

PENGARUH GADGET TERHADAP MNAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Moh. Najibul Faiz¹, Na'imatul Laila², Diah Ayu Pramudita³, Sekar Dwi Ardianti⁴
202233233@std.umk.ac.id¹, 202233232@std.umk.ac.id²,
202233235@std.umk.ac.id³, sekar.dwi@umk.ac.id⁴
Universitas Muria Kudus

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk melihat apakah terdapat pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Qarriyah Tayyibah Purwokerto. Pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang bermuatan indikator dari pengaruh gadget dan minat belajar. Sampel dalam penelitian ini adalah 9 siswa. Teknik sampling menggunakan sampling jenuh karena semua populasi menjadi sampel penelitian. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas regresi, dan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa, pengaruh tersebut sebesar 97,9%.

Kata Kunci: Gadget, Minat Belajar, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine if fourth grade pupils at SD Qarriyah Tayyibah Purwokerto are interested in studying more because of their gadgets. Questionnaires with indications of the impact of technology and interest in learning are used to collect data. Nine students served as the research sample. Because the whole population serves as the study sample, saturation sampling is the sampling approach used. Validity, reliability, normalcy, regression linearity, and basic regression analysis tests are all used in data analysis approaches. The study's findings indicate that there is a 97.9% correlation between gadget use and pupils' enthusiasm in studying.

Key words: Gadgets, Interest in Learning, Elementary School.

PENDAHULUAN

Keberadaan manusia sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Dalam hal pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, dan lain-lain, teknologi informasi cukup memudahkan. Konsekuensinya, teknologi informasi kini perlu dimanfaatkan oleh manusia. Ada banyak jenis teknologi yang tersedia saat ini. Gadget merupakan salah satu gambaran teknologi yang menonjol di kalangan masyarakat umum. Kata “gadget” dalam bahasa Inggris menggambarkan suatu alat atau perangkat kelistrikan yang mempunyai kegunaan dan fungsi tertentu, khususnya untuk membantu manusia dalam melakukan berbagai macam tugas. Contoh gadget adalah perangkat elektronik dengan berbagai aplikasi dan informasi tentang berbagai aspek kehidupan, seperti komputer, ponsel pintar, iPad, dan tablet (Wulandari et al., 2021).

Penggunaan gadget hampir digunakan semua kalangan dari anak-anak sampai dewasa. Setiap orang menghabiskan waktunya dengan gadgetnya. Salah satu gadget yang digunakan oleh semua orang yakni handphone. Biasanya handphone digunakan oleh orang-orang dewasa untuk bekerja, akan tetapi masa sekarang banyak anak kecil yang sudah diberikan handphone oleh orang tuanya. Alih-alih handphone tersebut digunakan untuk mencari informasi atau materi tentang pendidikan, nyatanya banyak digunakan

untuk bermain game saja.

Era sekarang memang perkembangan teknologi benar-benar sedang berada di puncak kejayaannya. Banyak teknologi yang diciptakan untuk mempermudah kegiatan manusia. Menurut Kemkominfo, Indonesia merupakan salah satu negara yang aktif mendorong pertumbuhan media, informasi, dan teknologi untuk diseminasi. Hal ini ditunjukkan dengan peraturan dan regulasi pemerintah Indonesia yang secara komprehensif mengatur setiap aspek teknologi dan media yang mempromosikannya (Agasi et al., 2022).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan anak usia dini sebagai usia 0–8 tahun. Otak anak-anak berkembang dengan sangat cepat selama masa krusial ini, dan pola asuh serta pola asuh mereka masih dapat memberikan dampak. Empat bidang dapat digunakan untuk mengkategorikan perkembangan anak usia dini: perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan emosional, perkembangan keterampilan komunikasi atau bahasa, dan perkembangan fisik dan motorik. Untuk memastikan pertumbuhan anak sesuai harapan, keempat faktor tersebut harus bekerja sama. Anak-anak belajar bagaimana menggerakkan dan menggunakan otot mereka sebagai bagian dari perkembangan fisik mereka. Keterampilan ini terbagi dalam dua kategori: keterampilan motorik halus, yang mencakup penggunaan otot untuk menulis, makan, dan menggambar, dan kemampuan motorik besar, yang mencakup penggunaan otot untuk berdiri, berjalan, dan berlari. Perilaku, gagasan, dan proses mental semuanya berperan dalam pertumbuhan psikologis. Anak-anak mulai merasa lebih mandiri pada usia ini dan tidak mau terlalu bergantung pada orang tua (Wulandari et al., 2021).

Minat belajar siswa adalah ketertarikannya terhadap materi pelajaran. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan lebih berkonsentrasi karena mereka akan fokus belajar. Setiap anak mempunyai tingkat minat belajar yang berbeda-beda. Penggunaan teknologi merupakan salah satu dari beberapa elemen yang mempengaruhi minat belajar (Bakar & Kaddas, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD 2 Getassrabi yang dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2024 diperoleh beberapa permasalahan salah satu yang paling menonjol adalah minat belajar siswa ketika pembelajaran masih sangat kurang. Banyak diantara siswa yang masih sibuk dengan kegiatannya seperti bermain sendiri dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Dalam pembelajaran guru sudah memfokuskan diawal dan siswa juga langsung diam ketika guru memulai pembelajaran di kelas. Awal mula pembelajaran masih cukup kondusif dimana siswa masih pada focus dan memperhatikan ketika guru menyampaikan materi didepan kelas. Akan tetapi, lama kelamaan suasana menjadi kurang kondusif dan siswa bergantian satu sama lain menceritakan bagaimana ia bisa bermain game menggunakan handphone. Ketika guru memberikan tugas dan ingin mengumpulkan jawaban siswa merasa waktu yang diberikan kurang dan meminta perpanjangan waktu. Ketika waktu istirahat ada beberapa siswa yang sengaja membawa handphone ke sekolah diam-diam dan digunakan untuk bermain game online, padahal sekolah melarang siswanya untuk tidak boleh membawa handphone ke sekolah. Hal tersebut menjadikan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sangat kurang dipahami oleh siswa di kelas karena mereka focus ingin bermain game online dengan gadget.

Berdasarkan hasil dari permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa. Jadi rumusan masalah yang data diambil dari permasalahan yang diperoleh yakni “apakah terdapat pengaruh gadget terhadap minat

belajar siswa kelas IV sekolah dasar?”.

KAJIAN TEORI

Pengertian Gadget

Kata “gadget” dalam bahasa Inggris menggambarkan suatu alat atau perangkat kelistrikan yang mempunyai kegunaan dan fungsi tertentu, khususnya untuk membantu manusia dalam melakukan berbagai macam tugas. Contoh gadget adalah perangkat elektronik dengan berbagai aplikasi dan informasi tentang berbagai aspek kehidupan, seperti komputer, ponsel pintar, iPad, dan tablet (Wulandari et al., 2021).

Penggunaan Gadget untuk Anak Sekolah Dasar

Dalam studi Syifa et al (2023) ditemukan bahwa anak Sekolah Dasar dapat dengan mudah mencari informasi tentang pembelajaran berkomunikasi dengan teman sebaya melalui gadget. Kemudahan dalam mengakses informasi dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan anak. Selain itu, anak dapat mempelajari sikap dan nilai yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, perkembangan psikologis anak terkena dampak negatif dari penggunaan gadget, khususnya dalam hal perkembangan moral dan emosional. Dalam hal perkembangan emosional, anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik sering kali berbicara sendiri, bertindak di luar kendali, meniru tindakan yang mereka lihat di perangkat, dan menjadi mudah gelisah. Pada saat yang sama, dampak terhadap pertumbuhan etika terlihat jelas dalam memburuknya pengendalian diri; Anak-anak menjadi lesu dalam menyelesaikan tugas, melalaikan kewajiban agama, dan mengurangi waktu belajar karena terlalu sering bermain game dan menonton YouTube.

Minat Belajar

Minat adalah sikap positif terhadap sesuatu atau aktivitas yang biasanya ditunjukkan dengan terlibat di dalamnya. Yakin (2021) menegaskan bahwa rasa ingin tahu belajar memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- 1) Sebagai inspirasi belajar bagi siswa. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan terpacu untuk giat belajar;
- 2) Sebagai sarana inspirasi siswa untuk mencapai tujuannya; dan
- 3) Sebagai sumber inspirasi yang membentuk harapan dan impian siswa terhadap hal-hal yang ingin dicapainya.
- 4) Sebagai insentif untuk membantu siswa menjadi pilih-pilih dan ulet. terkonsentrasi pada tujuan yang ingin dicapai. Dari beberapa fungsi minat belajar terlihat jelas bahwa minat siswa memegang peranan penting dalam proses pencapaian belajar. Siswa akan terus termotivasi untuk memaksimalkan dan gigih dalam belajar serta memahaminya jika mempunyai rasa ingin tahu. Namun, hambatan terhadap prestasi belajar adalah ketidaktertarikan siswa terhadap apa yang mereka pelajari (Setiawan et al., 2022).

Faktor Minat Belajar

Menurut Dakhi dalam Setiawan et al (2022) variabel-variabel berikut dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan:

- 1) internal: unsur yang bersifat khusus pada orang yang belajar, seperti:
 - a. Faktor jasmani: kesehatan dan cacat tubuh;
 - b. Faktor psikologis: kedewasaan, motivasi, bakat, rasaingin tahu, kecerdasan, perhatian, dan kesiapan;
 - c. Faktor kelelahan.

- 2) Faktor eksternal: unsur-unsur yang mempengaruhi pembelajaran tetapi tidak berhubungan dengan anak, seperti:
 - a. Faktor keluarga atau orang tua: lingkungan di rumah dan kemampuan keluarga dalam memotivasi belajar;
 - b. Faktor sekolah: kurikulum, kualitas instruktur, lingkungan kelas, dan aksesibilitas ke berbagai sumber belajar.
 - c. Faktor sosial: teman bermain Anda dan lingkungan lingkungan tempat tinggal.
- 3) Indikator Minat Belajar

Berikut indikator minat belajar menurut menurut Lestari dan Mokhammad (dalam Friantini & Winata, 2019) sebagai berikut:

- 1) perasaan senang,
- 2) ketertarikan untuk belajar,
- 3) menunjukkan perhatian saat belajar,
- 4) keterlibatan dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode ex post facto. penelitian ini termasuk dalam kategori ex post facto karena juga mencakup kajian yang telah terjadi dan terfokus pada situasi atau kejadian tertentu. Penelitian ex post facto memiliki ciri tidak adanya kendali atas faktor-faktor yakni variabel-variabel yang sudah ada bahkan sebelum penelitian dimulai (Lestari & Susilo, 2018). Populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Qarriyah Tayyibah Purwokerto yang berjumlah 9 siswa.

Teknik sampling yang digunakan adalah non propability sampling dengan jenis sampling jenuh, dimana semua populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengambilan data menggunakan angket atau kuesioner dengan penilaian skala likert 1-4. Analisis data pada penelitian ini yakni uji validitas, reliabilitas, dan regresi sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dengan penilaian menggunakan skala likert 1-4. Dimana sebelum dilakukan uji hipotesis maka akan dilakukan pengujian data awal dan data akhir.

Pengujian Data Awal

1. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan pada variabel bebas yakni pengaruh gadget dan variabel terikat adalah minat belajar. Adapun hasil uji validitas menggunakan program SPSS sebagai berikut.

No	Nilai Sig.	Sig.	Ket	No	Nilai Sig.	Sig.	Ket
G1	0.028	0.05	Valid	M1	0.028	0.05	Valid
G2	0.015	0.05	Valid	M2	0.023	0.05	Valid
G3	0.042	0.05	Valid	M3	0.023	0.05	Valid
G4	0.046	0.05	Valid	M4	0.014	0.05	Valid
G5	0.006	0.05	Valid	M5	0.004	0.05	Valid
G6	0.033	0.05	Valid	M6	0.04	0.05	Valid
G7	0.028	0.05	Valid	M7	0.042	0.05	Valid
G8	0.032	0.05	Valid	M8	0.031	0.05	Valid
G9	0.005	0.05	Valid	M9	0.038	0.05	Valid
G10	0.049	0.05	Valid	M10	0.045	0.05	Valid
G11	0.032	0.05	Valid	M11	0.031	0.05	Valid
G12	0.005	0.05	Valid	M12	0.011	0.05	Valid
G13	0.014	0.05	Valid	M13	0.041	0.05	Valid
G14	0.029	0.05	Valid	M14	0.034	0.05	Valid
G15	0.008	0.05	Valid	M15	0.006	0.05	Valid
G16	0.038	0.05	Valid	M16	0.009	0.05	Valid
G17	0.03	0.05	Valid	M17	0.011	0.05	Valid
G18	0.035	0.05	Valid	M18	0.001	0.05	Valid
G19	0.035	0.05	Valid	M19	0.017	0.05	Valid
G20	0.037	0.05	Valid	M20	0.04	0.05	Valid

reliable semua, selanjutnya data akan diolah menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas regresi sebelum menentukan hipotesis.

Uji Validitas dilakukan pada variabel bebas yakni pengaruh gadget dan variabel terikat adalah minat belajar. Adapun hasil uji validitas menggunakan program SPSS sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Gadget dan Minat Belajar.

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Cronbach Alpha	Ket
Pengaruh Gadget	0.950	0.60	Reliabel
Minat Belajar	0.955	0.60	Reliabel

Sumber: Output SPSS

Menurut Ghozali, suatu konstruk reliable apabila nilai cronbach's alpha > 0,60, dimana nilai cronbach's alpha digunakan sebagai indikator secara umum (Sugiono et al., 2020). Berdasarkan tabel hasil output SPSS menyatakan bahwa untuk variabel pengaruh gadget memperoleh 0,950 > 0,60 berarti reliable. Sedangkan variabel minat belajar memperoleh nilai 0,955 > 0,60 berarti dinyatakan reliable. Data konstruk sudah dinyatakan valid dan reliable semua, selanjutnya data akan diolah menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas regresi sebelum menentukan hipotesis.

Pengujian Data Akhir Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengaruh Gadget	.197	9	.200 [*]	.882	9	.164
Minat Belajar	.175	9	.200 [*]	.905	9	.280

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS

Semua populasi pada penelitian ini digunakan sebagai sampel penelitian yakni berjumlah 9 siswa. Dikarenakan sampel terdiri dari 9 dan kurang dari 50 maka menggunakan uji normalitas Shapiro-wilk. uji Shapiro-Wilk yang pada umumnya penggunaannya terbatas untuk sampel yang kurang dari 50 agar menghasilkan keputusan yang akurat (Oktaviani & Notobroto, 2014). Dasar pengambilan keputusan uji normalitas yakni menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil output SPSS menyatakan bahwa pengaruh gadget memperoleh nilai sig. 0,164 > 0,05 maka variable gadget dinyatakan normal. Sedangkan minat belajar memperoleh nilai sig. 0,280 > 0,05 maka variable minat belajar dinyatakan normal.

Uji Linieritas Regresi

Tabel 4 Hasil Uji Linieritas Regresi
ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	1568.889	7	224.127	12.451	.215
Linearity	1554.050	1	1554.050	86.336	.068
Deviation from Linearity	14.839	6	2.473	.137	.964
	18.000	1	18.000		
	1586.889	8			

Sumber: Output SPSS

Uji Hipotesis

Tabel 5 Hasil Uji T Parsial

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta	
1	(Constant)	1.450	2.811		.516
	Pengaruh Gadget	1.110	.061	.990	18.201

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Output SPSS

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, dimana dengan menggunakan tabel Coefficients dimana tabel tersebut merupakan uji t parsial yang digunakan untuk melihat pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y dengan melihat nilai signifikasinya. Taraf signifikasinya sebesar 5% atau 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig. < 0,05 maka terdapat pengaruh, sedangkan nilai sig. > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh. Berdasarkan hasil

Tabel 6 Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.990 ^a	.979	.976	2.166

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Gadget

Sumber: Output SPSS

tidak terdapat pengaruh. Berdasarkan hasil output SPSS dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai sig. 0,000 < 0,05 maka berarti terdapat pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa.

Sumber: Output SPSS

Sebelumnya sudah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t parsial dan dinyatakan terdapat pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa. Selanjutnya tabel Model Summary digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh dengan melihat kolom R Square nya. Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai R Square adalah 0,979. Ini artinya pengaruh gadget terhadap minat belajar adalah sebesar 97,9 %.

Hampir semua orang di dunia kini memiliki dan menggunakan sebuah perangkat, terkadang banyak perangkat. Penggunaan teknologi telah menyebar ke hampir seluruh lapisan masyarakat, tidak hanya pegawai pemerintah dan pemilik bisnis, termasuk anak-anak. Sektor pendidikan mendapat manfaat besar dari kemajuan teknologi. Fitur media sosial membuat pencarian informasi menjadi lebih sederhana, cepat, dan bermanfaat. Siswa yang memiliki perangkat dengan konektivitas internet dapat memperoleh materi terkait pembelajaran secara efisien. Namun demikian, terdapat kelemahan lain yang diakibatkan oleh kecerobohan pengguna atau kesalahan penggunaan fitur perangkat sehubungan dengan tujuan penggunaannya. Menurut Harfiyanto dkk menyatakan dalam penelitiannya bahwa Akibat dari pengaruh gadget, siswa menjadi lebih bergantung pada ponsel dibandingkan belajar (Wasa et al., 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian (Nikmawati et al., 2021) yang menyatakan bahwa antusiasme siswa dalam belajar dipengaruhi secara positif oleh pemanfaatan gadget. Dengan penggunaan gadget yang tepat, anak-anak dapat menjadi lebih termotivasi dan proaktif dalam pembelajaran mereka sendiri, tanpa memerlukan bantuan dari luar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti yakni terdapat pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Qarriyah Tayyibah Purwokerto. Penggunaan gadget yang digunakan sesuai kebutuhan dan positif akan membuat siswa menjadi lebih berminat dan terdorong untuk semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. Jurnal

- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66. <https://ejournal.faiuim.ac.id/index.php/dirasatIslamiah>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Lestari, F. D., & Susilo, C. Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Mading Terhadap Minat Baca dan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang. 12, 53–54.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127–135.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Wasa, M. E., Sulisty, S., & Afian, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i2.3907>
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>.