, siswa mengobrol dengan kelompoknya diluar tema diskusi, siswa lebih senang membicarakan apa yang dibicarakan tentang game di gadgetnya dibandingkan dengan tema diskusi yang sedang dibahas. Ketika guru menanyakan hasil diskusi pada siswa, siswa justru meminta perpanjangan waktu karena belum selesai mengerjakan tugas diskusi karena siswa lebih memilih gadgetnya, jadi setelah guru memperpanjang waktu barulah siswa membicarakan tugas diskusi tetapi siswa mencari tugas mereka melalui gadget mereka. Dalam diskusi, guru sering meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya, namun hanya satu atau dua orang yang berpendapat. Tidak semua siswa tertarik untuk membaca buku di perpustakaan saat jam istirahat. Pengelola perpustakaan SD Inpres Oehala menjelaskan bahwa jika minat baca siswa sangat kurang, hanya siswa yang mendapat tugas dari guru mata pelajaran untuk mencari materi di buku baru berkunjung ke perpustakaan diakibatkan siswa lebih menyukai menggunakan gadget untuk mencari informasi. Penggunaan gadget di SD Inpres Oehala kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Namun, pemeriksaan kejutan (sikap) jarang dilakukan pada gadget siswa di sekolah. Di kelas, siswa selalu mencari cara untuk menggunakan gadget. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan gadgetnya sebentar di dalam tas lalu kemudian bermain gadget lagi.

Berdasarkan uraian di atas, melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa SD Inpres Oehala” yaitu: Sesuai dengan latar belakang indentifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa SD Inpres Oehala”?, Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa SD Inpres Oehala.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif merupakan suatu penelitian yang menggunakan observasi, wawancara untuk mengetahui subjek yang sedang di teliti. Atau lebih tepatnya, penelitian deskriptif adalah penelitian yang menentukan nilai suatu variabel bebas, atau satu variabel atau lebih nilai (bebas), tanpa perbandingan atau hubungan dengan variabel lain. Sedangkan penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, dimana dalam melakukan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dan bertujuan untuk menyajikan hipotesis yang diberikan (Sugiyono, 2017: 8).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah nontes. Non tes berupa angket diukur dalam likert, yaitu “suatu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, prestasi seseorang atau kelompok orang fenomena sosial”. Jawaban dari setiap item tersebut memiliki gradasi dari sangat positif sampai negatif, yang merupakan kata-kata seperti: sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 1. Skor Item Skala Likert

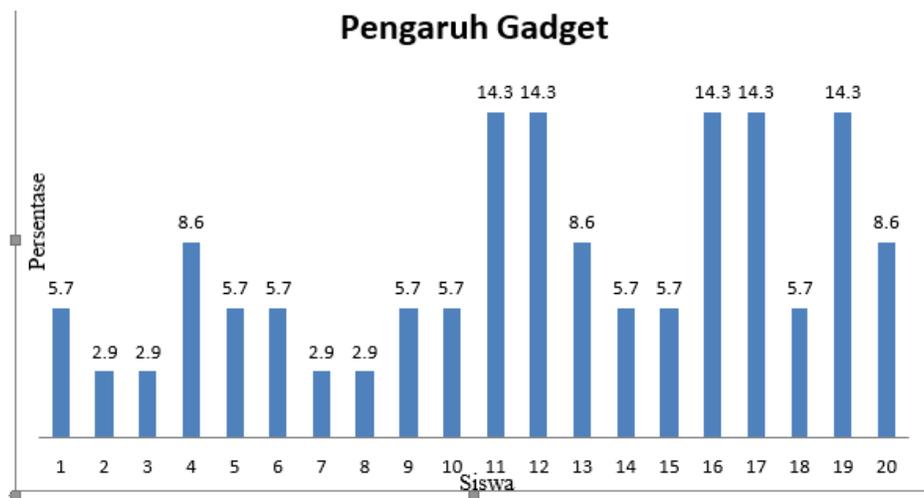
Sifat Pernyataan	SS	S	TS	STS
Favorable	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4

Selain itu, menurut metode atau teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data dapat diterapkan melalui wawancara, angket, observasi dan gabungan dari ketiganya (Sugiyono (2017:137). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2017:142), survei atau angket adalah teknik pengumpulan data dimana responden diajukan serangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya *smartphone* seperti iPhone dan Samsung, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portable seperti *netbook* dan internet Widiawati, (2014:106). Jadi, gadget itu sendiri yang biasa kita gunakan itu *hendhone* dari gadget ini kita bisa untuk mencari materi atau pelajaran yang belum kita pelajari bisa mencarinya di gadget untuk kita belajar.

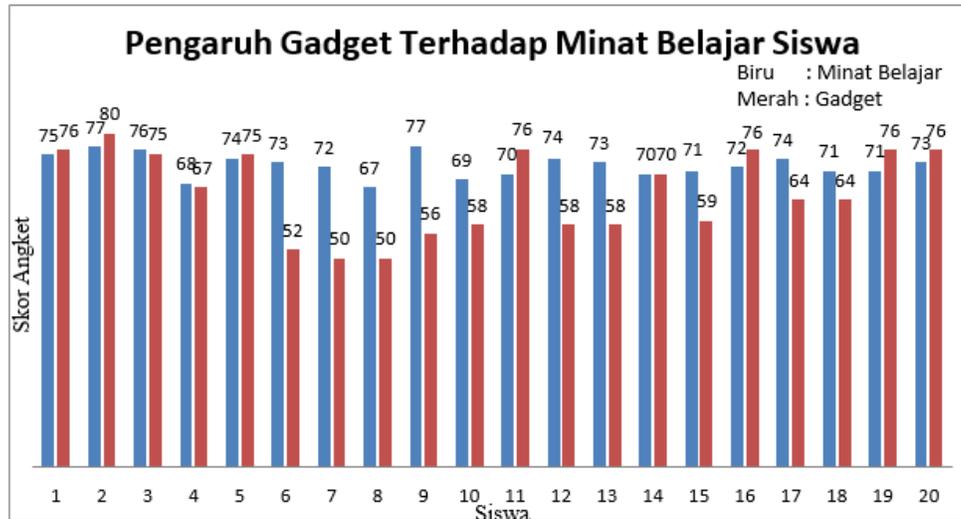
Dampak positif penggunaan gadget adalah sebagai berikut: 1) Memudahkan untuk berinteraksi dan komunikasi dengan orang banyak sehingga lebih mudah untuk memperbanyak teman dan berkenalan dengan orang baru. 2) Mempersingkat jarak dan waktu. 3) Hubungan jarak jauh tidak menjadi masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget. 4) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum mengerti. Dampak negatif penggunaan gadget adalah sebagai berikut: 1) Aplikasi yang ada di dalam gadget membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali kita mengabaikan orang yang ada di sekitarnya bahkan tidak jarang tidak menganggapi orang yang mengajak berbicara. 2) Seseorang menjadi kecanduan bermain gadget. Awalnya penggunaan gadget untuk berkomunikasi menggunakan media sosial akan tetapi siswa lama-kelamaan menemukan kesenangan baru dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan. 3) media sosial yang ada di dalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti *bullying*, penculikan dan pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial. 4) Gadget membuat siswa menjadi malas bergerak dan beraktivitas, serta membuat siswa sulit dalam membangun kemampuan dan ketrampilan sosial.



Gambar 1. Siswa yang Menggunakan Gadget

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa menggunakan gadget tertinggi adalah 14,3 terdapat 5 siswa, 8,6 terdapat 3 siswa, 5,7 terdapat 8 siswa dan yang terendah 2,9 terdapat 4 siswa. Hal ini yang dikatakan Maya Ferdiana Rozalia (2017) bahwa pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya ialah menurunkan konsentrasi saat belajar. Hasil angket penggunaan gadget, menunjukkan bahwa pengaruh gadget bagi siswa sangat baik karena siswa menggunakan gadget sebagai alat informasi dan menemukan informasi adapun sebagai siswa menggunakan gadget karena mengikuti zaman, hal ini perlu adanya pendampingan dan arahan agar siswa dapat memanfaatkan gadget sebaik mungkin. Objek dari penelitian penggunaan karakter untuk melihat langsung pengaruh gadget bagi siswa dalam menjalani kegiatannya di sekolah. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (Slameto, 2010).

Minat belajar adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut pengolahan data penelitian angket pengaruh gadget dan minat belajar pada siswa kelas II SD Inpres Oehala sebagai berikut.



Gambar 2. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa

Uji normalitas yang digunakan adalah untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas penelitian menggunakan SPSS 16, dan ini merupakan hasil uji normalitas instrument dari variabel pengaruh gadget dan minat belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Minat Belajar Siswa

Group Statistics					
	Minat Belajar Siswa	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pengaruh Gadget	KELAS II SD INPRESOEHALA	20	65.80	10.082	2.254
	2	19	72.47	2.816	.646

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pengaruh Gadget	Equal variances assumed	40.550	.000	-2.782	37	.008	-6.674	2.398	-11.533	-1.814
	Equal variances not assumed			-2.846	22.092	.009	-6.674	2.345	-11.536	-1.811

Berdasarkan tabel, hasil pengujian normalitas dengan menggunakan uji group statistics dan independat samples test. Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (taraf signifikan) maka memiliki makna bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0,3846 < 0,4427$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Hasil penelitian statistik di atas, diketahui bahwa nilai r hitung adalah 0,3846 sedangkan r tabel adalah 0,4427 dengan batas signifikan 5%. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,4427 antara variabel pengaruh gadget (X) dengan variabel (Y) dengan variable minat belajar (Y) dengan jumlah  $N = 20$  pada taraf signifikansi 5%. Maka nilai r tabel, yaitu  $0,4427 < 0,3846$ . Sehingga hasil analisis diperoleh hasil rhitung > rtabel, yaitu  $0,4427 > 0,3846$  dengan taraf signifikansi 5% maka  $H_0$  ditolak. Artinya bahwa nilai r hitung lebih kecil dari pada nilai r tabel, yakni  $0,3846 < 0,4427$ . Tingkat korelasi dapat dinyatakan ada korelasi. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rxy hitung sebesar 0,3846 yang terletak diantara interval koefisien 0,20 – 0,550 atau korelasi setuju. Dalam penelitian ini digunakan teknik koefisien korelasi income moment, karena dengan teknik ini dapat dicari koefisien korelasi antara dua variabel atau meminjam rumus bilangan mentah dari buku metode penelitian (Bungin, 2008: 197).

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variable penelitian menurut Riduwan (2006, hlm. 244). Menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,067 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,004. Yang mengandung pengertian bahwa pangaruh variable bebas (pengaruh gadget) terhadap minat belajar variable terikat (minat belajar) adalah sebesar 0,4%. Dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi dengan perolehan thitung > ttabel ( $0,550 > 0,20$ ) dan signifikasinya  $0,067 < 0,004$ , berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti penggunaan gadget tidak berpengaruh positif dan signifikan dan hasil belajar.

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,074 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh gadget (X) berpengaruh terhadap variabel minat belajar (Y). Dari nilai thitung diketahui nilai sebesar  $0,383 < t_{\text{tabel}} 125$  sehingga dapat disimpulkan variabel pengaruh gadget (X) sehingga dapat disimpulkan variabel pengaruh terhadap variabel minat belajar (Y). variabel bebas adalah pengaruh gadget variabel yang apabila dalam suatu waktu berada bersamaan dengan variabel lain, maka (diduga) akan dapat berubah dalam keragamannya. Variabel bebas ini bias juga disebut dengan variable pengaruh, perlakuan, kuasa, treatment, independent, dan disingkat dengan variabel X. variable terikat adalah minat belajar variabel yang dapat berubah karena pengaruh variabel bebas (variabel X). variabel terikat sering disebut juga dengan variabel variabel terpengaruh atau dependent, tergantung, efek, tak bebas, dan disingkat dengan nama variabel Y (Yusuf 2014 : 109).

Penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap minat belajar. Hal ini didapat dari hasil data penelitian pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa tentang gadget. Hal ini yang menjadikan bahwa penggunaan gadget justru menjadikan siswa malas belajar dan nilai ujian yang diperolehnya menurut (Damayati, dkk. 2020; Nurhalipah, dkk. 2020). Perkembangan budaya yang sangat pesat diikuti dengan kemajuan belajar, akan menjadikan hal yang mengganggu kegiatan belajar. Hal ini tidak terlepas dari teori balitbang tentang fungsi gadget antara lain: 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga. 2) sebagai penunjang bisnis. 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat. 4) sebagai alat penghilang stress. Jika intensitasnya tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat, khususnya untuk siswa yang masih duduk di bangku SD, hal ini tersebut dapat mempengaruhi minat belajarnya. Hal ini dapat mengganggu prestasi belajar di sekolah. Kemajuan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang luas, misalnya melalui internet siswa dapat mencari bahan atau materi pelajaran yang siswa tersebut kurang paham ketika belajar di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan *browser* untuk mencari sumber belajar selain buku (Suhardi, dkk. 2019). Gadget memiliki manfaat sebagai sarana belajar siswa. Manfaatnya antara lain untuk belajar berbicara dengan cara memperlihatkan video perkenalan yang selanjutnya bisa ditirukan oleh siswa, belajar menghitung, mengenal huruf, mengenal binatang dan lain sebagainya. Belajar dengan menggunakan gadget tentunya akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Siswa akan bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik, akan lebih termotivasi untuk terus belajar (Harahap & Ely, 2018; Hudaya, 2018).

Selain memiliki dampak positif ternyata gadget juga memiliki dampak negatif antara lain adalah seperti kecanduan game online pada siswa sekolah dasar, membuat anak lambat dalam memahami pelajaran, dan juga bisa menyebabkan resiko terkena radiasi karena terlalu sering main gadget dan terlalu dekat dengan mata. Dengan adanya dampak negatif dalam penggunaan gadget terdapat siswa SD, maka ada juga solusi untuk mencegah agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Contohnya, menghindari memperkenalkan gadget pada siswa SD, memberikan contoh yang baik kepada siswa, dan jangan terlalu memanjakan siswa. Orang tua juga sangat berperan penting dalam pengawasan anak pada saat di rumah. Contohnya, orang tua selalu mendampingi anak pada saat bermain gadget dan membatasi waktu siswa dalam bermain game, agar siswa ingat waktu untuk bermain dan belajar, selalu mengajarkan siswa untuk penggunaan gadget untuk hal-hal yang positif saja, misalnya untuk mencari materi di internet. Guru juga sangat berperan penting dalam pengawasan anak pada saat di sekolah. Misalnya, guru memilihkan game yang baik untuk siswa (game yang bersifat mendidik), menentukan durasi pada saat bermain game, atau mengajak siswa untuk beraktivitas tanpa menggunakan gadget.

Pada bagian ini dikemukakan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian. Data-data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas II SD Inpres Oehala. Data tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas II dari hasil tanggapan siswa inilah yang kemudian diolah.

Diketahui bahwa penggunaan gadget siswa kelas II SD Inpres Oehala dikategorikan tinggi, karena hal ini dinyatakan berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa. Tampak siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan gadget. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh terhadap hasil penelitian ini tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas II SD Inpres Oehala.

Selanjutnya, minat belajar siswa kelas II SD Inpres Oehala dikategorikan tinggi. Hal ini dinyatakan berdasarkan analisis data nilai angket minat belajar. Berdasarkan 20 siswa yang diteliti sebanyak 5 siswa (28,5%) berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya 15 siswa (71,5%) berada pada kategori sedang, tidak menunjukkan secara umum bahwa minat belajar siswa dikategori sedang.

Uraian tersebut tampak ada perbedaan yang signifikan antara gadget dengan minat belajar siswa. gadget dikategorikan tinggi dan minat belajar juga dikategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas II SD Inpres Oehala dipengaruhi oleh penggunaan gadget.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti juga menyatakan tugas bahkan dengan gadget mereka biasa mencari referensi tugas yang diberikan guru. Hal ini diungkap oleh siswa dalam menjawab pertanyaan angket pengaruh gadget. Selain membantu siswa dalam kegiatan belajar, kehadiran dan perkembangan gadget membuat siswa cenderung malas belajar karena adanya media sosial yang membuat niat belajar siswa berkurang.

Dari hasil observasi aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar gadget terhadap minat belajar siswa SD Inpre Oehala, wali kelas II selaku wali yang menyatakan bahwa: sebelum memulai kegiatan harus memberi salam dan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar dan dalam kegiatan belajar berlangsung siswa mengikuti dengan baik tapi lama kelamaan siswa mulai berkurang konsentari dalam belajar, untuk itu guru memberikan tugas kepada siswa untuk melihat video yang ditayangkan di media laptop supaya bisa menjawab beberapa pertanyaan yang telah di siapkan oleh guru sehingga siswa bisa aktif kembali dalam pembelajaran berlangsung.

Dalam perilaku sosial menurut Budiman (2012) dapat dilihat dari sifat pemberani, sifat patuh, sifat inisiatif, sifat mandiri, suka bergaul, sifat ramah, simpatik, sifat bekerjasama, sifat agresif, sifat kalem, sifat suka pamer atau menonjolkan diri. Dilihat dari indikator perilaku sosial terdapat gejala yang muncul pada perilaku sosial siswa akibat pengaruh penggunaan gadget. Sesuai hasil wawancara dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap minat belajar siswa SD Inpres Oehala, wali kelas II selaku wali yang menyatakan bahwa: dampak positif sangat rendah dibandingkan dengan dampak negatif sangat tinggi karena gadget mempermudah komunikasi, menambah ilmu pengetahuan tetapi biasanya siswa juga menyalahgunakan gadget dengan bermain game online saja dan tidak memperhatikan pembelajaran di kelas. Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif gadget di sekolah hanya mempermudah komunikasi jarak jauh dan hanya menambah ilmu pengetahuan akan tetapi siswa kadang menyalahgunakan gadget tersebut di kelas.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penyajian analisis data dan pembahasan terdahulu, dapat ditarik kesimpulan tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas II SD Inpres Oehala sebagai berikut. Penggunaan gadget siswa SD Inpres Oehala menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang diteliti, 5 siswa yang menggunakan gadget mendapat kategori sangat setuju (28,5%) karena siswa merasa apa yang mereka pilih itu sama dengan mereka jadi siswa memilih sangat setuju, kategori setuju berjumlah 15 siswa (71,3%) dari pendapat sajutu ini siswa merasa apa yang mereka alami sama seperti pada pertanyaan keusioner, 2 siswa yang mendapat kategori tidak setuju (25%) jadi dari pertanyaan tidak setuju ini tidaklah sama dengan apa yang mereka alami, dan ada siswa yang mendapat kategori sangat tidak setuju 1 siswa (5%) jadi kategori sangat tidak setuju ini siswa merasa sangat tidak setuju dengan apa yang siswa alami. Hal tersebut menunjukkan secara umum bahwa penggunaan gadget terhadap minat belajar dikategori setuju.

Dari angket minat belajar menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang diteliti, 12 siswa yang minat belajarnya mendapat kategori sangat setuju (65,7%) dari katogori sangat setuju ini dari minat belajar siswa merasa sangat setuju dengan apa yang siswa jalani, kategori setuju berjumlah 3 siswa (15,5%) dari pendapat siswa dari merasa setuju dari pendapat keusioner yang siswa baca itu sama dengan mereka, 2 siswa yang mendapat kategori tidak setuju (10,2%) dari pendapat tidak setuju siswa tidak berpendapat yang sama dengan apa yang siswa baca pada keusioner itu, dan tidak ada siswa yang mendapat kategori sangat tidak setuju juga kategori sangat tidak setuju. Hasil tersebut menunjukkan secara umum bahwa minta belajar siswa dikategorikan tinggi walaupun ada sebagai yang siswa mendapat kategori sedang.

Observasi aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar gadget terhadap minat belajar siswa SD Inpres Oehala, wali kelas II selaku wali yang menyatakan bahwa: sebelum memulai kegiatan harus memberian salam dan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar dan dalam kegiatan belajar berlangsung siswa mengikuti dengan baik tapi lama kelamaan siswa mulai berkurang konsentari dalam belajar, guru memberikan siswa mengamati gadget yang diperagakan guru mulai aktifif kembali.

Wawancara dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap minat belajas siswa SD Inpres Oehala, wali kelas II selaku wali yang menyatakan bahwa: dampak positif sangat rendah dibandingkan dengan dampak negatif sangat tinggi karena gadget mempermudah komunikasi, menambah ilmu pengetahuan tetapi biasanya siswa juga menyalahgunakan gadget dengan bermain game online saja dan tidak memperhatikan pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Perkembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal idarah*, 3(2), 205-215.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik di Gital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Bungin, B. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan Era Globalisasi Teknosentrim dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3 (1), 93-116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>.
- Djamarah S.B. & Zain, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar (4<sup>th</sup> ed)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fitra, Indiana. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Peken Baru. *Jurnal Photon*, 9(1), 208-213.
- Hadaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i23380>.
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://www.jin.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life).
- Musariffah, N. A. (2018). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1),172-177.
- Patricia, A. (2020). College Students'Use and Acceptance of Emergency Online Learning Due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 100011. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>.
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722– 731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Rumengan, Y., & Talakua, C. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. *Jurnal BIOEDUN: Program Study Pendidikan Biologi*, 10(2), 33-40.
- Sari & Mirna Intan. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. *Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing:Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi 3(2). Haura Publishing.