

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD NEGERI PENAWANGAN 01 PRINGAPUS SEMARANG**Irma Nur Asiyah¹, Ikha Listyarini², Asep Ardiyanto³**¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah banyaknya siswa sekolah dasar yang telah memiliki gadget sejak dini. Mereka menggunakan gadget secara berlebihan dan tak terkontrol sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajarnya. Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang?, 2) Apakah terdapat dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas VI, orang tua siswa, dan siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 tidak begitu signifikan. Dapat dinyatakan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa karena secara keseluruhan terjadi peningkatan dalam hasil belajar mereka.

Kata Kunci: Analisis Dampak Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI

History Article

Received 1 September 2023

Approved 2 Oktober 2023

Published 25 Oktober 2023

How to CiteAsiyah, Irma Nur, Listyarini, Ikha. Ardiyanto, Asep. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang. *Ijes*, 3(2), 113-119

Coressponding Author:

Jl Sidodadi Timur no 24 semarang 50232

E-mail: irmanurasiyah7@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada kehidupan di masa ini, terjadi perubahan global dan perkembangan ditengah kehidupan manusia. Perubahan yang terjadi meliputi perubahan globalisasi yang serba cepat dan mudah. Salah satu perubahan yang berkembang pesat dan semakin canggih yaitu alat komunikasi. Pada hakikatnya alat komunikasi adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada satu orang atau kelompok. Bukan hanya itu alat komunikasi juga berfungsi untuk menghasilkan informasi. Alat komunikasi yang paling sering kita jumpai yaitu *gadget* (Chusna, 2017; Edi, 2004; Harahap, 2018).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014; Adi dkk, 2020; Birri dkk, 2022). *Gadget* adalah seperangkat alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti *smartphone*, kamera, dan *laptop*. Jenis *gadget* yang hampir semua orang miliki yaitu *smartphone/handphone* karena harganya yang relatif terjangkau diantara jenis *gadget* lainnya (Selan, 2019; Suhardi, 2019; Susilawati, 2020).

Namun dalam hal penggunaan *gadget* tentu saja terdapat dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya mempermudah komunikasi, mempermudah menerima informasi baik secara gambar, *audio*, maupun *video*. Tak lepas dari banyaknya media yang dapat diperoleh tentu saja hal negatif dari mudahnya akses informasi menjadikan kita harus pandai-pandai menyerap dan menyaring dulu informasi yang kita dapat (Winarno, 2009; Wijanarko, 2016; Syifa, 2019). Mudahnya akses yang dapat di jangkau oleh semua kalangan tak luput menjadi perhatian. Banyak hal yang kurang pantas di terima oleh kalangan usia dibawah umur yang menyajikan konten atau informasi yang terkesan tidak layak ditonton (Kurniawati, 2020; Prakoso, 2013; Rachmawati, 2017).

Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku yang semula tidak tahu menjadi tahu setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Keberhasilan atau kegagalan seseorang siswa dalam penguasaan materi pelajaran dapat digambarkan melalui hasil belajar yang dicapai (Jihad, 2012; Sudjana, 2004; Winarno, 1980). Hasil belajar diukur melalui proses evaluasi yaitu sebuah tes tertulis yang diujikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hasilnya berupa nilai, baik dalam bentuk angka atau huruf yang diberikan oleh guru/pendidik. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Syaiful, 2002; Suprayitno, 2015).

Dalam konteksnya hasil belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2010: 54) faktor internal dan faktor eksternal merupakan faktor pendukung yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal merupakan faktor dorongan dari dalam diri individu, faktor ini murni atas kemauan diri sendiri tanpa paksaan dari pihak manapun. Misalnya, seorang anak yang ingin belajar giat. Anak tersebut belajar atas kemauan dirinya sendiri tanpa paksaan dari orang tua, teman atau pun pihak yang lain.

Dan faktor eksternal merupakan faktor dorongan dari luar yang meliputi lingkungan, teman, orang tua dan lain sebagainya. Faktor eksternal ini merupakan faktor penunjang dari

faktor internal. Misalnya, seorang anak yang berkeinginan untuk belajar lebih giat, kemudian ia didukung oleh orang tuanya, temannya, dan lingkungannya, maka anak tersebut akan semakin giat dalam belajarnya. Kedua faktor tersebut selalu berjalan beriringan.

Pada masa milenial yang tengah berlangsung saat ini, penggunaan *gadget* memiliki pengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit. Tidak dipungkiri bahwa siswa sekolah dasar juga banyak terlibat dalam penggunaan *gadget* saat proses belajarnya. Banyak dijumpai anak yang menggunakan *gadget* karena orang tua yang sibuk bekerja dan tidak bisa menemani anaknya belajar. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan baik untuk membantu proses pembelajaran dan juga agar anaknya tidak gaptek (gagap teknologi).

Di dalam *gadget* terdapat banyak aplikasi dan video pembelajaran yang menarik sehingga membuat anak tidak mudah bosan menontonnya. Tetapi jika dalam penggunaan *gadget* terlalu lama dan berlebihan, maka hal itu dapat berdampak buruk salah satunya yaitu hasil belajar akan menurun serta siswa akan lebih mengandalkan *gadget* daripada belajar dari buku pelajaran. Lain halnya jika penggunaannya menyesuaikan dan tidak berlebihan maka akan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

Sesuai dengan judul proposal ini, peneliti bermaksud akan meneliti keterkaitan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, mayoritas siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 yang terdiri dari 36 orang siswa, sudah memiliki *gadget* yaitu *smartphone*. Banyak siswa yang menggunakan *gadget* secara berlebihan dan tak terkontrol. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* daripada belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajarnya menurun. Bukan digunakan untuk mencari materi pembelajaran atau tugas sekolah, mereka malah menggunakan *gadget* untuk hal-hal tidak penting seperti bergaya di sosial media dan bermain *game online*. Peneliti akan melakukan penelitian menggunakan analisis metode kualitatif melalui judul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial (Kristanto, 2018; Semiawan, 2010; Sugiyono, 2016). Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas VI, orang tua siswa, dan siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01. Penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menggali pemahaman mendalam tentang suatu fenomena, dalam hal ini, dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01. Deskriptif kualitatif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola

yang muncul pada peristiwa tersebut (Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C., 2016). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Penawangan 01, Dusun Krajan, RT 07/RW 02, Desa Penawangan, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti mengenai analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang. Peneliti menganalisis bagaimana hasil belajar siswa dan seperti apa dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini analisis dan pembahasan dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang :

1. Hasil belajar kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang

Hasil belajar adalah hasil atau pencapaian yang diperoleh oleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif, guru akan menilai prestasi siswa berdasarkan berbagai komponen seperti Ulangan Harian (UH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Penilaian harian biasanya dilakukan melalui penugasan yang diberikan kepada siswa, seperti mengerjakan lembar kerja, menyelesaikan soal-soal, dan praktek berdasarkan materi pelajaran yang diajarkan. Berdasarkan observasi, rata-rata nilai Ulangan Harian (UH) kelas VI SD Negeri Penawangan 01 mendapatkan nilai rata-rata diatas 70. Nilai tertinggi mendapatkan nilai rata-rata 90,50. Sedangkan nilai terendah mendapatkan nilai rata-rata 74,30.

Sementara dalam ranah afektif, guru akan memperhatikan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi selama pembelajaran berlangsung. Guru juga akan memperhatikan aspek kedisiplinan, hubungan sosial, serta sikap siswa terhadap guru dan teman-teman. Berdasarkan observasi, dalam ranah afektif yaitu nilai sikap yang terdiri dari sikap spiritual dan sikap sosial keseluruhan siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 mendapatkan nilai A dan B.

Sedangkan dalam ranah psikomotorik, guru akan menilai sikap siswa dan aktivitas yang mencerminkan karakter mereka selama proses pembelajaran. Evaluasi ini mencakup pengamatan terhadap perilaku siswa, termasuk kemampuan mereka dalam berkolaborasi, berkomunikasi, serta mengatasi tantangan dengan cara yang positif. Namun, juga mencakup aspek-aspek seperti keterampilan olahraga, seni, atau aktivitas fisik lainnya yang menunjukkan kemampuan fisik siswa. Berdasarkan observasi, dalam ranah psikomotorik yaitu praktik PJOK dan praktik pramuka keseluruhan siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 mendapatkan nilai A dan B.

2. Dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar kelas VI SD Negeri Penawangan 01

Dampak merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Sebagaimana hasil penelitian tentang penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa

kelas VI SD Negeri Penawangan 01. Berdasarkan observasi, wawancara, pembagian angket, dan dokumentasi, penggunaan *gadget* dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka *gadget* dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Namun demikian, *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan atau tidak terkontrol. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak malas belajar dan berdampak pada hasil belajar mereka. Berdasarkan angket siswa kelas VI, terdapat 64% atau 23 siswa yang menggunakan *gadget* lebih dari 5 jam dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu untuk bermain bersama teman sebaya, waktu mengerjakan tugas sekolah, serta waktu untuk istirahat. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia sekolah dasar dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar dalam menggunakan *gadget* adalah maksimal 2 jam dalam sehari.

Berdasarkan tabel hasil perbandingan nilai Ulangan Harian dan PTS, dapat kita identifikasi bahwa terdapat 29 siswa dengan peningkatan nilai, yang menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hasil belajar mereka. Sebanyak 3 siswa memiliki nilai yang tetap, artinya mereka telah mempertahankan pencapaian mereka. Selain itu, terdapat 4 siswa dengan penurunan nilai, namun perlu dicatat bahwa penurunan ini tidak begitu signifikan, hanya sekitar 0,10 poin saja. Jika dilihat dari rata-rata nilai seluruh kelas, maka hasil belajar kelas VI mengalami kenaikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 tidak begitu signifikan. Dapat dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa karena secara keseluruhan terjadi peningkatan dalam hasil belajar mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang”, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif rata-rata nilai Ulangan Harian (UH) di kelas VI SD Negeri Penawangan 01 berada di atas 70, dengan nilai tertinggi mencapai 90,50 dan nilai terendah 74,30. Pada ranah afektif, nilai sikap siswa (termasuk sikap spiritual dan sosial) sebagian besar berada pada kategori A dan B. Sementara dalam ranah psikomotorik, baik dalam praktik PJOK maupun praktik pramuka, keseluruhan siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 mendapatkan nilai A dan B.

Berdasarkan observasi, wawancara, pembagian angket, dan dokumentasi dampak penggunaan *gadget* memiliki dua dampak terhadap hasil belajar siswa. Akan memberikan dampak positif jika dalam penggunaannya terkontrol dengan baik. Sebaliknya, jika digunakan secara berlebihan akan memberikan dampak negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 36 siswa kelas VI, terdapat 29 siswa dengan peningkatan nilai, 3 siswa memiliki nilai yang tetap, dan 4 siswa dengan penurunan nilai, namun penurunan ini tidak begitu signifikan, hanya

sekitar 0,10 poin saja. Jika dilihat dari rata-rata nilai seluruh kelas, maka hasil belajar kelas VI mengalami kenaikan. Dengan demikian, dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penawangan 01 tidak begitu signifikan. Dapat dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Handaru Indrian, Suwarno Suwarno, and Ridaul Innayah. "Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang." *Oportunitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi* 1.01 (2020): 1-6.
- Birri, Maftuh Bastul, Muhajir Muhajir, And Ikha Listyarini. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang." *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah* 3.2 (2022): 239-243.
- Chusna, Puji Asmaul. "Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17.2 (2017): 315-330.
- Edi S. Mulyanta. *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*. (Yogyakarta: ANDI, 2004) hlm. 1
- Harahap, Rizky Septia, and Rosma Ely. "Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3.1 (2018).
- Jihad, A dan Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kristanto. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 76
- Kurniawati, Dian. "Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2.1 (2020): 78-84.
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing & Health*, 23–42.
- Prakoso, P. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Mahasiwa dan Hubungannya dengan Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FMIPA UNLAM)*. Kalimantan : Universitas Lambung Mangkurat.
- Rachmawati, Putri, Amram Rede, and Mohammad Jamhari. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran." *E-Jip Biol* 5.1 (2017).
- Selan, Des Ozadad. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga*. Diss. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, 2019.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.

- Slameto. 2003. Belajar dan faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2004). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, T., dan Utami, A. 2019. Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak Peran Orangtua dan Cara Mendidik anak di Era Digital. Semarang: Syalmahat Publish.
- Suprayitno, Iswahyudi Joko. "Pemanfaatan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Operasi Hitung Matematika Siswa Kelas I Semester 2 SDN1 Banyutowo Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015." *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 2.1 (2015).
- Susilawati, Anggi. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN AR-RANIRY Banda Aceh*. Diss. UIN AR-RANIRY, 2020.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm. 120-121
- Syifa, Layyinatuz, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3.4 (2019): 527-533.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Wijanarko, J., Setiawati, E. 2016. Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orangtua Bijak di Era Digital. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Winarno Surakhmad, Interaksi Belajar Mengajar, (Bandung: Jemmars, 1980), hlm. 25.
- Winarno, Wing. 2009. Panduan Penggunaan Gadget. Rineka Cipta: Jakarta