



Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Belajar Siswa dan Interaksi Keluarga

Dwiki Randinata¹, Indri Astuti², Eny Enawaty³

¹Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia

^{2,3}Dosen Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia

E-mail: f2151221007@student.untan.ac.id, indri.astuti@fkip.untan.ac.id, eny.enawaty@fkip.untan.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-12 Revised: 2023-04-10 Published: 2023-05-03 Keywords: <i>Gadgets; Study; Family Interaction.</i>	Technological developments are developing very rapidly, one of which is the use of gadgets. Gadgets are widely used because they have many functions and are easy to carry. Of the various functions of gadgets, there are positive and negative impacts from using gadgets, especially elementary school-age children. This study aims to identify the impact of using gadgets on student learning and family interaction. The number of respondents studied was 59 students at SD Negeri 22 Sungai Pinyuh. The instrument used uses 3 groups of instruments, namely the gadget influence instrument with 5 questions, the game influence instrument with 5 questions and also the family interaction instrument with 10 questions. Based on the research results on the 3 instruments distributed to students, all results get high marks with the results of the gadget influence instrument getting a score of 4.23, the game influence instrument getting a score of 3.61 and the family interaction instrument getting a score of 4.43. However, in terms of the results per individual, there are still some children who get medium and low average scores. This needs to be investigated further related to individuals who get low scores. Guidance is needed for students and parents so that students can grow well and the level of family harmony is high.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-12 Direvisi: 2023-04-10 Dipublikasi: 2023-05-03 Kata kunci: <i>Gadget; Belajar; Interaksi Keluarga.</i>	Perkembangan Teknologi berkembang sangat pesat, salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget banyak digunakan karena fungsinya yang sangat banyak dan mudah untuk dibawa. Dari berbagai fungsi dari gadget, terdapat dampak positif dan negative dari penggunaan gadget, khususnya anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak dari penggunaan gadget terhadap belajar siswa dan interaksi keluarga. Responden yang diteliti berjumlah 59 siswa di SD Negeri 22 Sungai Pinyuh. Instrumen yang digunakan menggunakan 3 kelompok instrument yaitu instrument pengaruh gadget dengan 5 pertanyaan, instrument pengaruh game dengan 5 pertanyaan dan juga instrumen interaksi keluarga dengan 10 pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian pada 3 instrumen yang disebarkan kepada siswa, semua hasil mendapatkan nilai tinggi dengan hasil instrument pengaruh gadget mendapatkan nilai 4,23, instrument pengaruh game mendapatkan nilai 3,61 dan instrument interaksi keluarga mendapatkan nilai 4,43. Namun ditinjau dari hasil per individu, masih ada beberapa anak yang mendapatkan nilai rata-rata sedang dan rendah. Hal tersebut perlu diteliti lebih lanjut terkait dengan individu yang mendapatkan nilai rendah. Perlu bimbingan untuk siswa dan orangtua agar siswa bisa tumbuh dengan baik dan tingkat keharmonisan keluarga menjadi tinggi.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi berkembang sangat pesat, dapat dilihat dari berbagai bidang pekerjaan yang sudah diganti dengan mesin. Dengan hadirnya teknologi teknologi ini, membuat teknologi menjadi alat yang utama dalam pekerjaan sehari-hari. Tidak hanya membantu pekerjaan manusia, teknologi juga sudah menggantikan peran dari manusia seperti penjaga pintu tol, kasir, supir bis, dan masih banyak pekerjaan yang sudah digantikan dengan mesin. Dari berbagai teknologi yang digunakan oleh manusia, gadget merupakan teknologi yang

paling banyak digunakan oleh manusia. Hampir semua manusia memiliki gadget, bahkan terkadang ada yang memiliki lebih dari satu gadget. Menurut Osland gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Desiningrum et al., 2017).

Gadget banyak digunakan oleh manusia karena fungsinya yang sangat banyak, baik dari fungsi komunikasi, alat pembayaran, dan sampai dengan fungsinya dalam dunia Pendidikan. Gadget juga selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat fungsinya menjadi bertambah

banyak dan juga semakin memudahkan manusia dalam melakukan berbagai hal. Beberapa gadget yang banyak digunakan oleh manusia seperti smartphone, tablet, laptop dan lain-lain.

Disamping kegunaan gadget yang banyak, terdapat dampak negatif dari penggunaan gadget yang harus diawasi oleh orangtua. Beberapa hal dampak bermain gadget pada anak adalah anak bisa mencari informasi apapun didalam internet, baik informasi positif maupun negatif. Informasi negatif maupun atau situs-situs porno juga bisa diakses oleh anak yang membuat kekhawatiran dari orangtua. Dampak lain yang dapat dilihat dari penggunaan gadget yaitu anak lebih sering membuka game dibandingkan dengan mencari informasi terkait pembelajaran. Anak akan lupa waktu saat bermain game dan akan melupakan pekerjaan rumah, bahkan anak tidak peduli dengan lingkungan sekitar termasuk orangtua dan lebih fokus pada gadget.

Dari beberapa dampak diatas, peran dari orangtua sangat diperlukan dalam pengawasan kepada anak, agar tidak salah dalam penggunaan gadget. Dengan pesatnya perkembangan teknologi ini, anak tidak bisa lepas dari gadget karena sudah menjadi kebutuhan utama dalam membantu anak dalam proses pembelajaran. Orang tua bisa memberikan gadget kepada anak, namun harus dibatasi waktu dan juga kegunaannya. Orangtua bisa mengarahkan anak untuk membuka situs-situs edukasi dan bahkan banyak game-game yang nilai akademik anak menjadi meningkat. Anak juga bisa menonton video dari youtube, karne banyak sekali konten-konten pembelajaran yang bisa diakses secara gratis.

Beberapa dampak penggunaan gadget yang bisa dirasakan oleh guru seperti anak sering tidak mengerjakan tugas dan juga ada beberapa anak selalu mengantuk disekolah karena begadang bermain gadget. Hal tersebut dampak ketergantungan anak terhadap gadget dan susah untuk melepaskan gadget, bahkan peran dari orangtua sudah tergantikan oleh gadget. Anak lebih senang bermain gadget dibandingkan dengan bermain dengan orangtua. Terdapat kasus yang dialami di New York yang dipublikasikan oleh new yok time yaitu kecanduan anak pada gadget. Anak tersebut sangat ketergantungan pada gadget dan tidak bisa jauh dari gadget. Anak tersebut akan terus meminta gadgetnya selalu disampingnya bahkan saat belajar, maka dan juga saat tidur. (Ameliola & Nugraha, 2015).

Selain dari pengawasan dalam penggunaan gadget, orangtua juga harus memperhatikan waktu bermain gadget, pisahkan antar waktu bermain dengan waktu belajar. Ada saatnya anak dibolehkan bermain gadget untuk sekedar refreasing, namun dibatasi waktu penggunaannya. Jangan sampai waktu untuk keluarga dan juga waktu untuk belajar dihabiskan untuk bermain gadget yang tidak bermanfaat. Penggunaan berlebihan terhadap gadget ini membuat anak menjadi ketergantungan dengan gadget, anak akan gelisah dan kurang percaya diri jika anak tidak membawa gadget dalam aktivitas sehari-hari. Terlebih dari ketergantungan anak terhadap gadget, gadget juga berpengaruh pada motivasi belajar anak, yang seharusnya penggunaan gadget untuk dapat membantu dalam pembelajaran. Beberapa hal dampak negatif dalam pembelajaran seperti konsentrasi belajar menurun, malas membaca dan juga menganalisa suatu masalah bahkan gadget digunakan sebagai alat untuk curang dalam ujian.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rozalia (Rozalia, 2017), bahwa dari 215 responden yang diteliti terkait intensitas pemanfaatan gadget, sebanyak 34 siswa atau sebesar 16% dengan kategori tinggi, sebanyak 144 siswa atau sebesar 67% dari jumlah responden dengan intensitas pemanfaatan rendah dan sebanyak 37 siswa atau sebesar 17% dengan intensitas pemanfaatan gadget kategori rendah. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari siswa memanfaatkan gadget dengan kategori sedang walaupun masih cukup besar siswa yang dengan kategori tinggi. Dari penelitian tersebut dilihat dari rhitung, semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi siswa dapat menurun.

Dari latar belakang tersebut yang penulis uraikan diatas maka penulis tertarik mengkaji lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan Gadget terhadap belajar siswa dan interaksi keluarga di SD Negeri 22 Sungai Pinyuh.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti ingin mencari dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap belajar anak dan interaksi keluarga di SD Negeri 22 Sungai Pinyuh. Dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis hasil angket yang diberikan kepada 59 responden dengan 3 kelompok pertanyaan yaitu kelompok pengaruh gadget, pengaruh game dan juga interaksi dengan orangtua. Pengambilan sampel dilakukan dengan menyebar angket ke siswa lalu dilakukan pengo-

lahan data serta di analisis hasil dari angket yang diberikan. Instrumen yang digunakan untuk mencari data intensitas penggunaan gadget serta pengaruhnya terdiri dari 20 butir pertanyaan. Dari 20 pertanyaan tersebut, dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pertama terdiri dari 5 pertanyaan terkait pengaruh gadget, lalu kelompok kedua dengan 5 pertanyaan terkait dengan pengaruh game, dan kelompok ketiga terdiri dari 10 pertanyaan terkait dengan interaksi dengan keluarga. Data yang diperoleh berupa skor dengan menggunakan skala tanggapan pertanyaan. Skala tanggapan dibagi menjadi dua, skala pertama untuk kelompok pertama dan kedua lalu untuk skala yang kedua untuk kelompok yang ketiga. Dari data tersebut, selanjutnya diklasifikasikan dalam beberapa tingkatan yaitu tinggi, sedang dan juga rendah dengan menggunakan skor rata-rata pada 5 skala pertanyaan.

Tabel 1. Skala Tanggapan kelompok pertama dan kedua

Skala Tanggapan Pertanyaan	
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 2. Skala Tanggapan kelompok ketiga

Skala Tanggapan Pertanyaan	
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3. Interpretasi Skor Rata-Rata pada Skala Lima Likert

Skor Rata-Rata	Interpretasi
1,00 - 2,49	Rendah
2,50 - 3,49	Sedang
3,50 - 5,00	Tinggi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data dalam penelitian ini didapatkan secara umum tiga kategori pengaruh gadget terhadap belajar siswa dan interaksi keluarga pada siswa kelas 4 SD Negeri 22 Sungai Pinyuh. Penelitian ini dilakukan dengan responden sebanyak 59 siswa. Instrumen yang digunakan terdiri dari 20 pertanyaan dengan skala likert 5 tingkatan. Didalam kelompok

pertama terdiri dari 5 soal terkait dengan pengaruh gadget sehingga diperoleh nilai tertinggi sebesar 25 dan nilai terendah 5. Untuk kelompok pertanyaan kedua terdiri dari 5 soal terkait dengan pengaruh game sehingga diperoleh nilai tertinggi 25 dan nilai terendah 5. Untuk kelompok yang ketiga terdiri dari 10 soal terkait dengan interaksi keluarga dengan nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 10. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rata-Rata hasil instrument pengaruh gadget

Kelompok Pengaruh Gadget	Mean	Interpretasi
Pengaruh Gadget	4,23	Tinggi
Pengaruh Game	3,61	Tinggi
Interaksi Keluarga	4,43	Tinggi
Rata-Rata Kumulatif	4,09	Tinggi

Secara umum, rata-rata akumulatif dari instrument pengaruh gadget pada SD Negeri 22 Sungai Pinyuh dengan 59 responden sebesar 4,09 dengan skala interpretasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa SD masing jarang menggunakan gadget dan juga siswa tidak terpengaruh oleh gadget dan game terhadap pembelajaran siswa. Dari data rata-rata tersebut juga tidak menunjukkan adanya interaksi keluarga yang kurang baik. Dilihat dari setiap komponen pengelompokan instrumen, semua kelompok mendapatkan nilai interpretasi tinggi walaupun dengan nilai yang bervariasi. Namun ada kelompok instrumen yang mendapatkan nilai rata-rata hampir mendekati kategori interpretasi sedang yaitu pada kelompok pengaruh game. Hal itu menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih ketergantungan dengan game dan tidak bisa lepas dari game. Untuk instrumen pengaruh gadget mendapatkan nilai yang cukup tinggi dengan rata-rata 4,32. Dan interaksi keluarga mendapatkan hasil yang cukup tinggi dengan rata-rata 4,43.

Dari data diatas, walaupun hasil rata-rata instrument cukup tinggi, namun masih ada beberapa siswa yang mempunyai ketergantungan dengan gadget dan juga game. Intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi dan juga pengaruh game yang sangat kuat yang membuat anak lupa waktu. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari hasil interpretasi skor setiap responden pada tabel 5.

Tabel 5. Interpretasi skor setiap responden

Kelompok Pengaruh Gadget	Tinggi		Sedang		Rendah	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Pengaruh Gadget	46	78%	11	19%	2	3%
Pengaruh Game	35	59%	13	22%	11	19%
Interaksi Keluarga	58	98%	1	2%	0	0%

Berdasarkan tabel 5, secara umum hasil dari ketiga kelompok instrumen menunjukkan hasil persentase yang cukup tinggi yaitu diatas 50%. Untuk pengaruh gadget, dengan nilai interpretasi tinggi mencapai 46 orang atau 78% dari responden, untuk skor interpretasi sedang terdapat 11 orang atau 19% dari jumlah responden dan untuk skor interpretasi rendah terdapat 2 orang dengan persentase 3%. Dari data tersebut, pengaruh gadget pada siswa cukup bagus namun ada 13 siswa yang harus diperhatikan lebih karena memiliki nilai interpretasi dengan skala rendah dan juga sedang. Hal tersebut juga harus diteliti lebih lanjut terkait dengan rendahnya nilai interpretasi siswa tersebut. Dari beberapa siswa, ada yang sudah mempunyai gadget pribadi dan selalu dibawa kemanapun yang seharusnya untuk usia anak sekolah dasar belum boleh memiliki gadget pribadi. Menurut pakar psikologi, batas anak diberikan gadget pribadi pada usia 12 tahun, walaupun ada beberapa yang mengatakan 14 tahun. Menurut Bill Gates selaku pendiri Microsoft menyatakan bahwa sebaiknya anak baru diberikan gadget pribadi pada usia 14 tahun. Menurutnya, lebih banyak manfaat positif jika anak tidak memiliki gadget diusia dini. Dengan adanya gadget pribadi, membuat anak menjadi sibuk sendiri dan terlalu banyak menghabiskan waktu menatap layar. Anak juga lebih sering menghabiskan waktu istirahatnya untuk bermain gadget.

Untuk kelompok yang kedua yang membahas tentang efek game terhadap anak, memiliki persentase yang lumayan rendah dari kelompok yang lain yaitu dengan persentase sebesar 59% atau sebanyak 35 siswa. Walaupun nilai efek game mendapatkan nilai rendah dari efek yang lain, nilai tersebut sudah cukup baik. Untuk kategori sedang, efek game mendapatkan persentase 22% atau 13 siswa dan untuk kategori rendah, efek game mendapatkan persentase 19% atau 11 siswa. Dari hasil tersebut, efek kecanduan game masih cukup banyak, dilihat dari kategori sedang dan rendah yang mencapai 24 siswa atau sebesar 41%. Hal tersebut bisa

membuat khawatir orangtua karena beberapa efek negatif yang bisa dihasilkan dari bermain game pada anak usia sekolah dasar.

Menurut Soleman dalam (Theresia et al., 2019), bermain game online mempunyai dampak negative seperti siswa menjadi susah untuk konsentrasi terhadap sekolah, sering malas-malasan hingga bolos sekolah, dan menjadi cuek terhadap lingkungan disekitar. Siswa yang kecanduan bermain game akan melakukan hal apapun untuk bisa bermain game online seperti berbohong ataupun mencuri uang agar bisa bermain game. Anak yang kecanduan juga cenderung tertutup dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena sudah terbiasa berinteraksi dengan komputer. Dari beberapa hal negatif dari efek bermain game, orangtua harus selalu memperhatikan anak-anaknya agar waktu untuk bermain game dibatasi. Dilihat dari instrument, memang masih cukup banyak siswa sekolah dasar yang kecanduan bermain game. Hal tersebut bisa menjadi fokus kita bersama, agar mengupayakan segala cara, agar anak tidak kecanduan bermain game, dan menggantikan dengan game edukasi yang lebih bermanfaat.

Untuk kelompok yang ketiga, hasil dari persentasenya sudah hampir sempurna yaitu sebanyak 98% atau 58 orang responden mendapatkan hasil yang tinggi. Hanya sebesar 2% atau 1 orang yang mempunyai nilai rendah. Dilihat dari setiap instrument, anak tersebut tidak memiliki banyak waktu dengan orangtua dan juga anak tersebut dibebaskan untuk melakukan segala hal oleh orangtua nya. Hal tersebut bisa dikarenakan orangtua dari siswa yang sibuk bekerja sehingga waktu anak dengan orangtua menjadi berkurang. Dengan tidak diperhatikannya anak, maka tingkat keharmonisan keluarga akan terhambat karena tidak ada interaksi antara keluarga seperti yang disampaikan oleh setiono dalam (Oktaviani & Lukmawati, 2018), keharmonisan keluarga adalah keadaan dimana interaksi antara anggota keluarga tidak terhambat, kebutuhan anggota keluarga terpenuhi. Ketidakharmonisan keluarga bisa membuat anak mengalami konflik internal dan bisa mengalami pergaulan yang tidak sehat. Hal tersebut harus ditanggulangi sejak dini, agar saat remaja anak bisa menjadi lebih Tangguh dan tidak terpengaruh oleh hal-hal yang kurang baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan Gadget terhadap belajar siswa

dan interaksi keluarga di SD Negeri 22 Sungai Pinyuh, semua komponen instrument mendapatkan nilai tinggi baik pengaruh gadget, pengaruh game hingga interaksi keluarga dengan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,09. Untuk skor pada masing-masing kelompok instrument, pengaruh gadget mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,23 dengan nilai tinggi, selanjutnya untuk kelompok instrument pengaruh game mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,61 dan juga untuk skor rata-rata instrument interaksi keluarga mendapatkan nilai 4,43. Ditinjau dari keseluruhan, skor rata-rata sudah cukup tinggi namun jika ditinjau dari per responden, ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah. Untuk pengaruh gadget, terdapat 13 siswa atau 22% yang mendapatkan nilai sedang dan rendah, selanjutnya untuk pengaruh game terdapat 24 siswa atau 41% yang mendapatkan nilai sedang dan rendah. Hal tersebut yang harus ditinjau lebih lanjut dan juga perlu bimbingan baik dari siswa maupun orangtua agar anak bisa tumbuh dengan baik dan tingkat keharmonisan keluarga menjadi tinggi.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Belajar Siswa dan Interaksi Keluarga.

DAFTAR RUJUKAN

Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). F1 (ppm). *Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*, 2, 400.

Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 65-71. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/497874>

Oktaviani, D., & Lukmawati, L. (2018). Keharmonisan Keluarga Dan Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas 9 Mts Negeri 2 Palembang. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 4(1), 52-60. <https://doi.org/10.19109/psikis.v4i1.2027>

Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>

Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96-104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>