



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI SISWA

Dian Kurniawati¹

e-mail : diankurniawati615@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau kembali apakah gadget dapat mempengaruhi prestasi siswa. Pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2020 hingga 1 April 2020. Penelitian ini menggunakan desain meta analisis. Dalam penelitian ini, pengumpulan data diperoleh dari artikel-artikel pada jurnal *online*. Kriteria artikel yang dipilih yaitu adanya pembahasan tentang gadget dan prestasi siswa, selain itu adanya skor nilai yang didapatkan dari pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. Dari 10 artikel yang didapatkan, kemudian dipilih yang paling relevan dan diperoleh 6 artikel yang dipilih. Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%.

Kata Kunci: *gadget, prestasi siswa*

Abstract

This study aims to revisit whether gadgets can affect student achievement. This research was conducted in March 2020 to April 1 2020. This study used a meta-analysis design. In this study, data collection was obtained from articles in online journals. The criterion for the selected article is the discussion of Gadgets and Student Achievement, in addition to the scores obtained from the influence of the use of gadgets on student achievement. Of the 10 articles obtained, the most relevant were selected and 6 articles were selected. The results of the study, showed that using a gadget can affect student achievement. This can be seen from the lowest percentage value which is 5.5% and the highest 97.7%. And found an average value of 56%.

Keyword: *Gadget, student achievement*

@Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2020

✉ Corresponding author :

Address : Grobogan, Jawa Tengah

Email : diankurniawati615@gmail.com

Phone : -

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini alat komunikasi yang semakin canggih yaitu gadget memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Menurut Mardhi (2015) *smartphone* dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit.

Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Hidayat & Erfian Junianto, 2017). Sedangkan dampak dari penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib (2013) Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan gadget, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. Handrianto (2013) juga mengemukakan dampak positif menggunakan gadget dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk

menyelesaikan masalah. Akan tetapi, gadget selain memberikan manfaat, gadget juga memberikan dampak negatif bagi siswa sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya. Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (2016) yang mengemukakan siswa yang sering menggunakan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya. Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, siswa dibanding harus belajar ia lebih memilih mengandalkan gadget (Harfiyanto dkk, 2015).

Penelitian yang pertama dilakukan oleh dilakukan oleh Nurmalasari dan Devi Wulandari (2018) dengan presentase sebesar 5,5%. Arif Rifan Hidayat dan Erfian Junianto juga melakukan penelitian (2017) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan sebesar 97,7%. Kemudian Maya Ferdiana Rozalia melakukan penelitian (2017) dengan presentase 67%. Selanjutnya Chusna Oktia Rohmah (2017) melakukan penelitian sebesar 42,1. Penelitian yang dilakukan Larasati Aurora Arifin dan Farid Agung Rahmadi (2017) dengan presentase sebesar 38,8%. Penelitian juga dilakukan oleh Mitna Intan Sari (2018) dengan menunjukkan presentase sebesar 85%.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti gadget. Akan tetapi jika melihat pada penelitian yang sudah dilakukan peneliti diatas, gadget ternyata memiliki pengaruh terhadap prestasi siswa. Itu terjadi karena siswa belum dapat memanfaatkan gadget secara benar. Terkadang siswa jika pulang sekolah sedang berada di rumah bermain gadget

dengan waktu yang tidak tentukan maka siswa akan ketergantungan. Amelia & Nugraha (2013) mengemukakan bahwa ketika gadget tidak berada di genggamannya anak maka ia akan terus meminta gadgetnya. Maka anak tersebut dapat disebut sebagai ketergantungan terhadap gadget. Jika anak sudah ketergantungan maka akan mempengaruhi proses belajarnya. Misalnya semangat belajarnya menjadi berkurang, menjadi tidak disiplin waktu. Bahkan ketika anak sedang bermain, sedang makan, ketika akan tidur anak akan terus menggunakan gadget. Jika siswa sering menggunakan gadget maka semangat belajarnya akan berkurang, akan malas belajar dan tidak disiplin waktu. Akan tetapi dalam penelitian tersebut terdapat juga pengaruh gadget berdampak positif bagi penggunaannya karena dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang memudahkan siswa untuk mencari informasi dan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa. Hal ini sependapat dengan Priatno & Marantika (2017) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua. Sejalan dengan Priatno dan Marantika Mujib (2013) mengemukakan bahwa menggunakan gadget dapat memberikan dampak yang positif dapat digunakan sebagai media belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan kajian penelitian diatas dapat diketahui pengaruh yang timbul dalam menggunakan gadget. Pada kenyataannya pada penelitian diatas terdapat dampak yang positif dan negatif dalam penggunaan gadget. Terdapat tingkat pengaruh yang rendah, sedang dan tinggi. Kurangnya pemanfaatan gadget dengan baik dan benar dapat menimbulkan pengaruh yang tinggi

terhadap prestasi siswa hingga akan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun. Melihat kondisi yang seperti ini, penulis melakukan tinjauan pustaka dengan mencari beberapa hasil penelitian yang relevan. Oleh sebab itu, tujuan penulis adalah meninjau kembali apakah pengaruh penggunaan gadget dapat mempengaruhi prestasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain meta analisis. Meta analisis merupakan studi dengan cara menganalisis data yang berasal dari studi primer (Sugiyanto, 2004). Dalam penelitian ini, pengumpulan data 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 “prestasi siswa”.

Berdasarkan penelusuran kata kunci “gadget” dan “prestasi siswa” peneliti memperoleh berbagai macam artikel. Kriteria artikel yang dipilih yaitu adanya pembahasan tentang gadget dan prestasi siswa, selain itu adanya skor nilai yang didapatkan dari pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. Dari 10 artikel yang didapatkan, kemudian dipilih yang paling relevan dan diperoleh 6 artikel yang dipilih. Analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata dari 6 hasil penelitian tersebut yang akan ditemukan rata-rata-skor presentase dari pengaruhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh 10 artikel yang terkait dengan Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. Dari 12 hasil penelitian dipilih 6 artikel. yaitu:

Tabel 1 Penulis dan Judul Artikel yang Terpilih untuk Dianalisis.

No	Penulis	Judul Artikel
1	Hidayat, Erfian Junianto (2017)	Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM
2	Larasati, Farid Agung (2017)	Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11 Tahun
3	Maya Ferdina Rozalia (2017)	Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar
4	Minta Intan Sari (2018)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa kelas V Mi Thoriqotussa'adah Pujon Malang
5	Chusna Oktia Rohmah (2017)	Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Siswa
6	Wulandari, Nurmalasari (2018)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang

Tabel 2 Besarnya Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa

No	Peneliti	Peningkatan Prestasi Siswa			
		Sebelum	Sesudah	Gain	Gain %
1	Hidayat, Erfian Junianto (2017)	83,12	97,7	14,58	17,54
2	Larasati, Farid Agung (2017)	29,45	38,8	9,35	31,74
3	Maya Ferdina Rozalia (2017)	77,98	67	10,98	14,08
4	Minta Intan Sari (2018)	55	85	30	54,54
5	Chusna Oktia Rohmah (2017)	53,66	42,1	11,56	21,54
6	Wulandari, Nurmalasari (2018)	66,7	5,5	64,2	96,25
Mean		54,12	82,22	28,10	58

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan skor nilai gain dengan presentase terendah sebesar 14,08% dan tertinggi sebesar 96,25% dan rata-rata ditemukan sebesar 39,28%. Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap prestasi siswa. menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Pada hasil skor penelitian pada tabel diatas menunjukkan jumlah yang

berbeda-beda. Terdapat 3 hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan prestasi siswa dari yang sebelumnya. Yang berarti penggunaan gadget memberikan dampak positif terhadap prestasi siswa, sehingga prestasinya mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan Mujib (2013) yang menyatakan gadget dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang

tinggi dalam menggunakan gadget, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. Pada hasil penelitian diatas ada 3 hasil penelitian yang menunjukkan skor pada peningkatan prestasi siswa justru mengalami penurunan. Hal ini berarti gadget memberikan pengaruh terhadap prestasi siswa yang menyebabkan penurunan tingkat prestasinya. Hal ini menunjukkan adanya dampak negatif dari penggunaan gadget. Hal ini tampak dengan apa yang dikemukakan oleh Hasanah & Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Sehingga siswa mengalami permasalahan pada proses belajarnya karena disebabkan oleh keergantungan kepada gadget yang tidak dapat digunakan dengan baik. Amelia&Nugraha mengemukakan (2013) mengemukakan bahwa ketika gadget tidak berada di genggamannya maka ia akan terus meminta gadgetnya. Maka anak tersebut dapat disebut sebagai ketergantungan terhadap gadget. Ketergantungan yang menyebabkan semangat belajar siswa kurang, konsentrasi belajar menurun sehingga tingkat prestasinya mengalami penurunan. Hal ini juga tampak pada rata-rata PS 60,98 dan SA 56,01 yang menunjukkan mengalami penurunan. Pada analisis dari 6 penelitian pada tabel diatas menunjukkan rata-rata pada gain sebesar 39,28%. Yang berarti penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi siswa. Jika siswa menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya sebagai seorang pelajar yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mencari informasi mengenai edukasi maka akan dapat menunjang tingkat prestasi siswa yang memberikan pengaruh yang positif. Jika siswa

menggunakan gadget secara berlebihan dan menjadi ketergantungan maka akan membuat siswa malas untuk belajar, semangat belajar berkurang, konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan untuk memberikan pengawasan kepada siswa dalam penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan Priatno & Marantika (2017) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas bahwa penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Dapat kita lihat pengaruhnya dengan nilai rata-rata sebesar 56%. Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya. Akan tetapi jika gadget dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan baik maka dapat digunakan sebagai sarana dalam belajarnya untuk menunjang tingkat prestasinya. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dan guru untuk mengawasi dan membatasi waktu yang tepat pada penggunaan gadget. Orang tua dan guru dapat memberikan gadget kepada siswa sesuai kebutuhan siswa misalnya saat siswa mengalami kesulitan saat belajar atau kurang paham terhadap materi yang dipelajari maka siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mencari informasi yang mengedukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- AMIN MUKHAMAT FATKHUR. (2018). *PENGARUH SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 8 MTs.WALI SONGO SUGIHWARAS BOJONEGORO* (pp. 1–88).
- Arif Rifan ,Hidayat. Erfian, J. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM*. 4(2), 163–173.
- Fifit, F. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD*.
- Intan Sari, M. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI THORIQOTUSSA'ADAH PUJON KABUPATEN MALANG*.
- Maya Ferdiana, R. (2017). *HUBUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731.
- Nurmalasari. Devi, W. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAT PRESTASI SISWA SMPN SATU ATAP PAKISJAYA KARAWANG*. 3(2), 111–118.
- Oktia Rohmah, C. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA* (pp. 1–103).
- Putri, Rachmawati. Amram, Rede. Mohammad, J. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran*. In *JIP BIOL* (Vol. 5, Issue 1).
- Sri Yekti, Widadi. Inge, A. P. (2018). *Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone*. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2(1), 203–216.