



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan Online
10 Mei 2023	08 Juni 2023	30 Juni 2023
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1702		

SEMANGAT BELAJAR SISWA MI/SD DAN PENGARUH PENGGUNAAN GADGET

Imas Yuningsih¹, Siti Masyithoh²

^{1,2}UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

E-mail: ¹imas.yuningsih21@mhs.uinjkt.ac.id, ²siti.masyithoh@uinjkt.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang kurang diperhatikan semangat belajarnya. Hal ini karena kurangnya kerjasama antara guru dan orang tua dalam memberikan perhatian kepada siswa. Dengan ini peneliti melakukan sebuah penelitian untuk menganalisis semangat belajar siswa dan pengaruh penggunaan gagdet yang saat ini lebih digemari daripada belajar. Banyaknya kelalaian hasil belajar yang diyakini menurun karena penggunaan gadget yang berlebihan, sehingga menimbulkan ketergantungan dan menghambat proses belajar dengan adanya semangat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dekriptif dengan pengumpulan data melalui studi Pustaka yang telah peneliti lakukan. Tujuan dari penulisan artikel jurnal ini agar peneliti atau pembaca dapat mengetahui bagaimana semangat belajar siswa dan pengaruh penggunaan gadget terhadap semangat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa semangat belajar siswa tidak hanya karena pengaruh penggunaan gadgetnya sehari-hari, akan tetapi kemungkinan besar juga disebabkan oleh hal lain seperti metode dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru kurang tepat dan efisien untuk siswa.

Kata Kunci: Semangat, Belajar, Penggunaan Gadget

Abstract: This research is motivated by the learning outcomes of students who pay less attention to their enthusiasm for learning. This is due to the lack of cooperation between teachers and parents in giving attention to students. With this, the researchers conducted a study to analyze students' learning enthusiasm and the effect of using gadgets, which are currently more popular than learning. The number of omissions in learning outcomes is believed to decrease due to excessive use of gadgets, causing dependence and hindering the learning process with enthusiasm. This study used a descriptive qualitative method by collecting data through a library study that the researcher had done. The purpose of writing this journal article is so that researchers or readers can find out how students are enthusiastic about learning and the effect of using gadgets on student enthusiasm for learning. The results of this study prove that students' enthusiasm for learning is not only due to the influence of the daily use of their gadgets, but most likely also caused by other things such as the teaching methods and strategies used by the teacher are not appropriate and efficient for students.

Keywords: Enthusiasm, Learning, Use of Gadgets.



This work is licensed under Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License.

Available online on: <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awwaliyah/index>



Pendahuluan

Menurut Hasibuan Semangat adalah sebuah keinginan atau kesungguhan dalam melakukan pekerjaannya dengan baik serta disiplin untuk mencapai prestasi kerja yang maksimal (Hasibuan, 2009). Sedangkan definisi belajar menurut Lyle E. Boume R. Ekstrand yaitu suatu perubahan dalam tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman serta latihan. Menurut Mustafa Fahmi belajar merupakan sebuah ungkapan yang menunjukkan pengalaman dan tingkah laku. Dan menurut Guilfrod belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari rangsangan (Musaqim, 2004).

Berdasarkan kedua definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semangat belajar adalah suatu usaha dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang kelak akan menjadi sebab perubahan tingkah laku seseorang. Karena hakikatnya manusia adalah wahana dan proses pembelajaran, dimana segala kegiatan yang dilakukan merupakan alat untuk mengukur hasil belajarnya.

Semangat belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana siswa menjalani proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya seperti tekun dan sungguh-sungguh dalam belajar, tuntas dalam mengerjakan tugas, berperan aktif didalam kelas, bahkan menyukai tugas tambahan, serta tidak pernah lelah atau putus asa (Sardiman, 2006). Idealnya, semangat belajar siswa sangat mudah untuk naik turun tergantung lingkungan yang ada disekitanya. Salah satunya yaitu perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Di era digital ini, *gadget* merupakan salah satu dari sekian banyak pengaruh lainnya yang membuat semangat belajar siswa turun. Widiawati & Sugiman mengemukakan bahwa di era milenial ini *gadget* tidak sepenuhnya digunakan oleh orang dewasa saja dengan usia 18 tahun, namun *gadget* juga digunakan oleh anak-anak usia dasar dengan usia 6-12 tahun. Bahkan, yang lebih memprihatinkan lagi *gadget* sudah digunakan oleh balita dengan usia 3-5 tahun.

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa usia 6-12 tahun termasuk ke dalam kategori anak Sekolah Dasar (SD). Bukan menjadi suatu masalah jika *gadget* pada saat ini banyak digemari oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada masa sekarang lebih menarik. Saat ini *gadget* telah mengalami banyak perubahan, menjadi barang yang menarik dengan teknologi *touchscreen*. *Gadget* saat ini juga dilengkapi oleh aplikasi-aplikasi yang modern dan menarik perhatian. Namun, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa, termasuk pula semangat belajar yang akan menurun (Khusna, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan Maidatul Khusna yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotul Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Gadget* terhadap motivasi belajar siswa MI Roudlotul Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi senilai 0,030 dan memberikan harga F 1,294. Karena Signifikansi $< 0,05$ maka ditolak dan diterima. Maka, didapati kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI MI Roudlotul Tholibin Banjarejo Rejotangan.

Kondisi tersebut tentu didasari oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi semangat belajar yang terbagi menjadi tiga yakni faktor individual, faktor sosial dan faktor struktural. Faktor individual merupakan faktor internal siswa, seperti kondisi jasmani juga rohani. Faktor sosial adalah faktor eksternal siswa, seperti kondisi lingkungan sekitar. Adapun faktor struktural adalah pendekatan belajar yang meliputi



strategi dan metode yang digunakan siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran (Khusna, 2019).

Semangat belajar merupakan suatu hal yang penting yang harus dimiliki oleh siswa dalam proses belajar, dan guru dituntut pandai dalam memilih strategi yang baik dalam menumbuhkan semangat belajar (motivasi) yang ada pada siswa baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Hal tersebut dapat direalisasikan dengan menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien serta dinamis. Semangat belajar ini akan sangat mempengaruhi terhadap terciptanya proses pembelajaran yang kondusif juga menyenangkan, terkhusus bagi siswa (Fiteriyani, 2015).

Semangat belajar siswa tentu dipengaruhi pula oleh teknologi saat ini. Teknologi yang telah berkembang hingga saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti *gadget*. Namun, disisi yang berlawanan juga merujuk pada penelitian yang sudah dilakukan oleh salah satu peneliti diatas yang menyatakan bahwa *gadget* ternyata memiliki pengaruh terhadap semangat belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena siswa belum dapat memanfatkan *gadget* secara baik dan benar. Hal ini dapat dilihat pada fenomena keseharian dimana terkadang siswa ketika pulang sekolah sedang berada di rumah tidak terlepas dari penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* dalam jangka waktu yang tidak ditentukan, maka akan memberikan dampak ketergantungan atau kecanduan. Amelia dan Nugraha mengungkapkan bahwa *gadget* yang tidak dalam genggaman anak akan terus diminta *gadgetnya*. Oleh karenanya, anak tersebut dikatakan sudah ketergantungan gadget. Apabila anak sudah ketergantungan, maka kemungkinan akan mempengaruhi proses pembelajarannya. Misalnya semangat belajarnya menjadi berkurang, menjadi tidak disiplin waktu (Kurniawati, 2020).

Dengan demikian, pentingnya semangat belajar untuk keberlangsungan proses pembelajaran serta hasil belajar yang maksimal sebagaimana yang dipaparkan bahwa siswa harus meminimalisir pengaruh menurunnya semangat belajar salah satunya penggunaan *gadget* tersebut. Oleh karenanya, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan tujuan memperoleh informasi mengenai semangat belajar siswa MI/SD serta pengaruh penggunaan *gadget*.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai semangat belajar siswa mi/sd dan pengaruh penggunaan *gadget*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini nantinya berupa uraian yang bersifat deskriptif analitis. Metode penelitian kualitatif deskriptif diartikan sebagai metode yang diperuntukkan mendeskripsikan atau memberi gambaran fenomena yg tersedia, baik alamiah ataupun rekayasa yang dibuat manusia dan lebih memperhatikan kualitas, karakteristik, serta keterkaitan antar kegiatannya (Sukmadinata, 2017). Sedangkan analitis dimaknai sebagai mengelompokan dan menghubungkan data-data yang didapatkan baik teori maupun praktik yang nantinya akan dianalisis untuk memperoleh gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai permasalahan yang akan diteliti nantinya (Suparlan, 2022).



Hasil dan Pembahasan

A. Semangat Belajar

1. Pengertian Semangat Belajar

Aktivitas pembelajaran tentu tidak pernah terlepas dalam kehidupan manusia sehari-hari. Melalui belajarlah seseorang mendapatkan ilmu dan pengetahuan, bahkan pengalaman yang sangat berharga dalam kehidupan. Dalam proses belajar tentu dibutuhkan yang namanya semangat belajar. Kata semangat secara umum adalah minat yang begitu menggebu serta pengorbanan dalam mencapai suatu tujuan (Yahya, 2003). Hariyanti mengungkapkan bahwa semangat ialah kesiapan sebuah perasaan yang memungkinkan seseorang bekerja untuk menghasilkan kinerja yang lebih (Asnawi, 2010). Sedangkan menurut Hasibuan, semangat diartikan sebagai kesungguhan atau keinginan yang dikerjakan seseorang dengan baik dan disiplin untuk memperoleh hasil kerja yang maksimal (Hasibuan, 2009).

Dari kedua pendapat tersebut, maka semangat dapat didefinisikan sebagai sebuah perasaan seseorang yang begitu kuat, hal ini dapat dilihat sebagai bagian fundamental dari suatu aktivitas hingga suatu dapat dipertunjukkan kepada pengarahan potensi yang menghidupkan, menimbulkan, serta menumbuhkan keinginan yang begitu besar.

Adapun definisi dari belajar menurut pandangan tradisional adalah suatu usaha mencapai sejumlah ilmu pengetahuan. Sedangkan menurut pandangan modern belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku karena adanya proses interaksi dengan lingkungan. Selain itu, dalam sebuah buku psikologi Pendidikan mengungkapkan bahwa pengertian belajar menurut beberapa pendapat para ahli, yakni: Lyle E. Boume JR.Bruce R.Ekstrand menyatakan bahwa belajar ialah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap karena adanya latihan dan pengalaman. Menurut Difford T.Morgan belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang merupakan hasil dari proses pengolahan yang telah lalu. Menurut Mustofa Fahmi belajar adalah sebuah ungkapan yang menunjukkan tingkah laku atau pengalaman. Menurut Guilfrod belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari rangsangan (Musaqim, 2004).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai definisi dari belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang relatif tetap, yang terjadi karena adanya latihan serta pengalaman yang diperolehnya. Berkaitan dengan hal ini, Chalijah Hasan menjelaskan bahwa “Perubahan yang terjadi dalam proses belajar bersifat secara relative konstan dan membekas dalam kaitan ini, maka antara proses belajar dengan suatu perubahan tersebut merupakan dua gejala yang saling bertautan yaitu belajar sebagai belajar sedangkan perubahan sebagai pembuktian dari hasil yang diprosesnya” (Chalijah, 2004).

Tingkah laku dan perilaku dalam proses belajar memiliki kandungan arti yang luas mencakup keterampilan, pengetahuan, pemahaman, sikap dan lain sebagainya. Tingkah laku dalam proses belajar dilakukan secara sengaja dan kesengajaan yang tercermin dalam kesiapan, tujuan dan motivasi sehingga seseorang terdorong melakukan proses belajar (Hamalik, 2005). Dari beberapa definisi semangat dan belajar, maka dapat disimpulkan bahwa semangat belajar



adalah suatu usaha dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang akan mengubah perilaku seseorang nantinya.

2. Karakteristik Siswa Yang Memiliki Semangat Belajar Tinggi

Untuk mengetahui siswa bersemangat dalam belajar atau tidak bersemangat dalam belajar bukanlah hal yang menyulitkan. Berikut karakteristik perilaku siswa yang mempunyai semangat belajar yang tinggi, yakni:

- a. Mengerjakan tugas dengan segera tanpa menunda

Siswa yang bersemangat tinggi dalam belajar tentu bersegera dalam mengerjakan tugas, dan tidak terlihat tanda-tanda malas dalam dirinya (Sardiman, 2008).

- b. Rajin, tekun dan sungguh-sungguh

Siswa yang bersemangat dalam proses pembelajaran tentu terlihat fokus dan rajin dalam memperhatikan materi, tekun dalam belajar, teliti dan sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas serta memiliki ketertarikan yang kuat dalam belajar (Supriyadi, 2005).

- c. Menginginkan tugas tambahan

Seseorang yang bersemangat tinggi dalam belajar pasti menginginkan tantangan yang lebih besar dengan meminta atau menginginkan tugas tambahan agar dirinya dapat belajar lebih.

- d. Suka duduk dikursi depan

Siswa yang memiliki semangat tinggi dalam belajar pasti menginginkan tempat duduk terdepan agar konsentrasi tetap stabil ketika pembelajaran berlangsung, terlebih lagi duduk tepat dihadapan meja guru. Hal ini dikarenakan adanya hasrat meraih keberhasilan dalam proses belajarnya (Uno, 2008).

- e. Tidak mudah putus asa dan lelah

Tidak mudah putus asa dan lelah dalam belajar merupakan efek samping dari semangat belajar dalam diri siswa. Ia selalu mencoba berbagai cara agar tercapainya kesuksesan (Sardiman A. , 2006).

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Semangat Belajar Siswa

Faktor yang memengaruhi belajar dibagi menjadi tiga yaitu faktor sosial, individual, dan struktural. Faktor individual yaitu faktor secara internal siswa, seperti kondisi jasmani maupun rohani. Faktor sosial yaitu faktor secara eksternal siswa, seperti kondisi di lingkungan. Sedangkan faktor struktural ialah suatu pendekatan pembelajaran yang mencakup metode maupun strategi yang digunakan guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar.

- a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dalam proses belajarnya meliputi aspek fisiologis dan psikologis.

- a) Aspek Fisiologi

Aspek fisiologi yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yakni faktor kesehatan dan cacat tubuh. Dalam belajar tentu dibutuhkan kondisi fisik yang sehat dalam artian tidak mudah kelelahan. Dan cacat tubuh seorang siswa pun tentu akan mempengaruhi proses belajarnya. Jika hal tersebut terjadi, disarankan siswa tersebut belajar pada lembaga



pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi kecacatan tersebut (Slameto, 2003).

b) Aspek Psikologi

Slameto (2003) mengemukakan bahwa ada beberapa aspek psikologi yang dapat mempengaruhi proses belajar yakni minat (kecenderungan besar akan sesuatu), intelegensi (kecakapan dalam menghadapi dan menyesuaikan diri dalam situasi baru secara cepat dan efektif), perhatian (keaktifan jiwa yang tertuju pada sekumpulan objek), bakat (bahan ajar yang akan dipelajari harus sesuai bakat siswa), motif (erat hubungannya dengan tujuan yang hendak dicapai), serta sikap siswa (gejala internal yang berdimensi aktif berupa kecenderungan dalam merespon dengan cara yang relative tetap) (Slameto, 2003).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa dalam proses belajar nya yang meliputi dua yakni faktor lingkungan sosial dan non sosial.

a) Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial dapat berupa pendidik, civitas akademik dan kawan sekelas. Di sekolah seluruh pihak pasti memberikan teladan terbaiknya bagi tumbuh kembang siswa dalam proses belajarnya. Namun, kembali pada bagaimana keadaan keluarga siswa yang menjadi lingkup terdekatnya. Apakah keluarga dapat memberikan pengaruh baik atau buruk terhadap aktivitas belajar siswa.

b) Faktor Lingkungan Non Sosial

Lingkungan non sosial dapat berupa sekolah, letaknya, alat pembelajaran, kondisi cuaca ataupun waktu belajar yang dipergunakan. Faktor-faktor tersebut dikatakan turut menjadi penentu keberhasilan belajar siswa. Muhibbin Syah (2004) mengatakan bahwasanya belajar pada pagi hari lebih efektif daripada waktu-waktu yang lainnya. Karena belajar dalam keadaan segar akan lebih baik daripada belajar dalam keadaan pengap dan udara yang panas.

c. Faktor Struktural

Yang dimaksud faktor struktural yaitu pendekatan proses belajarnya yang berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, gaya belajar juga turut mempengaruhi sebab gaya belajar menjadi penunjang kenyamanan belajar siswa dan baik untuk siswa itu sendiri (Slameto, 2003).

Dari Dari beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor internal, eksternal bahkan faktor struktural akan mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

B. Pengaruh Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli mengungkapkan bahwa Gadget adalah perangkat elektronik dengan penggunaan praktis, akan tetapi sering diketahui sebagai suatu hal yang baru. Gadget semakin memberi kemudahan komunikasi manusia yang semakin berkembang bahkan maju.



Contoh gadget misalnya Handphone. Klemens menuturkan bahwa Handphone merupakan salah satu gadget dengan kemampuan tinggi yang diterima secara luas diberbagai negara seluruh dunia.

Selain fungsinya untuk melakukan panggilan, handphone juga berfungsi untuk mengirim pesan singkat (Agusli, 2008). Menurut Derry, gadget ialah perangkat elektronik yang mempunyai fungsi praktis untuk memudahkan kegiatan manusia (Derry, 2013). Manumpil turut mengungkapkan bahwa gadget adalah sebuah alat teknologi yang berkembang pesat dengan fungsi khusus diantaranya *iphone, smartphone, and blackberry* (Manumpil, 2015).

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Gadget adalah sebuah alat elektronik yang fungsinya membantu pekerjaan manusia dan dapat dibawa kemanapun yang saat ini berkembang.

2. Penggunaan Gadget

a. Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Sehari-hari

Indonesia merupakan salah satu bangsa yang berkontribusi dalam kemajuan teknologi dan media informasi. Gadget adalah barang canggih yang dibuat menggunakan aplikasi yang menyajikan jejaring sosial, media berita, hiburan, bahkan hobi. Teknologi maju memberikan manfaat positif bagi para penggunanya, karena adanya gadget manusia akan sangat mudah memperoleh informasi yang butuhkan serta mempermudah pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam gadget. Namun, semakin berkembangnya komunikasi khususnya teknologi informasi ada beberapa dampak buruk dari penggunaan gadget apabila salah dalam penggunaanya dan berlebihan khususnya bagi anak-anak (Marpaung, 2018).

Perusahaan Mobile Furry menyatakan dalam riset terbarunya bahwa ketergantungan seseorang pada smartphone semakin tinggi setiap harinya. Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial dimasyarakat modern menjadi berbeda. Studi kasus lain yang dilakukan oleh Tenchmark menyatakan bahwa pecandu gadget seringkali mengecek smartphonennya rata-rata mencapai 1.500 kali/hari.

Orang lebih disibukkan dengan gadget atau smartphonennya dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan (Hanika, 2015). Hal ini juga mempengaruhi anak usia dasar menjadi ketergantungan gadget, sehingga lebih sering membuka gadget nya dibandingkan bukunya. Gadget memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Peran orang tua diperbolehkan mengenalkan gadget kepada anak, namun harus diingat bahwa adanya dampak positif dan negatif gadget yang digunakan oleh anak.

b. Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran

Sama halnya dalam kehidupan sehari-hari, gadget juga memiliki peran penunjang pembelajaran apabila digunakan dengan bijak. Umumnya gadget bernilai manfaat dalam pembelajaran sebagai penunjang interaksi antara siswa dengan guru, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang kondusif. Manfaat khusus adanya gadget yaitu penjelasan materi akan lebih mudah diterima oleh siswa serta kemampuan memahami materi meningkat pada siswa.



Gadget juga mempunyai manfaat yaitu proses belajar mengajar lebih menarik dan materi dapat disampaikan secara jelas (Lamatenggo, 2010). Terlepas dari peran positifnya, gadget juga perlu dipertimbangkan penggunaannya, karena dampak negatif dari gadget juga perlu diperhatikan. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama dapat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar menggunakan buku dan akan menimbulkan penyalahgunaan gadget. 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 (Darmawan, 2011).

3. Pengaruh Penggunaan Gadget

Gadget adalah sebuah alat elektronik yang terus berevolusi dan berinovasi sehingga mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Dari pengaruh tersebut tentunya menimbulkan dampak dari pemakaianya. Alo Liliweri menyatakan bahwa ada beberapa hal yang berdampak positif dari penggunaan Gadget, antara lain: (Liliweri, 2011).

- a. Dapat menjalin serta berkomunikasi dengan orang diseluruh dunia
- b. Menambah pengetahuan
- c. Menambah teman
- d. Munculnya beragam metode baru dalam proses pembelajaran
- e. Seseorang yang melek dunia gadget cenderung kreatif
- f. Mempermudah dalam mengerjakan tugas

Gadget selain memberi manfaat positif, juga membawa pengaruh negatif terhadap perilaku sosial seseorang diantaranya sebagai berikut: (Liliweri, 2011).

- a. Ketergantungan atau kecanduan
- b. Violence and gore
- c. Antisocial behaviour
- d. Terjadinya deindividuasi
- e. Penggunaan yang tidak sesuai kondisi
- f. Pemborosan biaya yang tiada habisnya
- g. Global warming

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang memudahkan manusia juga tidak dapat dipungkiri memiliki dampak negatif apabila digunakan dengan berlebihan dan tidak bijak sehingga terjadi penyalahgunaan.

4. Intensitas Penggunaan Gadget

Horrigan menjelaskan bahwa terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati agar mengetahui adanya pengaruh penggunaan gadget seseorang, yaitu adanya frekuensi internet yang digunakan dan lama pengaksesan internet yang dilakukan oleh pengguna (B, 2018). *SWA-Mark Plus dan Co* mengklasifikasikan pengguna internet dalam tiga bagian berdasarkan durasi dari internet yang dipakai yakni:

- a. Pengguna berat atau heavy users, yaitu seseorang yang mengakses internet lebih dari 40 jam/bulan
- b. Pengguna sedang atau medium users, yaitu seseorang yang mengakses internet 10 hingga 40 jam/bulan



- c. Pengguna ringan atau light users, yaitu seseorang yang mengakses internet kurang dari 10 jam/bulan.

Merujuk pada penelitian Christiany Judhita, lama waktu akses gadget dalam 24 jam diklasifikasikan dalam tiga bagian, yakni: (Juditha, 2011).

- a. Penggunaan tinggi yakni intensitas akses lebih dari 3 jam/hari
- b. Penggunaan sedang yakni intensitas akses sekitar 3 jam/hari
- c. Penggunaan rendah yakni intensitas akses kurang dari 3 jam/hari

5. Tujuan Penggunaan Gadget

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan gadget. Diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi (Zahro, 2015). Mac Bridge dalam Yuniar Rachdianti menuturkan bahwa yang dapat dilakukan karena adanya gadget yang dilengkapi akses internet yaitu mempermudah dalam pengiriman surat, mengakses kesenangan dengan menonton video, mengunduh file, akses game online, serta memperoleh referensi buku digital (Rachdianti, 2011).

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa semangat belajar siswa tidak hanya karena pengaruh penggunaan gadgetnya sehari-hari, akan tetapi kemungkinan besar juga disebabkan oleh hal lain seperti metode dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru kurang tepat dan efisien untuk siswa. Gadget pun juga tidak semata-mata dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Karena gadget apabila digunakan dengan sebijak mungkin dan diberikan pengawasan dan arahan kepada siswa maka akan terjadi peningkatan semangat belajar pada siswa. Hal yang harus ditekankan adalah penggunaan gadget pada siswa diiringi pendampingan dari orang tua supaya jadi penuntun penggunaan gadget dengan bijak dan mengawasi serta mencegah aktivitas menonton hal yang tidak sesuai dengan takaran usianya.

Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan gadget agar mencegah hal negatif dan menjadikan penggunaan gadget lebih bermanfaat, terlebih lagi digunakan untuk penunjang pembelajaran. Jika hal ini dilakukan, maka bisa menjadi faktor keberhasilan belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Agusli, R. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G dan HSDPA di Handphone dan Komputer*. Jakarta: Mediakita.
- Asnawi, S. (2010). Semangat Kerja dan Gaya Kepemimpinan. *Jurnal Psikologi*, 87.
- B., Rasma. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar. -, (p. 23). Makassar.
- Chalijah, H. (2004). *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlas.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Derry. (2013). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta : Bisakimia.



- Fiteriyani, I. (2015). Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 124.
- Hamalik, O. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Millenial. *Jurnal Interaksi*, 44.
- Hasibuan. (2009). *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Juditha, C. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar. *E-Journal IPTEK-KOM*, 14.
- Khusna, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung*, -.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, -.
- Lamatenggo, H. d. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Manumpil, d. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 1.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, 58.
- Musaqim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachdianti, Y. (2011). Hubungan antara Self Control Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir. - (p. 17). Jakarta: -.
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparlan. (2022). Peran Komunikasi Guru dalam Menumuhkan Motivasi Belajar Siswa di Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 17-28.
- Supriyadi, D. (2005). *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yahya, H. (2003). *Zeal and Enthusiasm Described in the Qur'an*. Surabaya: Risalah Gusti.
- Zahro, A. F. (2015). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga. - (p. 19). Salatiga: -.