



Pengaruh Penggunaan Gadget untuk Menarik Minat Belajar Siswa di SMP Cahaya Qur'an Tritunggal, Babat, Lamongan

Lina Fauziah¹, Richa Dwi Rochmatin², Ahmad Dzul Fiqor Abdillah³

¹²³Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

*Corresponding author: linafauziah.2022@mhs.unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received 17-12-24

Revised 19-01-25

Accepted 23-01-25

Keywords

Influence of gadgets

Interest in learning

Interactive learning

ABSTRACT

The development of the times has made very significant changes with the existence of very sophisticated communication tools, namely gadgets, the existence of these tools can result in advantages and disadvantages for a person, one of which is for students. This research aims to analyze the influence of using gadgets to attract students' interest in learning at Cahaya Qur'an Middle School. This research uses qualitative methods with data collection techniques through observation, interviews and documentation. The results of this research show that the use of gadgets at Cahaya Qur'an Middle School has a significant impact on students' interest in learning, both positive and negative. Proper use of gadgets can increase students' interest in learning through easy, interactive and fun access to information. However, excessive use of gadgets can cause addiction and reduce social interaction between students. In this case, the role of the teacher is very important in guiding students so that they can make good use of gadgets in order to support a productive learning process to attract students' interest in learning.

Pendahuluan

Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi yang mulanya dulu hanya ada surat, pos dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi *smartphone*, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul

lebih banyak (Yumarni, 2022). Berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu teknologi yang sangat popular adalah gadget.

Gadget merupakan perangkat elektronik simpel yang mempunyai fitur lebih lengkap daripada perangkat elektronik yang lain dengan rancangan baru sesuai perkembangan zaman saat ini. Menurut Merriam Webster dalam (Marzuki et al., 2021) pengertian Gadget yaitu “an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty”. Sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru . senada dengan pendapat tersebut, (Winarno, 2009) menjelaskan bahwa “Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, gadgetmerujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. Gadget menjadi sebuah kebutuhan yang harus dimiliki masyarakat (Manumpil et al., 2015). Berawal dari tujuan awal untuk sekedar berkomunikasi (telpon) sudah berkembang menjadi sebuah alat untuk bertransaksi dan mendapatkan informasi dalam satu genggaman gadget dengan beragam fitur yang tersedia.

Jenis fitur gadget pada era globalisasi ini sangat beragam. Penggunaan gadget di zaman sekarang tidak hanya untuk berkomunikasi, tetapi digunakan sebagai alat untuk berbisnis, bermain game, menyimpan data, media untuk mendengarkan musik/ hiburan dan sebagai alat dokumentasi. Aplikasi yang terdapat dalam gadget sangat banyak, seperti aplikasi edukasi diantaranya: zoom, youtube, microsoft, google meet, wps office dan lain sebagainya. Aplikasi media sosial diantaranya: whatsapp, tiktok, instagram, facebook, twitter dan lain sebagainya. Aplikasi game diantaranya: mobile legends, free fire, stumble guys, pubg dan lain sebagainya (Ashifa et al., 2022).

Hampir setiap orang sudah memiliki gadget mulai dari anak-anak, remaja, sampai kalangan orang dewasa, dan bahkan hamper setiap orang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget. Salah satu contoh gadget yang popular dikalangan masyarakat adalah *smartphone*. Bahkan anak usia dini pada zaman sekarang sudah diberikan *smartphone* oleh orang tuanya. Tentunya ini bisa mempengaruhi minat belajar anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideuot didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya didepan layar selama 1 jam 58 menit per hari, dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu didepan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Dengan lamanya waktu penggunaan gedget yang dilakukan anak ditakutkan akan menyebabkan kecanduan dalam bermain gadget. Kecanduan gadget pada anak dapat dilihat dari beberapa tanda seperti tidak mau merespon panggilan baik dari orangtua maupun orang lain, apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah nilai akademisnya akan menurun dan kurangnya minat belajar seorang anak (Wulandari et al., 2021).

Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila peserta didik bersungguh-sungguh dalam belajarnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Jika seorang peserta didik telah berkeinginan dari dalam diri untuk belajar maka, peserta didik akan memiliki rasa ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka peserta didik akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya.

Minat berasal dari diri seseorang yang berupa rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu serta tidak dipengaruhi orang lain (Yunitasari, R., & Hanifah, 2020). Menumbuhkan sejak awal minat belajar siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan (Nurmaulidina, S., & Bhakti, 2020). Pada dasarnya minat merupakan proses penerimaan hubungan antara diri kita terhadap sesuatu dari luar diri kita, semakin dirasakan kuatnya hubungan tersebut maka semakin kuat minat terhadapnya. Minat juga merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Prestasi, T., & Fisika, 2019). Ekspresi minat sendiri dapat ditunjukkan dengan kesukaan seorang peserta didik terhadap sesuatu dibandingkan dengan yang lainnya. Minat itu tergantung pada bagaimana proses yang diberikan ketika belajar. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan sesuatu hal yang dilakukan. Salah satu yang mempengaruhi minat belajar pada peserta didik adalah penggunaan gadget.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget untuk menarik minat belajar siswa di SMP Cahaya Qur'an Tritunggal, Babat, Lamongan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berfokus pada data berupa kata-kata tertulis dan lisan yang diperoleh melalui wawancara. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekan pada makna (Sugiyono, 2008). Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa untuk mengumpulkan informasi mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa di SMP Cahaya Qur'an Tritunggal, Babat, Lamongan. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk menggali lebih dalam mengenai dampak gadget terhadap ketertarikan dan minat belajar mereka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat langsung pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi

lebih mendalam mengenai pengaruh gadget terhadap minat belajar, dengan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui pandangan mereka serta solusi yang dapat diterapkan untuk mengurangi dampak negatifnya. Dokumentasi digunakan untuk menyimpan bukti-bukti hasil penelitian, yang dapat berupa tulisan, gambar, video, atau data yang terkumpul selama proses penelitian. Pendekatan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai pengaruh penggunaan gadget untuk menarik minat belajar siswa sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Rohani & Kurniawati, 2024)

Hasil dan Pembahasan

Gadget dalam Pembelajaran merupakan upaya pemanfaatan perangkat elektronik yang canggih untuk memudahkan komunikasi dalam proses pembelajaran, dan saat ini banyak siswa yang menggunakan gadget. Bahkan tidak bisa dipungkiri seiring perkembangan zaman teknologi semakin maju seperti halnya penggunaan gadget saat ini untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Cahaya Qur'an diketahui bahwa sebagian besar siswa di SMP Cahaya Qur'an diperbolehkan menggunakan smartphone pada saat pembelajaran. Siswa diperbolehkan membawa smartphone sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai aplikasi dan fitur yang ada di ponsel, siswa bisa lebih mudah mengakses materi pelajaran secara interaktif. Tujuan guru memperbolehkan penggunaan smartphone adalah untuk mengubah pandangan siswa bahwa smartphone tidak hanya untuk bermain game atau kegiatan yang kurang bermanfaat, tetapi juga bisa menjadi sarana untuk belajar, seperti melalui kuis edukatif, akses informasi, dan berbagai aplikasi pembelajaran lainnya. Dengan cara ini dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Kurniawan et al., 2019) smartphone merupakan pengembangan dari telepon seluler yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas. Hal ini tentunya akan mempermudah kinerja dari manusia dengan dihadirkannya fitur-fitur atau aplikasi yang dapat menunjang kinerja dari pekerjaan penggunanya. Apabila fitur tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik maka fitur tersebut akan berdampak negatif pada siswa.

Penggunaan gadget memerlukan pengawasan dari guru, karena jika dikemudian hari digunakan secara tidak tepat akan berdampak negatif pada penanaman minat belajar siswa. Jika siswa terlalu banyak menggunakan gadget maka siswa akan malas untuk belajar, sehingga pendidik perlu memperhatikan penggunaannya di lingkungan sekolah. Dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa di SMP Cahaya Qur'an adalah siswa menjadi kecanduan seperti ingin membuka aplikasi lain seperti WhatsApp,

Instagram, Tiktok, game online dll, hal ini sering terjadi karena anak kurang perhatian dan pengawasan guru saat menggunakan gadget. Hal ini sejalan dengan penelitian, (Saputri & Setyawan, 2022) Penggunaan gadget yang terlalu lama memiliki dampak negatif, yaitu anak cenderung memiliki ketergantungan pada gadget dan juga mengalami penurunan konsentrasi saat belajar.

Dampak selanjutnya adalah berkurangnya sosialisasi di lingkungan setempat. Akibat kurangnya sosialisasi, anak tidak berinteraksi sosial di lingkungan sekolah saat mereka menggunakan smartphone. Padahal sosialisasi dapat membentuk karakter anak mencari pengalaman sosial. Hal ini memerlukan pengawasan khusus untuk menghindari akibat yang fatal bagi siswa. Menurut (Janttaka, 2020) Anak yang kecanduan gadget memiliki gangguan fisiologis dan penyakit mental, mereka akan kurang berinteraksi dengan teman sebayanya. Penggunaan gadget juga membuat siswa lebih senang menyendiri daripada bermain dengan teman sekelas, karena mereka sibuk dengan gadgetnya masing-masing tanpa memperdulikan sekitarnya.

Dalam penggunaan gadget tentunya juga memiliki manfaat dan dampak positif dalam pengaruh penggunaan gadget untuk menarik minat belajar siswa. Berikut beberapa dampak positif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran di SMP Cahaya Qur'an. Gadget dapat mendukung proses pembelajaran melalui aplikasi pendidikan yang memperkaya pengetahuan siswa. Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran di SMP Cahaya Qur'an yaitu Kahoot, Quezzi, Canva, Capcut, Duolingo dan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif dalam bidang Pendidikan terutama memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan gadget dalam pembelajaran bisa memberikan manfaat yang sekiranya dilakukan dengan baik dan bijak (Maola, P. S., & Lestari, 2021).

Dalam hal ini gadget mempunyai dampak positif dan negatif khususnya pada peserta didik. Hal tersebut dapat mempengaruhi pada proses minat belajar di SMP Cahaya Qur'an untuk meningkatkan penggunaan gadget dengan efektif. Di lingkungan sekolah, peran guru diperlukan untuk memastikan tindak lanjut dari kegiatan yang dilakukan oleh anak didiknya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka guru memberikan perhatian khusus, agar siswa dapat menggunakan gadget dengan baik dan benar dan dapat menumbuhkan rasa minat dan ketertarikan siswa untuk belajar.

Simpulan

Penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki dampak positif dan negatif terhadap minat belajar siswa di SMP Cahaya Qur'an. Dampak positifnya, gadget dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui aplikasi pendidikan yang mendukung proses pembelajaran, seperti Kahoot, Quezzi, Canva, Capcut, dan Duolingo. Dengan demikian, penggunaan gadget yang tepat dapat meningkatkan

ketertarikan minat belajar siswa dan memudahkan akses informasi secara interaktif.

Namun, dampak negatif dari penggunaan gadget juga perlu diperhatikan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan, mengurangi konsentrasi, menurunkan interaksi sosial antar siswa, dan mengarah pada perilaku isolasi. Oleh karena itu, pengawasan dari guru sangat penting untuk memastikan gadget digunakan secara efektif dan bijak dalam konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, agar penggunaan gadget dapat memberikan manfaat optimal dalam meningkatkan ketertarikan dan minat belajar siswa, diperlukan pengelolaan yang bijaksana, pengawasan yang tepat, serta pemahaman bahwa gadget harus digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, bukan sebagai pengalih perhatian atau hiburan semata. Peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar dapat memanfaatkan gadget dengan baik dalam rangka mendukung proses pembelajaran yang produktif.

Daftar Rujukan

- Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503–510. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.635>
- Janttaka, N. (2020). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Sargandi, M., Yolanda, S., Karomah, R., Setianingtyas, W., & Irani, S. (2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(1), 72-81. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. *EduPsyCouns Journal:Jurnal of Education, Psychology and Conseling*, 3(1), 2716–4446. <https://doi.org/https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/1403>.
- Marzuki, S., Kistoro, H. C. A., & Ru'iya, S. (2021). Kedisiplinan Sholat Siswa Di Smk Muhammadiyah 2 Sleman Ditinjau Dari Pengaruh Penggunaan Gadget. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(1), 27–39.
- Nurmaulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan*. 6(November), 248–251.
- Prestasi, T., & Fisika, B. (2019). *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*. 2.
- Rohani, & Kurniawati, E. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital (Studi Kasus Di SDN 1 Tanjung Raja Giham). *Jurnal Tahsinia*, 5(5), 696–710.

- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Sugiyono, M. (2008). Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Winarno, W. (2009). Panduan Penggunaan Gadget. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19*. 2(3), 232–243.