



## **Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring**

**Dela Apri Setiyani, Heru Purnomo**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta**

*Email: [delaprisetiyani@gmail.com](mailto:delaprisetiyani@gmail.com)*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan gadget dalam motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. Khususnya siswa sekolah dasar. Gadget yaitu perangkat elektronik yang sudah marak sekali. Macam bentuk teknologi ada *smartphone, laptop, computer* dll. Dampak positif menggunakan gadget bagi siswa SD yaitu bisa mencari informasi seputar pembelajaran di SD, dan dampak negatifnya yaitu akan suka menyendiri untuk bermain Handphone, dan akan berpengaruh motivasi belajarnya. Motivasi belajar itu sangat penting untuk dimiliki oleh setiap manusia. Dalam pembelajaran daring atau jarak jauh tentunya semua manusia akan menggunakan teknologi.

**Kata Kunci : *Gadget, Motivasi Belajar Siswa, Pembelajaran Daring***

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada masa sekarang sudah pesat. Sudah banyak teknologi yang canggih salah satunya yaitu *Gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang banyak di kenal, dengan berbagai macam bentuk teknologi modern seperti televisi, *smartphone*, tablet, komputer, laptop, dll. Dalam kemajuan teknologi yang sudah membuat perubahan yang cukup besar dalam kehidupan manusia yang di berbagai bidang sudah memberikan pengaruh yang cukup besar pada kehidupan sekarang ini. Perkembangan teknologi yang semakin canggih tentu memberikan kemudahan bagi penggunanya. Perkembangan teknologi tentu dapat menimbulkan dampak bagi proses pembelajaran baik dampak positif maupun dampak negative. Adapun dampak positif adalah dapat mempermudah proses pembelajaran siswa yaitu ketika ingin mencari materi atau informasi bisa menggunakan dengan aplikasi google, adapun dampak negatifnya yaitu dapat memperlambat proses pembelajaran jika teknologi tersebut disalah gunakan atau tidak dipergunakan dengan semestinya.

Ditengah wabah corona virus disease ( covid-19 ) diseluruh dunia, dan termasuk indonesia telah mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease ( covid-19 ) yang salah satu isinya mengatakan bahwa proses belajar di seluruh lembaga pendidikan harus wajib dilakukan dirumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. hal ini untuk mencegah penyebaran virus tersebut. dalam keadaan ini tentunya sangat memberikan dampak kualitas pembelajaran bagi siswa dan guru yang seharusnya berinteraksi secara langsung didalam kelas, dan sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang terbatas dengan menggunakan teknologi seperti gadget, laptop dan lain sebagainya.

Dengan pembelajaran daring seperti ini tentunya penggunaan teknologi seperti gadget sudah sangat marak sekali, tentunya sangat berpengaruh dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu mengetahui penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. Motivasi belajar setiap siswa juga berbeda-beda, dengan motivasi belajar sangat penting yang harus ada dalam belajar untuk merangsang semangat belajar (Kusuma & Subkhan, 2015).

Dengan pembelajaran daring dirumah dimanfaatkan teknologi untuk membantu proses belajar siswa dengan mencari informasi di Internet dan sebagainya

## .LANDASAN TEORI

### **a. Definisi Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi spesifik, contohnya yaitu dengan merekam suara, melihat video, mengirim pesan. Gadget merupakan suatu elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Gadget sendiri memiliki fungsi untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan juga memiliki fitur untuk dapat berbagi kabar, dan cerita sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat lainnya, dan juga fungsi pendidikan dalam menggunakan gadget bisa mengakses suatu ilmu pengetahuan, agama tanpa harus pergi ke tempat buku-buku, dengan menggunakan gadget bisa mencari di internet. Gadget adalah sebuah teknologi yang sudah pesat dan bahkan perkembangan teknologi terus berkembang. Begitu juga dengan perkembangan penggunaan gadget pada anak-anak mereka menggunakan gadget dengan untuk bermain games. Menurut Eko Prasetyo (2013), contohnya yaitu dengan bermain game sehingga anak-anak akan malas untuk belajar, jika sehari tidak menggunakan gadget pasti rasanya ada yang kurang atau mengganjal karena sudah terbiasa sehari-harinya memegang gadget.

### **b. Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya daya upaya untuk seseorang melakukan sesuatu. Indriani (2014:136) motif juga diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan suatu aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Seorang siswa yang memiliki motivasi kuat, akan berusaha menggerakkan dirinya untuk melakukan sebuah usaha untuk melawan segala hambatan-hambatan yang ada. Siswa akan selalu merasa bersemangat dan bergairah dalam kegiatan belajarnya. Sudarwan (2002:2) dalam Suprihatin (2015:74) mengartikan motivasi sebagai suatu dorongan kehendak yang terdapat dalam diri individu berupa kekuatan, kebutuhan, semangat tekanan atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai apa yang

dikehendaknya. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar proses belajarnya.

Motivasi memiliki peran penting dalam mendorong semangat belajar siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Hakikatnya, motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling memengaruhi. Sardiman (2018:75) menyatakan bahwa siswa yang mempunyai semangat belajar yang tinggi maka dalam dirinya terdapat motivasi yang kuat.

### **c. Pembelajaran Daring**

Dengan perkembangan teknologi informasi sudah memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidangnya. Salah satunya yaitu perubahan pada bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi dimanfaatkan untuk kegiatan proses belajar mengajar. (Gheytasi, Azizifar & Gowhary (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019:21) dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Dengan internet sudah dipadukan secara alat secara lengkap untuk belajar, Pembelajaran daring merupakan system pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, akan tetapi menggunakan *platform* yang membantu proses belajar mengajar dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan pembelajaran daring yaitu memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Menurut Putra Wijaya dalam (Suryawan, 2020) belajar dirumah tidak akan menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja, Pembelajaran daring dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan peserta didik, dalam masa darurat pandemi. Bagi guru sekolah dasar yang terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, kondisi ini memunculkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Dengan pembelajaran daring menggunakan teknologi sudah bisa belajar dirumah dengan cara menggunakan internet.

## **METODE PENELITIAN**

Penggunaan metode ini dengan studi literature / literature review yaitu dengan membahas literature-literatur dari berbagai sumber dan diubah menjadi ide baru. Sumber yang menjadi pokok bahasan yaitu dengan google scholar. Yang akan

membahas mengenai penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring.

## HASIL

Berdasarkan penelitian wawancara yang sudah peneliti lakukan yaitu dengan observasi dan wawancara dengan salah satu siswa SD kelas IV SD N 2 Banjarsari dan orang tua dari siswa tersebut. Data observasi dan wawancara tersebut yaitu di sekitar lingkungan rumah.

Menurut orang tua yang sudah peneliti lakukan yaitu, kedua orang tua tersebut belum sepenuhnya tahu dengan perkembangan teknologi termasuk gadget. Dengan anak tersebut sudah bisa menggunakan gadget bahkan ia memegang hp untuk bermain games online dengan teman-temannya. Disaat pembelajaran daring seperti ini anak tersebut memanfaatkan gadgetnya untuk mencari informasi tentang pembelajaran yang sudah dikasih oleh guru. Hal tersebut perlu diawasi oleh orang tuanya jika anak sedang menggunakan Handphone.

Menurut perkataan dari ibu nya jika dimintai Handphone dari anaknya, anak tersebut akan meminta uang untuk membeli jajan, karena jika tidak dikasih uang anak tersebut akan bermain Handphone terus menerus. Menurut pengakuan dari ibunya *“ya itu jika tidak memegang Handphone ia akan meminta uang untuk membeli jajan, terkadang bermain-main dengan adiknya, selama beberapa jam akan dimintai Handphone lagi, sedang makanpun pegangnya Handphone, padahal saya sudah membatasi ia untuk menggunakan Handphone nya, bahkan sering menyendiri jika bermain Handphone”*.

Kondisi orang tua tersebut sangat sulit untuk mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget. Karena dalam pembelajaran non tatap muka ini penggunaan teknologi sangat marak sekali, sehingga dalam menggunakan gadget, laptop sangatlah berguna. Dan ada dampak positif bagi pengguna teknologi untuk bisa membantu peserta didik mencari tahu tentang informasi-informasi pembelajaran di sekolah. Dan ada dampak negatifnya jika sedang menggunakan Handphone yaitu bermain games, suka menyendiri, dan kesehatan mata akan terganggu,

Di dalam keluarga tersebut terutama orang tua nya akan sangat khawatir jika motivasi belajar menurun karena dirumah jarang membuka buku, membuka buku dan

mengerjakan tugas itupun jika sedang dikasih oleh gurunya, tergantung anaknya menggunakan Handphone. Karena akan berpengaruh dengan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini diketahui bahwa anak sekolah dasar harusnya belum dianjurkan menggunakan gadget

Motivasi belajar siswa sendiri yaitu sangat penting dimiliki oleh setiap orang, terutama bagi seseorang pelajar siswa. Tinggi motivasi belajar ditentukan dengan perilaku dan tugas yang sudah diberikan. Adanya motivasi akan mendorong siswa untuk semangat dalam belajar. Dalam kondisi seperti ini siswa belajar dirumah atau pembelajaran non tatap muka. Sehingga semua kalangan siswa, pelajar lainnya harus beraktifitas dirumah. Untuk pembelajaran online bisa dilakukan dengan menggunakan media gadget, laptop, non cetak ( audio atau video ). Untuk siswa Sekolah Dasar menggunakan teknologi yaitu gadget, dan disitulah orang tua sangat khawatir jika anaknya menggunakan teknologi hanya untuk bermain, dan akan berfikir motivasi belajarnya menurun. Motivasi dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar dan akan merendahkan prestasi dalam belajar siswa.

Dalam pembelajaran daring seperti ini siswa akan kurang aktif dan akan mengalami penurunan dalam belajarnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang sudah peneliti peroleh bahwa penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring itu memiliki pengaruh motivasi belajar siswa. Apalagi sedang masa pandemic seperti ini, pendidikan harus beraktifitas dirumah yaitu dengan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Untuk menggunakan gadget ada dampak negative dan positif.

Dari dampak negatifnya yaitu kesehatan akan terganggu, anak akan suka menyendiri karena bermain gadget, dan akan berturunya motivasi dalam belajarnya. Untuk dampak positifnya siswa bisa menggunakan gadgetnya untuk mencari informasi tentang pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Hasri Rosiyanti1)\*, Rahmita Nurul Muthmainnah2). 2017. “PENGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DASAR” dalam Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Adhetya Cahyani1, Iin Diah Listiana2, Sari Puteri Deta Larasati3. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dalam Jurnal Pendidikan Islam Vol 3 No. 01 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Milana Abdillah Subarkah. 2019 “Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak” Vol. 15 No.1 Universitas Muhammadiyah Tangerang

Ria Yunitasari , Umi Hanifah. 2020. “Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19” Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 3 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel

Putri Umairah, 2020. “Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Google Clasroom di tengah Pandemi Covid-19 pada peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Bangkinang Kota” Volume 02, No. 03, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai