

PENGARUH GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR ANAK-ANAK DI DESA TAHUNAN RT 03 RW 01 KECAMATAN TAHUNAN KABUPATEN JEPARA

Oleh : Muhammad Refan Zuaf Amru

Pembimbing : Arda Ksatria K Gusty, S.Pd.I

MTs Negeri 1 Jepara

Abstrak

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penggunaan gadget bagi anak-anak, mengetahui dampak positif dan negatif bagi anak-anak, mengetahui pengaruh gadget pada hasil belajar anak-anak di desa Tahunan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa anak-anak di desa Tahunan RT 03 RW 01 dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak negatif. Faktor-faktor penggunaan gadget yaitu anak kecanduan bermain game, orang tua tidak bisa mengendalikan anaknya dalam bermain gadget, pengaruh lingkungan yang sudah banyak anak bermain gadget. Dengan penggunaan gadget hasil belajar anak menjadi menurun.

Kata Kunci : Gadget, Pengaruh, Hasil Belajar.

LATAR BELAKANG

Di era globalisasi ini alat komunikasi yang semakin canggih yaitu gadget memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. Menurut Widiawati dan Sugiman Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut Sanjaya dan Wibowo gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna (Manumpil, 2015:2).

Menurut Ernest R. Hilgard belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan

oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya.

Gadget dalam penggunaannya juga memiliki dampak terhadap hasil belajar anak. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar, anak akan menjadi malas jika belajar. Pengaruh gadget terhadap hasil belajar anak yang lain adalah anak lebih mengandalkan gadget daripada harus belajar. Oleh karena itu, di sini penulis tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Anak-Anak di Desa Tahunan RT 03 RW 01 Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara.

RUMUSAN MASALAH

1. Apa faktor yang melatarbelakangi penggunaan gadget bagi anak- anak?
2. Apakah dampak positif dan negatif gadget bagi anak-anak?
3. Apakah gadget dapat berpengaruh pada hasil belajar anak-anak di desa Tahunan?

TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui faktor-faktor penggunaan gadget bagi anak-anak.
2. Mengetahui dampak positif dan negatif gadget bagi anak-anak.
3. Mengetahui pengaruh gadget pada hasil belajar anak-anak di desa Tahunan.

KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI

1. Gadget

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Menurut Widiawati dan Sugiman Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut Sanjaya dan Wibowo gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna (Manumpil, 2015:2). Jadi, gadget adalah suatu perangkat elektronik yang diciptakan dengan tujuan dan fungsi khusus yang didalamnya terisi berbagai aplikasi yang canggih.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya

salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Dimiyati dan Mudjiono mendefenisikan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Des Ozadad Selan, 2019:11). Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

METODE PENELITIAN

Prosedur Pembuatan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penilitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam.

Sedangkan diskriptif adalah suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas, dan mendalam.

Jadi, metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Jenis penelitian kualitatif deskriptif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial.

Prosedur pembuatan meliputi teknik pengumpulan data

Teknik Pengumpulan Data Menggunakan Teknik Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Dalam melaksanakan teknik ini, peneliti akan langsung bertemu dengan responden untuk mendapatkan data yang diperlukan, karena metode ini memerlukan kontak antara peneliti dengan responden. Objek yang akan diteliti adalah 5 siswa MI di desa Tahunan RT 03 RW 01.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini dikemukakan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian. Data-data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang faktor-faktor penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget bagi anak-anak, dan hasil belajar. Data tentang faktor-faktor penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget bagi anak-anak, dan hasil belajar diperoleh dari tanggapan orang tua 5 siswa MI di desa Tahunan RT 03 RW 01 kemudian disimpulkan.

Faktor-faktor penggunaan gadget yaitu anak kecanduan bermain game, orang tua tidak bisa mengendalikan anaknya dalam bermain gadget, pengaruh lingkungan yang sudah banyak anak bermain gadget, orang tua lebih memilih membiarkan anaknya untuk bermain gadget daripada anaknya mengganggu orang tuanya yang sedang bekerja, kebiasaan orang tua memberi gadget ketika anak menangis.

Dampak penggunaan gadget bagi anak-anak yaitu anak menjadi malas untuk belajar, anak menjadi tidak mau menurut ketika disuruh orang tua, anak menjadi susah untuk menerima masukan dari orang tua, hasil belajar anak menjadi menurun, anak lebih susah untuk berinteraksi dengan orang lain. Dengan penggunaan gadget dapat dikatakan hasil belajar anak menjadi menurun.

KESIMPULAN

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi

yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Penggunaan gadget pada anak dapat memiliki dampak negatif pada anak dan hasil belajar anak menjadi menurun. Oleh karena itu, orang tua harus mengawasi dan memberi waktu secukupnya kepada anak agar tidak berlebihan dalam menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Ozadad, Des.Selan. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah:

https://repository.uksw.edu/bitstream/1234789/20268/2/T1_702011139_Full%20text.pdf

S. Aswandi. (2020). *Pengaruh Gadget Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Skripsi. Universitas Cokroaminoto: Palopo. <http://repository.uncp.ac.id/694/1/ASWAN-D-1601403066.pdf>

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Kurniawati, Dian. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/78/pdf>

HASIL WAWANCARA

1. Bu Farida:

A. Apa faktor yang melatarbelakangi penggunaan gadget bagi anak?

Memberi gadget kepada anak agar tidak mengganggu orang tua yang sedang bekerja

B. Apa dampak gadget bagi anak?

Anak menjadi malas untuk belajar

C. Bagaimana hasil belajar anak setelah menggunakan gadget?

Rangking anak berada di 30 besar

2. Bu Nuris:

A. Apa faktor yang melatarbelakangi penggunaan gadget bagi anak?

Anak kecanduan bermain game

B. Apa dampak gadget bagi anak?

Anak menjadi tidak mau menurut ketika disuruh orang tua

C. Bagaimana hasil belajar anak setelah menggunakan gadget?

Rangking anak berada di 5 besar

3. Bu Sania:

A. Apa faktor yang melatarbelakangi penggunaan gadget bagi anak?

Memberi gadget ketika anak menangis

B. Apa dampak gadget bagi anak?

Anak menjadi susah untuk menerima masukan dari orang tua

C. Bagaimana hasil belajar anak setelah menggunakan gadget?

Rangking anak berada di 20 besar

4. Bu Ida:

A. Apa faktor yang melatarbelakangi penggunaan gadget bagi anak?

Pengaruh lingkungan yang sudah banyak anak bermain gadget

B. Apa dampak gadget bagi anak?

Hasil belajar anak menjadi menurun

C. Bagaimana hasil belajar anak setelah menggunakan gadget?

Rangking anak berada di 30 besar

5. Bapak Khoirul Afik:

A. Apa faktor yang melatarbelakangi penggunaan gadget bagi anak?

Tidak bisa mengendalikan anak dalam bermain gadget

B. Apa dampak gadget bagi anak?

Anak lebih susah untuk berinteraksi dengan orang lain

C. Bagaimana hasil belajar anak setelah menggunakan gadget?

Rangking anak berada di 30 besar

Foto Hasil Wawancara



Wawancara dengan Bapak Khoirul Afik



Wawancara dengan Bu Ida



Wawancara dengan Bu Sania