



TINGKAT PENGARUH GADGET TERHADAP POLA BELAJAR SISWA

Markus Prayoga Telaumbanua¹⁾, Griyatri Lidya Laurenza Zebua²⁾

¹⁾ Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

Email: yogatelaumbanua28@gmail.com

²⁾ Perekam dan Informasi Kesehatan, Fakultas Kesehatan, Sekolah Tinggi Kesehatan Imelda, Medan, Indonesia

Email: renzazebua1998@gmail.com

Abstract

The use of gadgets among students is increasing, affecting various aspects of the learning process. This research aims to analyze the impact of gadgets on student learning patterns, including concentration, motivation and learning effectiveness. By using survey and interview methods with secondary school students, this research found that gadgets can have both positive and negative influences on learning patterns. On the one hand, access to information via gadgets expands knowledge and supports independent learning. However, on the other hand, excessive or uncontrolled use can reduce focus and increase the risk of disorders, such as social media addiction. It is hoped that the results of this research can be a consideration for educators and parents in using gadgets wisely to support students learning process.

Keywords: Gadget, Student Learning Patterns, Education.

Abstrak

Penggunaan gadget dikalangan siswa semakin meningkat, mempengaruhi berbagai aspek dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak gadget terhadap pola belajar siswa, meliputi konsentrasi, motivasi, dan efektivitas pembelajaran, dengan menggunakan metode survey atau wawancara terhadap siswa sekolah menengah, penelitian ini menemukan bahwa gadget dapat memberikan pengaruh positif dan negatif pada pola belajar, disatu sisi, akses informasi melalui gadget memperluas pengetahuan dan mendukung pembelajaran mandiri, namun disisi lain. Penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat menurunkan fokus dan meningkatkan resiko gangguan, seperti kecanduan media sosial. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dan orang tua dalam memanfaatkan gadget secara bijak untuk mendukung proses belajar siswa.

Kata Kunci: Gadget, Pola Belajar Siswa, Pendidikan



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dibidang pendidikan. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, menjadi perangkat yang hampir tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama dikalangan siswa. Disatu sisi gadget menawarkan berbagai kemudahan akses informasi, meningkatkan konektivitas, dan memperluas metode pembelajaran melalui aplikasi pendidikan serta sumber belajar online. Gadget bahkan telah membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dimasa depan.

Namun disisi lain penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak terarah dapat menimbulkan dampak negatif terhadap pola belajar siswa. Penggunaan gadget yang tidak terkendali, terutama ketika digunakan untuk kegiatan diluar belajar, seperti bermain game atau mengakses media sosial, berpotensi mengganggu fokus dan konsentrasi siswa. bahkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan tersebut dapat menurunkan prestasi akademik siswa akibat gangguan konsentrasi dan ketergantungan pada gadget

Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran, terutama bagi pendidik dan orang tua, mengenai bagaimana gadget mempengaruhi pola belajar siswa, yang meliputi konsentrasi, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget, penting bagi pihak terkait untuk memahami dampaknya terhadap pola belajar siswa dan mengidentifikasi cara pemanfaatan gadget secara bijak dalam kegiatan pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pengaruh gadget terhadap pola belajar siswa. Melalui pendekatan survey dan wawancara, penelitian ini akan mengkaji baik dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan orang tua dalam merancang strategi pemanfaatan gadget yang mendukung pembelajaran, serta mengurangi dampak negatif yang dapat mengganggu proses belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh gadget terhadap pola belajar siswa. Metode kuantitatif dipilih karena sesuai untuk mengukur dan menganalisis data numerik terkait penggunaan gadget dan dampaknya pada aspek-aspek tertentu dalam pola belajar siswa. Adapun langkah-langkah penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tingkat menengah (SMP dan SMA) di kota Surabaya, pemilihan sampel dilakukan dengan teknik random sampling agar sampel dapat merepresentasikan populasi secara keseluruhan. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 siswa, dengan pembagian proposional antara tingkat SMP dan SMA

2. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dirancang untuk mengumpulkan data tentang frekuensi penggunaan gadget, jenis aplikasi yang sering digunakan, serta pengaruh gadget terhadap aspek-aspek pola belajar siswa, seperti konsentrasi, motivasi belajar, dan manajemen waktu. Kuesioner ini terdiri dari 20 pertanyaan dengan skala likert 1-5, dimana skala ini memungkinkan peneliti untuk mengukur tingkat setuju dan tidak setuju dari responden terhadap pernyataan yang diberikan.

3. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa melalui sekolah-sekolah yang berpartisipasi. Peneliti bekerja sama dengan pihak sekolah untuk memastikan kuesioner diisi secara jujur dan anonym guna menghindari bias. Pengisian kuesioner dilakukan dalam waktu 15-20 menit, dan siswa yang berpartisipasi diberi penjelasan tentang tujuan penelitian serta jaminan kerahasiaan data pribadi mereka.



4. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode statistic deskriptif dan inferensial, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan frekuensi penggunaan gadget dan pola belajar siswa secara umum, sementara analisis inferensial dilakukan untuk menguji hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian. Uji korelasi digunakan untuk menentukan tingkat hubungan antara penggunaan gadget dan pola belajar siswa. Semua data dapat diolah dengan bantuan perangkat lunak statistic seperti SPSS untuk memastikan hasil yang akurat dan terpercaya

5. Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan keandalan instrument penelitian, dilakukan uji coba kuesioner pada sekelompok siswa sebelum pengumpulan data utama dimulai. Hasil uji coba ini digunakan untuk menilai reliabilitas kuesioner melalui nilai Cronbach's Alpha, dengan nilai lebih dari 0,7 dianggap reliable. Selain itu, validitas konten kuesioner diuji dengan meminta masukan dari pakar di bidang pendidikan dan teknologi.

Dengan metode penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang akurat mengenai tingkat pengaruh gadget terhadap pola belajar siswa, yang nantinya dapat menjadi dasar untuk rekomendasi dalam penggunaan gadget secara lebih efektif dalam kegiatan belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Frekuensi Penggunaan Gadget

Durasi Penggunaan Gadget	Persentase Siswa (%)
4-6 jam	85
2-4 jam	10
< 2 jam	5

Jenis Aplikasi yang Sering Digunakan

Jenis Aplikasi	Persentase Penggunaan (%)
Media Sosial	70
Platform Video Streaming	55
Permainan Daring	40
Aplikasi Belajar	30

Korelasi Penggunaan Gadget dan Konsentrasi Siswa

Frekuensi Penggunaan Gadget (jam/hari)	Tingkat Konsentrasi (%)
2	90
3	80
4	70
5	60
6	50

Korelasi Durasi Media Sosial dan Motivasi Belajar

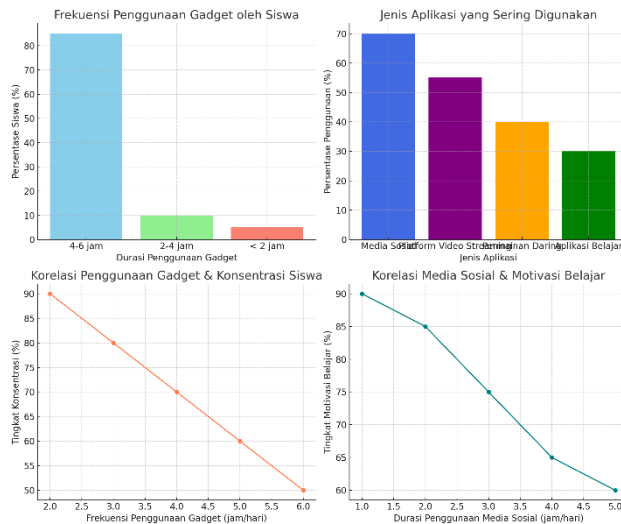
Durasi Penggunaan Media Sosial (jam/hari)	Tingkat Motivasi Belajar (%)
1	90
2	85
3	75
4	65
5	60

Berdasarkan data yang diperoleh dari 100 responden siswa SMP dan SMA di kota Surabaya, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap pola belajar siswa. Secara umum, 85% siswa menggunakan gadget setiap hari, dengan durasi rata-rata penggunaan 4-6 jam perhari. Jenis aplikasi yang paling sering digunakan adalah media sosial (70%), platform video streaming (55%), dan permainan daring (40%). Hanya sekitar (30%) siswa yang melaporkan menggunakan gadget secara dominan untuk keperluan belajar, seperti mengakses materi pembelajaran atau aplikasi edukasi

Analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa ($r = -0,45$, $p < 0,05$), yang berarti



semakin tinggi frekuensi penggunaan gadget semakin rendah tingkat konsentrasi siswa saat belajar. Selain itu, terdapat korelasi negative antara durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar siswa ($r = -0,38$, $p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa semakin lama siswa menghabiskan waktu di media sosial semakin rendah motivasi mereka untuk belajar.



Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang beragam terhadap pola belajar siswa. Di satu sisi gadget dapat memberikan akses mudah terhadap informasi dan materi pembelajaran digital, yang dapat membantu siswa dalam proses belajar. Namun hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa gadget sering kali digunakan untuk kegiatan non-akademi, seperti media sosial dan hiburan, yang dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan motivasi belajar siswa.

Hasil negatif dalam penelitian ini mendukung temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan kecenderungan siswa untuk menunda pekerjaan dan menurunkan fokus pada pembelajaran. Adanya gangguan dari notifikasi dan akses cepat ke hiburan menyebabkan siswa mudah terdistraksi dan sulit mempertahankan perhatian saat belajar.

Dampak terhadap prestasi akademik data menunjukkan bahwa siswa yang memiliki control dalam penggunaan gadget, terutama dalam membatasi durasi dan jenis aktivitas yang dilakukan, memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi. Penggunaan gadget yang dominan untuk tujuan pembelajaran memberikan akses cepat ke berbagai sumber belajar seperti e-book, jurnal, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang difokuskan untuk mendukung proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan performa akademik mereka.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dikalangan siswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pola belajar, baik dari segi durasi, jenis aktivitas, hingga motivasi belajar. Gadget memiliki dua sisi yang berpotensi, yaitu sebagai alat bantu belajar yang bermanfaat atau sebagai sumber distraksi yang dapat mengganggu fokus dan konsentrasi siswa. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan gadget menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran.

Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa, guru, dan orang tua perlu memahami cara memanfaatkan gadget secara optimal dalam konteks pendidikan. Guru dapat memberikan arahan mengenai aplikasi atau situs pembelajaran yang berguna dan menekankan pentingnya menggunakan gadget secara bijaksana. Orang tua juga berperan dalam memantau dan membatasi durasi penggunaan gadget, terutama untuk aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran, guna menghindari resiko kecanduan dan penurunan prestasi belajar.

Dengan hasil penelitian ini diharapkan adanya peningkatan literasi digital dikalangan siswa untuk memilih aplikasi dan konten yang mendukung pembelajaran mereka. Selain itu, penting untuk menerapkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga gadget dapat digunakan sebagai sarana belajar yang efektif dan membantu siswa dalam mencapai hasil akademik yang optimal. Temuan ini juga memberikan dasar bagi penelitian lanjutan untuk mengkaji intervensi atau metode pengelolaan



gadget yang lebih spesifik dalam meningkatkan pola belajar siswa di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola belajar siswa. Gadget dapat memberikan manfaat dalam proses belajar, seperti akses cepat ke informasi dan sumber belajar yang beragam. Namun, penggunaan yang berlebihan atau tidak terarah, terutama untuk aktivitas hiburan, dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi, motivasi, dan prestasi akademik siswa, durasi penggunaan gadget yang tinggi cenderung menurunkan kemampuan siswa dalam mempertahankan kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus saat belajar, sementara penggunaan gadget untuk aktivitas yang mendukung pembelajaran menunjukkan hubungan positif dan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pengaruh gadget terhadap pola belajar sangat bergantung pada cara dan tujuan penggunaannya. Dengan pengelolaan yang baik, gadget dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan upaya dari berbagai pihak, termasuk siswa, guru, dan orang tua, untuk memastikan bahwa gadget digunakan secara bijak dan produktif dalam mendukung pencapaian akademik.

SARAN

Siswa disarankan untuk mengatur waktu penggunaan gadget secara bijaksana dan lebih fokus pada penggunaan gadget untuk kegiatan yang mendukung pembelajaran, seperti membaca e-book, mengakses aplikasi pembelajaran, atau mencari informasi tentang materi sekolah, mengurangi waktu penggunaan gadget untuk aktivitas hiburan dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar.

Guru diharapkan memberikan arahan dan rekomendasi mengenai aplikasi dan sumber belajar yang bermanfaat bagi siswa. Penggunaan gadget dalam pembelajaran di kelas dapat dimanfaatkan dengan

memanfaatkan teknologi yang mendukung proses belajar, seperti aplikasi interaktif atau platform e-learning yang relevan dengan kurikulum

Orang tua berperan penting dalam membantu durasi dan jenis aktivitas yang dilakukan siswa dengan gadget. Membuat aturan atau jadwal penggunaan gadget serta mendampingi siswa dalam penggunaannya dapat membantu mencegah penggunaan yang berlebihan dan membantu meningkatkan kualitas belajar anak.

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan strategi atau model pengelolaan penggunaan gadget yang lebih spesifik. Misalnya penelitian mengenai efektivitas pembatasan waktu penggunaan gadget atau program intervensi literasi digital yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua dalam mendukung pola belajar yang sehat di era digital.

Dengan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, diharapkan gadget dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar sehingga mendukung prestasi akademik siswa dan meminimalkan dampak negatifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29–47.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Al-Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 1–10.
- Dwi Fikri, N. A. (2023). LITERATUR REVIEW: Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Pelajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 11(2), 122–138. <https://doi.org/10.33650/jkp.v11i2.6774>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>



- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Puspa, A. K., Loebis, R., & Nuswantoro, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar. *Global Medical and Health Communication*, 6(1), 28–33.
<http://dx.doi.org/10.29313/gmhc.v6i1.2471>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282.
<https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Tam, D. M. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya*. 4(2), 163–173.