

Artikel

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN1 Cikalongwetan

Neng Novi Fadillah

SMPN 1 Cikalongwetan, Jalan Raya Cikalong-Cipendeui, Kecamatan Cikalongwetan, Kabupaten Bandung Barat
novifadilah05@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan yang rendahnya motivasi belajar siswa, hal ini dikarenakan siswa lebih berfokus dalam berdiskusi mengenai hal-hal terkait *gadget* seperti *media sosial* dan *game online*. Selain itu juga siswa tidak akan fokus dan tidak ada semangat untuk belajar karena, berfokus pada apa yang mereka lakukan ketika memainkan *gadget* di rumahnya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Cikalongwetan. *Gadget* merupakan salah satu alat informasi atau media komunikasi yang selalu berkembang sesuai zamannya, namun dampak dari *gadget* tersebut sangat mempengaruhi, serta siswa akan merasa malas untuk melakukan hal-hal yang berbau dengan Pendidikan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data pada studi literatur yang akan mendeskripsikan dan mengamati secara mendalam mengenai Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cikalongwetan.

Kata Kunci: Gadget, motivasi: belajar

Lisensi:

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih



Artikel ini berlisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

Abstract: *This research background is the problem of low student motivation to learn, this is because students focus more on discussing related matters gadgets like social media and games online. Apart from that, students will not focus and have no enthusiasm for learning because they focus on what they are doing when playing with gadgets in her home. The aim of this research is to determine the impact of gadget use on the learning motivation of class VII students at SMPN 1 Cikalongwetan. Gadget is one of the information tools or communication media that always develops according to the times, but the impact of gadgets is very influential, and students will feel lazy to do things related to education. This research uses data collection techniques in literature studies which will describe and observe in depth the Effect of Use Gadget Regarding the Learning Motivation of Class VII Students at SMPN 1 Cikalongwetan.*

Keywords: *Gadget: motivation: learning*

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era kemajuan zaman ini, sangat pesat dengan kecanggihan-kecanggihan dan inovasi yang banyak dibuat oleh orang-orang yang memiliki kemampuan sangat berkompeten dalam hal tersebut. Salah satu bentuk kecanggihan pada zaman ini yang sering kita sebut dengan nama

istilah seperti gadget yang memang sangat dibutuhkan oleh orang dewasa ini.

Pada dasarnya gadget adalah alat untuk berkomunikasi serta mengembangkan potensi yang belum terasah serta mencari informasi yang dibutuhkan, selain itu juga bisa menjadi alat untuk belajar, mencari uang dengan berjualan melalui aplikasi, namun banyak orang-orang terutama siswa yang sering menyalahgunakan

gadget tersebut sehingga menjadi salah satu hal yang diutamakan daripada memanfaatkan untuk belajar dan menambah pengetahuan.

Gadget membawa dampak yang baik bagi salah satunya dapat memberikan informasi yang dibutuhkan. Tetapi penggunaan *gadget* ini harus tetap control dan diberikan batas penggunaan yang sewajarnya apalagi siswa yang kewajibannya belajar di rumah untuk menyelesaikan tugas dari sekolah. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan melewati batas, akan berdampak pada penurunan minat dan motivasi belajar pada anak.

Menurut Manumpi dalam (Anggraeni, 2019) menyatakan bahwa *gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya *smartphone*, *iphone*, *computer* dan tab. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Remaja pada zaman modern ini pastinya orang-orang tidak mau dibilang *gaptek*, terlebih lagi sekarang siswa sekolah sudah mulai terpengaruh oleh *gadget* ini.

Dalam motivasi belajar terdapat adanya kandungan cita-cita atau aspirasi siswa, untuk mengharapkan mendapatkan motivasi belajar sehingga dapat mengerti dengan apa tujuan utama dalam belajar. Motivasi belajar akan menjadi lemah sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat dan ditingkatkan kembali, karena merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa.

2 METODE PENELITIAN

Menurut Moleong (2005:4), pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian yang memuat data – data serta dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar, dan bukan angka. Data- data tersebut dapat diperoleh dari hasil kegiatan wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, atau catatan bisa juga dokumentasi lainnya.

Pada studi literatur ini akan menggambarkan dan mendeskripsikan adanya suatu peristiwa atau kejadian yang ditemukan di sekolah tertentu. Pendekatan yang mendeskripsikan deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mengkaji keterkaitan antara tiga variabel yaitu disiplin positif, keyakinan kelas, dan disiplin belajar.

Teknik pengumpulan data pada studi literatur menurut Fink, Arlene (2019) dalam

bukunya "Conducting Research Literature Reviews: From the Internet to Paper" memberikan langkah-langkah praktis untuk melakukan tinjauan literatur, termasuk pengembangan pertanyaan penelitian, pencarian literatur, dan evaluasi serta sintesis temuan.

Langkah-langkah dalam menulis penelitian:

- a) Studi literatur
- b) Pengumpulan data
- c) Konsep yang diteliti
- d) Konseptualisasi
- e) Analisa
- f) Kesimpulan dan saran

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa dengan melihat data dan informasi yang ditemukan dari beberapa sumber, kemudian dikumpulkan oleh peneliti sebagai bahan untuk melengkapi kebutuhan data yang telah ada oleh peneliti.

Literature yang dimaksud penulis disini yaitu meninjau Pustaka dari hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, yang kemudian dirangkum sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan oleh peneliti.

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar ternyata sangat mempengaruhi pada Sebagian besar siswa di SMPN 1 Cikalongwetan ini, maka karena itu, perlu adanya tindakan dan upaya untuk membantu siswa menurunkan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar, supaya siswa dapat lebih berfokus pada tujuan yang akan dicapai selama proses pembelajaran.

Pembahasan ini berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak bagi motivasi siswa, selain itu juga *gadget* dalam kebiasaan belajar secara bersamaan berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang berketergantungan pada gadget terlihat kurang termotivasi dalam belajar, sedangkan siswa yang belum terpengaruh dengan *gadget* mempunyai minat belajar dan semangat yang besar, karena ketika proses pembelajaran lebih fokus.

Disarankan bagi pihak orangtua murid hendaknya memperhatikan dan mengawasi anaknya untuk membatasi penggunaan *gadget* secara berlebihan, sehingga tidak fokus untuk belajar karena mengutamakan memainkan *gadget*nya. Untuk membangun kebiasaan yang positif untuk meningkatkan motivasi siswa,

sehingga motivasi yang diperoleh siswa dari dalam maupun luar dapat dioptimalkan dengan baik dan sesuai yang diperoleh.

4 PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa dapat disimpulkan motivasi memiliki kedudukan yang sangat tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga siswa akan tau tujuan dan arah belajar karena fokus dan tidak membahas apa yang mereka lakukan sebelumnya ketika memainkan gadgetnya. Oleh karena itu, harus ada pada diri siswa kesadaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Salah satu cara untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu, dengan tidak memberikan atau ada batasan waktu dalam menggunakan *gadget* selain itu, dapat dibatasi dengan kebutuhan siswa, maka disini peran orang tua dan guru juga perlu membiasakan atau mengingatkan supaya lebih fokus pada tujuan utama yaitu belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada rekan-rekan yang sudah terlibat atau membantu pada penyelesaian tugas ini, saya ucapkan terimakasih juga kepada orangtua saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartiningrum, Diah Eka. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur Mojokerto. LPMP Politeknik Kesehatan Majapahit.
- Rahayu, N. (2021). Analisa Penggunaan Gadget Pada Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2 Desember 2021 page 202-210