

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar

Karmila Anggraini Porang

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Address: Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh
e-mail: 190209026@student.ar-raniry.ac.id

Mulhamah

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Address: Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh
e-mail: 190210026@student.ar-raniry.ac.id

DOI: 10.22373/jrpm.v3i1.2174

Abstract

The research objective to be achieved is to determine the impact of the use of gadgets on children's learning motivation. Gadgets as a communication medium are a development from an era that is really needed today, but the impact of excessive use of gadgets can affect children's learning motivation, as evidenced by the results of observations made directly by the author, that most of the children's motivation will fade because it is influenced by gadgets . Children who have been affected by gadgets will be lazy to carry out various thinking or movement activities, because the activity center is within their grasp, in contrast to children who have not or are not affected by gadgets, their learning motivation is higher with various exploratory activities carried out to improve memory and self-creativity.

Keywords: *Gadgets; motivation; learn*

Abstrak

Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak metode penelitian tinjauan langsung di desa Cucum yang menjadi tempat KPM Penulis. Gadget sebagai media komunikasi merupakan suatu perkembangan dari zaman yang memang sangat dibutuhkan dewasa ini, namun dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi motivasi belajar anak, terbukti dari hasil observasi yang dilakukan langsung oleh Penulis, bahwa sebagian besar motivasi anak akan memudar oleh sebab dipengaruhi gadget. Anak yang telah terpengaruh gadget akan malas melakukan berbagai aktivitas berpikir atau gerak, karena pusat kegiatannya berada dalam gengaman, berbeda dengan anak yang belum atau tidak terpengaruh gadget, motivasi belajarnya lebih tinggi dengan berbagai kegiatan eksplorasi yang dilakukan guna meningkatkan daya ingat dan kreativitas diri.

Kata Kunci: *Gadget; motivasi; belajar*

A. Pendahuluan

Di zaman modern sekarang ini, kita tidak dapat dipisahkan dari gadget. Bahkan kita sering menyebut dan mendengar istilah gadget. Menurut Hosland, gadget adalah istilah bahasa Inggris yang mendefinisikan perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi.¹ Gadget yang kita gunakan sehari-hari memiliki banyak manfaat yang sangat membantu kehidupan pada masa kini, selain sebagai alat komunikasi, dengan gadget kita juga dapat mencari dan menangkap informasi secara luas, bahkan dari seluruh dunia sekalipun.

Salah satu fitur yang terkenal dan paling menarik dari gadget adalah internet. Pendidik maupun pelajar dapat sangat terbantu aktivitas belajar mengajarnya dengan fitur internet, dimana dengan penggunaan internet siswa maupun pendidik dapat menemukan berbagai macam informasi pembelajaran yang terbaru, sehingga proses belajar mengajar yang berlangsung pun akan selalu up to date. Gadget membawa dampak yang baik bagi proses pendidikan dalam pembelajaran, yaitu: dapat berbagi informasi maupun mencari informasi yang dibutuhkan. Akan tetapi penggunaan gadget ini harus tetap di control dan diberikan batasan penggunaannya agar sarana lain yang tersedia dapat dimanfaatkan secara menyeluruh dan dengan memberikan pembatasan terhadap penggunaan gadget dapat memberikan ruang pada anak pada dunia nyata, tidak hanya berjibaku dalam social maya saja. Penggunaan gadget secara berlebihan dan melewati batas, akan berdampak pada penurunan minat dan motivasi belajar anak, sehingga kinerja otaknya pun ikut menurun, diikuti prestasi yang semakin mengabur.

Gadget dalam penggunaannya memiliki dampak positif dan negatif, Untuk dampak positifnya menurut Mujib (2013) utilitas dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, jika siswa banyak menggunakan gadget maka akan sering menggunakan internet dan siswa akan mencapai hasil belajar yang baik seperti yang diinginkan.² Namun, gadget dalam penggunaannya selain memberikan pengaruh positif juga memberikan pengaruh negatif jika terlalu sering digunakan, sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya. siswa yang sering

¹ D I Smk and Negeri Batang, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok', 5.2 (2020).

² Dian Kurniawati, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78–84 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>>.

menggunakan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya,³ juga akan ketergantungan terhadap gadget dalam proses belajarnya.

Pendidikan pada zaman ini sangat memanfaatkan teknologi sebagai media belajar yang sangat memudahkan pengajar maupun pendidik dalam mendapatkan informasi terkini terkait perkembangan pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan perkembangan anak. Teknologi juga digunakan sebagai media yang membantu proses belajar mengajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi menuntut pembaharuan yang menyeluruh dalam lingkup kehidupan, khususnya pendidikan, dengan meningkatkan motivasi belajar,⁴ Menurut Riyanto, Motivasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, Motivasi bisa datang dari dalam atau dari luar.⁵

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar.⁶ Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal.⁷ Motivasi belajar terbentuk dari dalam dan dari luar diri, penggunaan gadget yang berlebih dalam meredupkan motivasi belajar anak, karena anak sudah bergantung pada gadget dalam proses belajarnya, sehingga anak tidak mau berusaha secara mandiri dalam menyelesaikan masalahnya sendiri secara baik.

³ Kurniawati Dian, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa", *Eduktif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2020. 78-84.

⁴ GLMS Lubis, 'Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Kelas B Darussalam Tk It Muhandis Aceh Tenggara', *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 2022, 26–43 <<https://www.jurnal.stitmubatam.ac.id/index.php/hamka/article/view/6%0Ahttps://www.jurnal.stitmubatam.ac.id/index.php/hamka/article/download/6/3>>.

⁵ Beatus Mendelson Laka, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar, 'Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.2 (2020), 69–74 <<https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>>

⁶ Kompri, 'Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa', 5.2 (2015).

⁷ Sunarti Rahman, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 2021, 289–302.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis, meninjau pada proses belajar anak yang tidak semangat atau lebih tepatnya motivasi anak kurang, dan sesuai hasil observasi yang dilakukan penulis, memang benar anak yang kurang motivasi belajar kebanyakan dipengaruhi oleh penggunaan gadget secara berlebihan, sehingga ketika proses belajar mengajar, anak menjadi kurang bersemangat menghadapinya tanpa bantuan gadget, anak jadi tidak bisa mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diampunya, dan lagi lagi gadget dijadikan sebagai pengalihan untuk mencari informasi yang diperlukan tanpa difilter kebenarannya terlebih dahulu.

Berdasarkan kajian penelitian di atas dapat diketahui bahwa pengaruh tersebut berasal dari penggunaan gadget. Sesuai dengan penelitian di atas, terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Ada tingkat dampak rendah, sedang, dan tinggi. Penggunaan gadget yang tidak tepat dan rasional dapat sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, yang berujung pada rendahnya prestasi belajar siswa. Menyadari kondisi demikian, Penulis melakukan kajian pustaka untuk mencari temuan penelitian yang relevan. Oleh karena itu, tujuan Penulis adalah untuk mengkaji kembali apakah pengaruh penggunaan gadget berdampak terhadap motivasi belajar siswa atau tidak sehingga menurunkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di Gampong Cucum, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar. Penelitian yang dilakukan penulis dilakukan pada anak tingkat sekolah SMP-SMA yang memang asli berasal dari desa tersebut, dengan membandingkan hasil observasi serta temuan di lapangan dengan hasil studi sekunder.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak di Desa Cucum, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar. Dalam penelitian ini menggunakan literature review, yaitu tinjauan pustaka dari hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, yang kemudian dirangkum sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari artikel-artikel pada jurnal online. Dapat diakses melalui (<https://scholar.google.co.id/>). Peneliti melakukan penelusuran artikel dengan menggunakan kata kunci “ pengaruh gadget” dan “Motivasi belajar siswa”.

Berdasarkan penelusuran kata kunci “gadget” dan “motivasi belajar siswa” peneliti memperoleh berbagai macam artikel. Kriteria artikel yang dipilih yaitu adanya pembahasan tentang gadget dan motivasi belajar siswa, selain itu pemilihan artikel oleh penulis disesuaikan dengan penelitian yang paling relevan dengan topik yang diangkat penulis secara

keseluruhannya, yaitu terkait pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar anak. Dari hasil review yang penulis lakukan, ada sekitar beberapa jurnal yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk meneliti permasalahan yang penulis angkat, dimana pada beberapa jurnal tersebut penulis mendapatkan informasi terkait pengaruh gadget dan kaitannya dengan motivasi belajar anak.

Table 1.1. Penulis dan Judul Artikel/Jurnal

No	Penulis	Judul artikel/jurnal
1.	Sukatno (2020)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Smk Negeri 1 Batang Angkola
2.	Dian Kurniawati (2020)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa
3.	Ichsan Hapida, Gesta Lestari dan Muhammad Sulaiman Lubis	Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Kelas B Darussalam Tk It Muhandis Aceh Tenggara
4.	Beatus Mendelson Laka1, dkk (2020)	Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School
5.	Sunarti Rahman (2021)	Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar
6.	Amna Emda (2017)	Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan dengan melihat data serta menganalisis hasil data yang ditemukan dari beberapa jurnal ilmiah yang didapat dari studi sekunder, dengan melihat informasi yang telah ada sebelumnya dan kemudian data-data tersebut dikumpulkan oleh Peneliti sebagai bahan untuk melengkapi kebutuhan data yang telah ada oleh peneliti.

Literature review yang dimaksud penulis disini yaitu tinjauan pustaka dari hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, yang kemudian dirangkum sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar ternyata amat sangat berpengaruh pada sebagian besar anak di Desa Cucum, maka karena itu, hendaknya perlu dilakukan upaya untuk membantu anak menurunkan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak bagi motivasi belajar anak, juga penggunaan gadget dan kebiasaan belajar secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. anak yang telah berketergantungan dengan gadget terlihat kurang termotivasi dalam belajar, sedangkan anak yang masih belum terpengaruhi gadget mempunyai minat belajar dan semangat yang besar. Disarankan bagi pihak Desa dan orang tua hendaknya memperhatikan dan membimbing anak untuk mengembangkan penggunaan gadget (mengontrol dan membatasi penggunaan gadget) untuk membangun kebiasaan belajar yang positif untuk meningkatkan motivasi anak sehingga motivasi yang diperoleh anak dari dalam maupun luar dapat dioptimalkan dengan baik dan sesuai yang diperlukan

C. Simpulan

Motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga anak akan mengetahui arah belajarnya. Motivasi belajar dapat muncul apabila anak memiliki keinginan untuk belajar. Oleh karena itu motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik harus ada pada diri anak sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai secara optimal. Dan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi anak yaitu dengan tidaknya memberikan gadget secara berlebihan dalam jangka waktu yang lama, pemberian gadget dapat dibatasi sesuai dengan kebutuhan anak, maka disini orang tua perlu memberikan Batasan dan

mengontrol penggunaan gadget agar motivasi anak tetap meningkat pada saat proses belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas bahwa penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Anak yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan. Sehingga menyebabkan penurunan motivasi belajarnya, Dalam hal ini anak juga akan mengalami penurunan tingkat prestasinya, karena motivasi amat sangat berpengaruh terhadap peningkatan dan pemahaman anak tentang pembelajaran. Akan tetapi jika gadget dapat dimanfaatkan oleh anak dengan baik maka dapat digunakan sebagai sarana dalam belajarnya untuk menunjang tingkat prestasinya. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua untuk mengawasi dan membatasi waktu yang tepat pada penggunaan gadget. Orang tua dapat memberikan gadget kepada anak sesuai kebutuhan anak, misalnya saat anak mengalami kesulitan saat belajar atau kurang paham terhadap materi yang dipelajari maka anak dapat memanfaatkan gadget untuk mencari informasi yang mengedukasi dan menambah wawasan yang mungkin tidak didapatnya dari lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. 2015.
- Dian, Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa”, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2020. 78–84
- Beatus Mendelson, Laka, and Elizabeth Kafiar, “Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School”, *Jurnal Inovasi Penelitian*. .2020. 69–74
- Lubis, GLMS, “Pengaruh Gaddget Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Kelas B Darussalam Tk It Muhandis Aceh Tenggara”, *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 2022, 26–43
- Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat* , November. 2021. 289–302
- Smk, D I, and Negeri Batang, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok”, 2020.