



# Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi

ISSN-e 2502-275X

Vol. 8, No. 4, November 2023, Hal: 699-708, Doi: <https://doi.org/10.36709/jopspe>

Available Online at <https://jopspe.uho.ac.id/>

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 PASIR PUTIH

Elfi Rosanti Binti Safaruddin<sup>1)</sup>, Hasniah<sup>2)\*</sup>, Muliha Halim<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Halu Oleo, Alamat Jln. H.E.A Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu, Kota Kendari, Indonesia.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih, untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Pasir Putih maka dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa dapat dilihat dari bentuk dari penggunaan gadget serta dampak positif dan dampak negatif. Bentuk penggunaan dari gadget untuk siswa adalah sebagai alat untuk komunikasi, sebagai alat untuk memperoleh informasi, dan sebagai media pembelajaran. Untuk dampak positif dari penggunaan gadget untuk siswa adalah siswa dapat meningkatkan pengetahuan, membantu perkembangan imajinasi, serta membantu memperoleh informasi pelajaran dengan mudah, sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget untuk siswa adalah lemahnya perkembangan otak, konsentrasi belajar menurun, dan terbuangnya waktu dengan percuma.

**Kata Kunci:** Gadget, Dampak Perilaku Belajar

### Abstract

*The purpose of this study is to determine the form of gadget use of students at SMP Negeri 1 Pasir Putih, to determine the positive impact and negative impact of gadgets on student learning behavior at SMP Negeri 1 Pasir Putih. This research method is qualitative research. Data collection techniques use observation, interview, and documentation methods. The technique of analyzing this research was carried out descriptively qualitative. From the results of research conducted at SMP Negeri 1 Pasir Putih, it can be concluded that the impact of gadget use on student learning behavior can be seen from the form of gadget use as well as positive impacts and negative impacts. The form of gadget use for students is as a tool for communication, as a tool for obtaining information, and as a learning medium. For the positive impact of gadget use for students is that students can increase knowledge, help develop imagination, and help obtain lesson information easily, while the negative impact of gadget use for students is weak brain development, decreased learning concentration, and wasted time.*

**Keywords:** *Gadgets, Impact on Learning Behavior*

## PENDAHULUAN

Di zaman modern sekarang ini perkembangan teknologi terus berkembang dengan begitu cepat. Sebab perkembangan teknologi ini akan berlanjut seiring dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan yang semakin kian tinggi, bermacam ragam penemuan dengan tujuan untuk memudahkan ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu di tiap tahunnya. Lingkungan pembelajaran perlu diciptakan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses belajar. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik dapat mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diminati. Dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan serta sikap pada dasarnya dapat dicapai secara dinamis, karena dasar belajar terdapat dimana saja dengan berbagai beragam jenis dan bentuk.

Smartphone dapat dijadikan wadah untuk menambah ilmu pengetahuan siswa tentang mengenai ilmu teknologi sehingga siswa tidak menutup mata akan kemajuan di era globalisasi sekarang ini. Siswa dapat mencari berbagai bentuk informasi edukasi dalam menggunakan

gadget. contohnya dapat untuk mencari berbagai ulasan mengenai materi yang sulit. Jika siswa itu sendiri sering menggunakan gadget dengan membeludak maka akan muncul permasalahan pada proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (2016) yang mengemukakan siswa yang sering menggunakan gadget dapat merugikan keahlian interpersonalnya. Di kalangan pelajar penggunaan *gadget* kebanyakan sudah tidak dapat terkontrol sebagai contoh dalam proses pembelajaran yang dapat menyebabkan dampak negatif bagi perilaku siswa itu sendiri. Sahiro (1997:46) Perilaku siswa tidak didasarkan pada kemauan diri siswa, melainkan pada suatu yang awalnya disebut karakteristik pribadi. Perilaku siswa yang mencangkup pengendalian diri, semangat dan ketekunan serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dapat dikembangkan pada diri siswa untuk memberi mereka peluang lebih baik dalam memanfaatkan keahlian intelektual ataupun yang dimiliki secara genetik, Goleman (1995:128).

Selain dari pada itu dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa yang mengarah menjadi pemalas dan kurang memperhatikan proses pembelajaran. Hal buruk lainnya juga dapat mempersulit siswa itu sendiri dalam beradaptasi dengan pelajaran, lebih mengutamakan media sosial dari pada belajar, dapat berpengaruh pada segi perilaku belajarnya hal tersebut dapat menimbulkan kerugian dari segi kesehatan maupun ekonomi. Di SMP Negeri 1 Pasir Putih tepatnya di desa pola kecamatan pasir putih kabupaten Muna, penggunaan gadget secara aturan siswa tidak diperbolehkan membawa sebuah gadget di sekolah agar pola pikir maupun perilaku terutama dikalangan para pelajar/siswa tidak dipengaruhi oleh hal negatif dari gadget itu sendiri, hal ini dikarenakan agar siswa lebih fokus dan memperhatikan proses belajarnya disekolah, akan tetapi setelah ditelusuri lebih lanjut penggunaan gadget di SMP Negeri 1 Pasir Putih diperbolehkan apabila guru mata pelajaran yang kiranya dalam proses belajar membutuhkan siswa membawa gadget maka pihak sekolah akan memberikan izin.

Tabel 1. Jumlah Siswa Yang Menggunakan Gadget dan Tidak Menggunakan Gadget

No	Kelas	Jumlah Siswa	Menggunakan Gadget	Tidak Menggunakan Gadget	Nilai Rata-Rata
1	VII	118	111	7	68,8
2	VIII	73	68	5	65,9
3	IX	97	94	3	67,9

Bagaimanakah bentuk penggunaan gadget siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih, dan bagaimana pula dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih, mengetahui dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih.

Chusna (2017:318) *Gadget* adalah merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang dapat diartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi dan fitur khusus. Dimana banyak berbagai produk *gadget* yang tujuan pasarnya anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen paling aktif dalam penggunaan *gadget*. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk mengarah pada suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna umumnya diberikan terhadap sesuatu yang terbaru. Menurut Sanjaya dan Wibhowo dalam Manumpil, Ismanto, dan Onibala (2015:2), meningkatnya penggunaan *gadget* yang dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari masa ke masa

Rozalia (2017:724) *gadget* merupakan sebuah benda yang digunakan untuk memudahkan manusia untuk mendapatkan sebuah informasi, juga dapat digunakan sebagai media belajar siswa yang inovatif, dan dapat digunakan sebagai media hiburan. Menurut Mayenti dan Sunita (2018:209) *gadget* merupakan suatu alat elektronik yang selalu dikembangkan manusia melalui inovasi-inovasi terbaru, agar dapat mempermudah pekerjaan dengan singkat. Warisyah (2015:131) *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai media hiburan. Rezkisari (2014:27) *Gadget* sudah sangat melekat dengan kehidupan sosial masyarakat sekarang ini seolah tidak bisa berpaling dari gadget. Hampir seluruh masyarakat di Indonesia baik kalangan anak-anak maupun dewasa memiliki *gadget* atau perangkat ponsel terkhusus smartphone/HP pintar. *Gadget* telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu pembelajaran siswa, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Gagne Dimiyati dan Mudjiono (2009:10) belajar merupakan sebuah kegiatan yang kompleks. Dengan belajar siswa dapat memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai tambah. Timbulnya kapabilitas tersebut dari stimulasi yang berasal dari lingkungan belajar dan proses kognitif yang dilakukan oleh siswa. Menurut Gagne belajar terdiri dari 3 komponen penting, diantaranya kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Menurut Sagala (2012:30) belajar adalah suatu upaya penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu diri dan lingkungan yang terjadi sebagai hasil atau akibat dari pengalaman dan mendahului perilaku.

Slameto (2013:5) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Gagne dalam Dahar (2011:2) belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubahnya perilaku sebagai akibat dari pengalaman. Ada perkataan bahwa belajar itu menyangkut perubahan dalam suatu organisme. Perubahan yang terjadi disini adalah perubahan perilaku dalam proses pembelajaran.

Sanjaya (2009:229) perilaku belajar dapat berhubungan dengan perubahan tingkah laku karena perubahan tingkah laku seseorang dalam proses belajar disebabkan oleh pengalaman yang diulang dalam situasi perubahan perilaku yang tidak bisa dijelaskan atas responden pembawaan, kematangan atau keadaan sesaat seseorang (contohnya kelelahan, atau pengaruh obat). Perilaku adalah “suatu perbuatan atau aktivitas atau respons baik itu tanggapan, jawaban, atau itu balasan yang dilakukan oleh suatu organism. Secara khusus pengertian perilaku adalah bagian dari satu kesatuan pola reaksi”. Andi (2003:53) perilaku menurut M. Syah adalah “suatu aktivitas mengalami perubahan dalam diri individu. Perubahan itu didapat dalam segi kognitif, afektif, dan dalam segi psikomotorik”.

Syah (2013:2) perilaku belajar adalah perubahan dalam tingkah laku diri siswa, perubahan itu bisa mengarah pada perilaku positif dan negatif dalam proses pembelajaran, akan tetapi ada juga kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang bersifat negatif dalam proses belajar, ini berarti sukses dan gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik, baik ketika berada di sekolah, di luar sekolah, atau keluarganya sendiri.

Penelitian yang digunakan sebagai bahan referensi dalam penelitian ini adalah: Penelitian yang dilakukan oleh Hartina dengan judul “dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SD negeri 2 Kendari”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bentuk penggunaan gadget di SD Negeri 02 Kendari dalam proses pembelajaran dapat diperbolehkan dengan syarat atas izin guru hal tersebut merupakan suatu kesepakatan antara guru dan kepala sekolah dengan ketentuan penggunaan gadget hanya diperbolehkan dikelas

4-6 SD. Bentuk penggunaan gadget ini dilakukan guna untuk mencari materi sesuai dengan yang diajarkan, dengan aturan menggunakan google kids, diwajibkan mempunyai Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), larangan game yang tidak mendidik. Hal tersebut dengan kesepakatan antara pihak sekolah dengan orang tua murid, serta member sanksi kepada murid bila konten yang digunakan berupa game. Dengan ketentuan tersebut dampak penggunaan gadget di SD Negeri 02 kendari lebih mengarah pada hal positif.

Penelitian yang dilakukan oleh Jessica Citra Jutersfan Wau dengan judul “dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di SD swasta assisi Medan selayang tahun 2019”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dampak positif diperoleh mayoritas responden memiliki dampak positif cukup sebanyak 28 responden (45.9 %) dan minoritas responden memiliki dampak positif kurang sebanyak 3 responden (4.9 %), dampak negatif yang diperoleh bahwa responden pada dampak negatif mayoritas responden memiliki dampak negatif cukup sebanyak 22 responden (36.1 %) dan minoritas responden memiliki dampak negative baik sebanyak 2 responden (3.3 %). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019 di dapatkan hasil penelitian dengan mayoritas responden cukup sebanyak 33 orang (54.1 %), dan minoritas dengan kategori baik sebanyak 2 orang (3.3 %).

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Pratiwi Indraswari dengan judul “dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar pada siswa SMA Rama Sejahtera kecamatan Panakkukang kota Makassar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bentuk penggunaan gadget di SMA rama sejahtera bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, akan tetapi penggunaan gadget lebih diutamakan daripada belajar dan digunakan sebagai media hiburan bagi siswa, akan tetapi siswa juga menggunakan gadget untuk tugas sekolah bagi siswa pengguna gadget dan selalu membawa gadget tersebut di sekolah. Dalam penelitian ini juga diperoleh dampak positif dimana siswa dapat memperoleh informasi dan komunikasi dengan baik. Dampak negatif yang diperoleh siswa dalam penelitian ini adalah sering membuka internet dan berkomunikasi untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yakni penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena dalam penelitian yang akan dibahas tidak berkenaan dengan angka-angka melainkan menggambarkan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih, dengan cara mendeskripsikan, menggambarkan, dan menguraikan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 di SMP Negeri 1 Pasir Putih Desa Pola Kecamatan Pasir Putih Kabupaten Muna. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih 10 orang dan Guru 5 orang. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini analisis data yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan melalui tahap-tahap: analisis selama pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

Tabel 2. Rincian Jumlah Informan Siswa dan Guru

No.	Informan	Jumlah Siswa
1	Kelas VII	2
2	Kelas VIII	6
3	Kelas IX	2
4	Guru	5
	Jumlah	15

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### A. Bentuk Penggunaan Gadget Sebagai Alat Komunikasi

Hasil wawancara A selaku guru IPS mengenai bentuk penggunaan gadget sebagai alat untuk komunikasi. Dalam wawancara tersebut A mengatakan bahwa:

*“iya karena dengan gadget dapat memudahkan saya bisa menghubungi guru ataupun murid lain jika saya berhalangan hadir, dengan adanya gadget ini apalagi sekarang itu serba online jika saya berhalangan hadir maka saya bisa menghubungi siswa via whatsapp untuk memberikan tugas atau PR”*.

kemudian peneliti melakukan penggalian informasi lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara dengan guru lain yaitu guru I seni budaya guru tersebut menyatakan bahwa:

*“ya, kami para guru adakalanya memberi informasi kepada murid terkait tugas agar dikirimkan via whatsapp kadang juga kami para guru memberi tahu murid materi apa saja yang perlu dipelajari untuk persiapan kuis via whatsapp”*.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara murid kelas VIII SMP Negeri 1 Pasir Putih menyatakan bahwa:

*“iya apa lagi kalau guru memberi kami tugas makalah apalagi melalui online secara berkelompok pasti saya berkomunikasi dengan teman-teman di whatsapp untuk berdiskusi karena tempat tinggal kami berjauhan”*.

Pernyataan siswa tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dari siswa lain yaitu siswa WL yang menyatakan bahwa:

*“iya, saya sering menghubungi teman-teman menanyakan tugas dari guru disekolah apa lagi kadang-kadang guru menyuruh kami mengumpul tugas lewat whatsapp”*

#### B. Sebagai Alat Untuk Memperoleh Informasi

Hasil wawancara A selaku guru mata pelajaran IPS yang menyatakan bahwa:

*“bila saya tidak masuk mengajar maka saya akan menghubungi salah satu siswa untuk memberi tugas sehari sebelum jam pelajaran saya hal ini saya lakukan untuk mengantisipasi pada saat jam pelajaran saya tidak masuk mengajar siswa-siswa dapat mengerjakan tugas yang telah saya berikan hal ini dapat membuat siswa tidak berkeliaran ataupun membuang buang waktu”*.

Dari hasil wawancara terhadap guru A, peneliti kemudian melakukan penggalian informasi lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara dengan guru lain yaitu guru I seni budaya guru tersebut menyatakan bahwa:

*“adakalanya saya pribadi mengirimkan materi pembelajaran untuk sekiranya siswa itu dapat mempelajari agar ia dapat belajar dirumah sehingga gadgetnya dapat dimanfaatkan dengan baik ya dengan cara mencari tahu di internet”*.

Kemudian pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara terhadap RS salah satu siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih, dari hasil wawancara siswa tersebut menyatakan bahwa:

*“ada kak dan itu biasanya di whatsapp guru akan memberi informasi yang berkaitan dengan tugas ataupun materi yang akan dipelajari”*.

Pernyataan tersebut kemudian ditambahkan oleh hasil wawancara H salah satu siswa yang menyatakan bahwa:

*“iya kak tapi tidak terlalu sering paling kalau guru lupa memberi kami tugas sewaktu disekolah maka guru akan menghubungi kami lewat whatsapp kak”*.

### C. Sebagai Media Pembelajaran

Hasil wawancara I selaku guru di SMP Negeri 1 Pasir Putih mengenai bentuk dari penggunaan gadget yaitu sebagai media dari pembelajaran. Dari wawancara I tersebut mengatakan bahwa:

*“karena sekarang pihak sekolah sudah menyediakan gadget maka kami para guru memanfaatkan gadget ini untuk menjadi media belajarnya siswa dan ini sangat memudahkan kami para guru, murid dapat langsung menonton ataupun membaca secara langsung dan saat ada ujian kami para guru tidak perlu lagi membagikan soal ulangan ujian kami tinggal menggunakan google forms”.*

Dari hasil wawancara diatas peneliti juga melakukan penggalian informasi lebih dalam terkait gadget sebagai media pembelajaran, peneliti kemudian melakukan wawancara dengan D selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Pasir Putih dari wawancara tersebut mengatakan bahwa:

*“kalau untuk hal ini sebenarnya kami sudah mulai menggunakan gadget berupa tablet, tentu dengan adanya fasilitas ini dapat membantu kegiatan belajar siswa karena dengan adanya tablet ini selain memudahkan guru tentu siswa juga dapat mendapatkan sumber belajarnya, seperti hari ini salah satu kelas datang mengambil tablet sebagai media pembelajaran”.*

Dari hasil wawancara diatas diperkuat dengan hasil wawancara L salah satu murid SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“iya apa lagi sekarang disekolah sudah menggunakan tablet untuk belajar, di tablet sudah ada materi pembelajaran jadi kami sudah tidak sering menggunakan buku untuk belajar”.*

Dari hasil wawancara dengan L selaku salah satu siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih di perkuat dengan hasil wawancara salah satu siswa yang mengatakan bahwa:

*“iya itu gadget karena disekolah sekarang sudah mulai pake gadget untuk belajar dan sudah tersedia materi pelajaran yang diberikan oleh guru-guru”.*

### D. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Meningkatkan pengetahuan

Hasil wawancara AW selaku guru IPS SMP Negeri 1 Pasir Putih mengatakan bahwa:  
*“kalau aplikasi saya menggunakan whatsapp atau youtube itupun whatsapp saya tidak terlalu sering menggunakannya karena pembelajaran sekarang sudah tatap muka paling saya hanya memberitahu siswa untuk mengirim tugasnya di whatsapp untuk youtube saya bisa gunakan untuk melihat contoh dari pembelajaran yang saya telah berikan”.*

Berdasarkan hasil wawancara guru AW tersebut senada dengan hasil wawancara D guru selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“untuk aplikasi sekarang ini para guru mayoritas menggunakan aplikasi whatsapp dimana aplikasi ini dapat dimanfaatkan baik oleh guru dimana guru dapat menginstruksikan murid agar tugas atau PR yang telah dikerjakan dapat dikirim lewat whatsapp. Ada juga berupa video pembelajaran dimana dapat mempermudah proses pembelajaran siswa”.*

Dari hasil wawancara diatas kemudian ditambahkan oleh pendapat F siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih dalam wawancaranya mengatakan bahwa:

*“kalau aplikasi saya menggunakan google karena google memudahkan saya untuk mencari materi atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru”.*

Pendapat F tersebut senada dengan pendapat IU yang juga merupakan salah satu siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih yang menyatakan bahwa:

*“untuk aplikasi saya menggunakan google karena dengan google saya bisa mencari materi dengan mudah serta kalau ada tugas itu saya bisa cari di google dan gampang di dapatkan seperti tugas makalah”.*

**E. Membantu Perkembangan Imajinasi**

Hasil wawancara dengan I selaku guru seni budaya SMP Negeri 1 Pasir Putih yang menyatakan bahwa:

*“saya pribadi kadang menggunakan aplikasi youtube agar siswa itu dapat menonton secara langsung materi atau tutorial kerajinan tangan yang berhubungan dengan pembelajaran dibarengi dengan adanya buku elektronik yang ada di tablet dimana sudah disiapkan oleh pihak sekolah”.*

Pernyataan dari hasil wawancara I tersebut ditambahkan dengan hasil wawancara WL selaku salah satu siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih yang menyatakan bahwa:

*“youtube kak karena kalau ada tugas kerajinan tangan saya bisa melihat berbagai macam kerajinan tangan dan menonton cara pembuatan kerajinan tangan itu kak”.*

Pernyataan siswa WL diatas ditambahkan dengan pernyataan LH selaku siswa SMP negeri 1 Pasir Putih yang menyatakan bahwa:

*“iya kak seperti youtube saya bisa menonton video mengenai olahraga atau kesenian karena kalau hanya di jelaskan saya kadang-kadang kurang mengerti kak makanya saya kadang-kadang buka-buka youtube”.*

**F. Membantu Memperoleh Informasi Dengan Mudah**

Hasil wawancara dengan D selaku kepala SMP Negeri 1 Pasir Putih yang menyatakan bahwa:

*“kalau itu biasanya dilakukan oleh pihak guru-guru yang mengerti dan paham IT itu biasanya guru akan menginformasikan terkait pelajaran kepada siswa melalui whatsapp dan itu dilakukan bukan semua guru apalagi di zaman sekarang ini segala aktifitas kebanyakan serba online”.*

Jawaban dari D tersebut kemudian ditambahkan dengan pernyataan LH selaku salah satu siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“iya dengan hp saya bisa belajar meski tanpa buku karena di hp kan ada google nah di google saya bisa mencari tugas seperti membuat makalah atau mencari materi”.*

Jawaban tersebut kemudian ditambahkan oleh R selaku siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“iya kak kalau ada hp saya tidak susah kerja tugas, kalau ada pelajaran yang saya tidak mengerti saya bisa cari-cari di internet disekolah juga belajarnya sudah menggunakan tablet dan itu sangat memudahkan kami kak”.*

**G. Lemahnya Perkembangan Otak**

Dengan adanya hasil wawancara dengan A selaku guru SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“inilah yang menjadi masalahnya terkadang siswa membawa gadgetnya disekolah, pada saat jam istirahat ada satu dua siswa menghabiskan waktunya untuk bermain game dari pada membaca buku di perpustakaan”.*

Kemudian pendapat tersebut ditambahkan oleh pendapat yang disampaikan oleh AW selaku guru IPS SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“saya pribadi ini sangat baik bila gadget digunakan untuk keperluan belajar akan tetapi kebanyakan siswa-siswi menyalahgunakan gadgetnya hanya untuk bermain*

*game sisi positifnya siswa dapat memanfaatkan gadgetnya untuk keperluan belajar mencari materi di internet”.*

Kemudian pendapat tersebut didukung oleh RS siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih yang bahwa mereka menghabiskan waktu untuk bermain gadget, dalam wawancaranya mengatakan bahwa:

*“kalau guru tidak masuk saya biasanya bermain game di hp agar tidak bosan dalam kelas kak dan itu tidak setiap hari karena takut juga ketahuan dan hpku disita sama guru”.*

Pernyataan RS diatas sejalan dengan jawaban WL selaku siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“kalau gurunya tidak masuk kadang-kadang saya dan teman-teman membuka sosial media dan nonton film kak”.*

Kemudian jawaban diatas ditambahkan dengan hasil wawancara oleh D selaku kepala SMP Negeri 1 Pasir Putih yang mengatakan bahwa:

*“tanggapan saya pribadi ini sangat baik apabila digunakan untuk keperluan belajar siswa akan tetapi kebanyakan siswa itu sering menyalahgunakan gadgetnya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat ya seperti bermain game ada juga main tiktok, apalagi disekolah saat jam istirahat dimulai sebagian siswa itu memilih bermain gadget ketimbang belajar di perpustakaan jika disekolah kita bisa awasi maka lain halnya dirumah siswa menggunakan gadgetnya itu sudah orang tuanya yang tau”.*

#### H. Konsentrasi Belajar Menurun

Hasil wawancara dengan MF selaku guru SMP Negeri 1 Pasir Putih yang memberikan tanggapannya mengenai gadget dapat menurunkan konsentrasi belajar menurun mengatakan bahwa:

*“kadang-kadang adalah beberapa siswa tidak semua memainkan gadgetnya pada saat KBM berlangsung, ada yang bermain game dan ini sangat tidak baik untuk siswa apalagi di mata pelajaran saya matematika itu membutuhkan konsentrasi dan siswa kalau sudah memainkan handphonenya fokusnya sudah terbagi hal ini sudah terjadi beberapa kali”.*

Pendapat guru MF ini kemudian ditambahkan dengan pendapat guru IPS yang dalam wawancara mengatakan bahwa:

*“ada dan itu pernah terjadi pada jam pelajaran saya siswa tersebut membuka sosial media berupa facebook hal itu menjadikan siswa kurang fokus memperhatikan apa yang telah di jelaskan ketika ditanya perihal apa yang saya telah jelaskan siswa tersebut tidak bisa menjawab karena fokusnya telah terbagi”.*

Dari hasil wawancara diatas kemudian peneliti melakukan wawancara D selaku kepala SMP Negeri 1 Pasir Putih membenarkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget menurunkan konsentrasi belajar hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang mengatakan bahwa:

*“ada dan itu sudah sering terjadi, inilah tidak baiknya gadget pada saat proses belajar mengajar pun siswa tetap bermain gadget dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Maka dari itu kadang gadget siswa akan disita oleh guru bila ditemukan bermain gadget pada saat KBM berlangsung dan akan dikembalikan pada saat jam pulang sekolah hal ini dilakukan sebagai bentuk teguran untuk siswa agar tidak diulangi”.*

Pernyataan diatas kemudian ditambahkan dengan hasil wawancara siswa yang membenarkan bahwa konsentrasi belajarnya menurun IU mengatakan bahwa:

*“pernah kak apalagi kalau gurunya hanya menjelaskan saja dan itu bikin saya mengantuk jadi saya memilih main hp secara sembunyi-sembunyi karena takut ketahuan oleh guru”.*

Pernyataan tersebut sejalan dengan jawaban siswa R yang mengatakan bahwa:

*“kalau lagi belajar itu kadang-kadang saya biasanya juga main hp tapi tidak terlalu sering kak karena takut ketahuan sama guru”.*

#### **I. Terbuangnya Waktu Dengan Percuma**

Dari hasil observasi diatas didukung kembali oleh hasil wawancara I yang dalam wawancaranya mengatakan:

*“ada beberapa siswa saat jam istirahat memilih memainkan handphonenya daripada belajar di perpustakaan apalagi jika ada salah satu guru yang berhalangan hadir siswa akan menghabiskan waktunya untuk memainkan handphonenya dan itu sudah sering terjadi maka kami para guru memberi sanksi berupa teguran untuk siswa tersebut”.*

Dari hasil wawancara terhadap I, peneliti juga melakukan penggalan informasi lanjut dengan wawancara guru lain yaitu MF yang mengatakan bahwa:

*“tentu hal ini ada apalagi disaat salah satu guru mata pelajaran berhalangan hadir siswa memilih menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dari pada membaca buku dan kami sebagai guru member sanksi kepada siswa dengan menyita handphonenya”.*

Pendapat ini kemudian diperkuat dengan hasil wawancara terhadap D yang mengatakan bahwa:

*“ada, para guru terkadang sering menemukan siswa yang sering bermain gadget pada saat jam istirahat ataupun guru yang sedang berhalangan hadir siswa sering bermain gadget itu secara sembunyi-sembunyi yak arena itu jika ketahuan oleh guru maka gadgetnya kami sita untuk sementara”.*

Pernyataan diatas diperjelas dengan wawancara bersama siswa yang mengatakan bahwa:

*“iya kak karena pada saat jam istirahat kami bisa leluasa bermain hp tanpa takut ketahuan beda kalau berada dalam kelas harus sembunyi-sembunyi sama guru”.*

Dari hasil wawancara siswa diatas diperkuat dengan hasil wawancara F yang mengatakan bahwa:

*“iya karena kalau disekolah jaringannya bagus jadi pada saat istirahat saya akan bermain game dengan teman-teman”.*

#### **PEMBAHASAN**

Gadget juga tentunya memiliki dampak positif dan dampak negatif yang dapat berpengaruh pada proses belajar siswa itu sendiri dimana dampak negatif inilah yang dapat menghambat aktivitas belajar siswa sedang pada dampak positif gadget dapat menunjang serta dapat menjadi media, menambah wawasan, mempermudah interaksi siswa dan guru. Hasil yang diperoleh dari penelitian melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi di SMP Negeri 1 Pasir Putih. Dari wawancara, dokumentasi, dan observasi yang dilakukan guna untuk memperoleh data mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih dengan fokus penelitian bagaimana bentuk penggunaan gadget serta dampak positif dan dampak negatif terhadap perilaku belajar.

Setelah dilakukannya wawancara dengan subjek dan informan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak terhadap perilaku belajar siswa. Bentuk dari penggunaan gadget diantaranya adalah sebagai alat untuk komunikasi, sebagai

alat untuk memperoleh informasi, sebagai media pembelajaran. Penggunaan gadget dapat menimbulkan akibat positif bagi siswa yaitu siswa dapat meningkatkan pengetahuan, membantu perkembangan imajinasi, membantu memperoleh informasi pelajaran dengan mudah. Sedaangkan penggunaan gadget juga dapat mendatangkan akibat negatif bagi perilaku belajar siswa antara lain yaitu lemahnya perkembangan otak, konsentrasi belajar menurun, terbuangnya waktu dengan percuma.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini bahwa bentuk penggunaan gadget siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih adalah siswa dapat menggunakan gadget sebagai alat untuk komunikasi, sebagai alat untuk memperoleh informasi, sebagai media pembelajaran. Dan dampak positif penggunaan gadget yaitu siswa dapat meningkatkan pengetahuan, membantu perkembangan imajinasi, membantu memperoleh informasi pelajaran dengan mudah, sedangkan dampak negatif penggunaan gadget yaitu membuat lemahnya perkembangan otak, konsentrasi belajar menurun, terbuangnya waktu dengan percuma.

Maka dapat disarankan yaitu, sebaiknya pihak sekolah dapat memanfaatkan penggunaan gadget untuk keperluan belajar serta dapat di jadikan media belajar untuk siswa, mengarahkan penggunaan gadget kearah positif, adanya kolaborasi pihak sekolah dan orang tua siswa dalam mengawasi penggunaan gadget.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, A. (2003). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Chusna, P. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*. 17 (2): 315-330.
- Dahar., Ratna Wilis. (2006). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Gagne. 2013. *Definisi Belajar*. Yogyakarta: teras
- Marpaung, J. 2018. *Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*. *Jurnal Kopasta*. 5 (2): 55-64.
- Purwati W. (2016). *Hubungan antara perilaku belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi dengan hasil belajar siswa di SMA*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 5 (06).
- Rozalia, MF. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5 (2): 722-731.
- Sanjaya, R., Wibhowo, C. (2015). *Menyiasati Tren Digital Pada Anak Menggunakan Teknologi Informatika*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Saroinsong WP. (2016). *Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old*. *Jurnal Tekpen*. 1 (4):1138.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Syah, M. (2005). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warisyah, Y. (2015). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya "Pendamping Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 130-138.