

Peran gadget dalam meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa di era digital

Asmaul Latifah

Program Studi Farmasi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: latifahasmaul128@gmail.com

Kata Kunci:

Gadget, motivasi belajar, kualitas belajar, era digital, pembelajaran

Keywords:

Gadget, learning motivation, learning quality, digital era, learning
Learning technology

ABSTRAK

Era digital saat ini telah menjadikan gadget sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, dapat menyediakan berbagai alat dan aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat mengarah pada gangguan konsentrasi, ketergantungan pada teknologi, dan akses pada konten yang tidak sesuai. Artikel ini akan membahas berbagai aspek peran gadget dalam pendidikan, mengeksplorasi bagaimana teknologi ini dapat menjadi alat yang berguna dalam meningkatkan motivasi dan kualitas belajar,

serta strategi untuk mengoptimalkan penggunaannya di lingkungan sekolah. Pengawasan orang tua dan peran guru dalam mengelola penggunaan gadget oleh siswa sangat penting untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat gadget dalam mendukung pembelajaran.

ABSTRACT

The current digital era has made gadgets an inseparable part of everyday life, including in the world of education. The use of gadgets, such as smartphones, tablets, and computers, can provide various tools and applications that can support the learning process. However, uncontrolled use of gadgets can also lead to impaired concentration, dependence on technology, and access to inappropriate content. This article will discuss various aspects of the role of gadgets in education, exploring how this technology can be a useful tool in increasing motivation and learning quality, as well as strategies for optimizing its use in the school environment. Parental supervision and the role of teachers in managing gadget use by students are very important to minimize negative impacts and maximize the benefits of gadgets in supporting learning.

Pendahuluan

Era digital adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan munculnya teknologi digital, terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi yang menggunakan internet. Internet sendiri adalah jaringan global yang menghubungkan berbagai komputer, baik yang berada dalam jaringan lokal maupun komputer pribadi. Dengan adanya internet, setiap komputer yang terhubung dapat berkomunikasi dengan komputer lain di seluruh dunia kapan saja dan dari mana saja, memungkinkan pengiriman berita, pencarian informasi, dan transfer data. Kemajuan dalam teknologi juga sejalan dengan peningkatan fasilitas aplikasi internet, yang kini dapat memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat dari berbagai sektor, termasuk pemerintah dan pendidikan. Jadi, perkembangan teknologi digital dan internet membuat berbagai layanan dan informasi lebih mudah diakses dan digunakan oleh semua lapisan masyarakat (Agustina et al., 2019).



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini terjadi sangat cepat, hingga disebut sebagai sebuah "revolusi" dalam bidang teknologi. Di Indonesia, teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena memudahkan orang untuk berkomunikasi dan mengakses informasi, sehingga membantu memperlancar berbagai kegiatan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melibatkan berbagai teknologi yang digunakan untuk menangkap, mengumpulkan, memproses, menyimpan, menyebarkan, dan menyajikan informasi. Saat ini berbagai kelompok usia, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak, sudah familiar dengan perangkat teknologi canggih, seperti smartphone, tablet, dan komputer. Teknologi yang memungkinkan mereka untuk dengan mudah mengakses informasi dari seluruh dunia ini dikenal dengan sebutan gadget (Fitriani, 2023).

Gadget merupakan alat elektronik yang dibuat dengan tujuan tertentu dan memiliki fungsi praktis. Gadget ini dirancang menggunakan teknologi canggih, yang biasanya lebih maju daripada teknologi yang ada sebelumnya (Hidayatul M, 2018). Dengan kata lain, gadget merupakan inovasi yang menawarkan peningkatan atau keunggulan dibandingkan teknologi sebelumnya. Dalam era digital saat ini, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Peningkatan akses terhadap teknologi telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pendidikan. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, menyediakan berbagai alat dan aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Namun, di balik potensi manfaatnya, penggunaan gadget juga membawa tantangan tersendiri. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengarah pada gangguan konsentrasi, ketergantungan pada teknologi, dan akses pada konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana gadget dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa, sambil meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul. Artikel ini akan membahas berbagai aspek peran gadget dalam pendidikan, mengeksplorasi bagaimana teknologi ini dapat menjadi alat yang berguna dalam meningkatkan motivasi dan kualitas belajar, serta strategi untuk mengoptimalkan penggunaannya di lingkungan sekolah.

Pembahasan

Belajar adalah proses perubahan yang terlihat pada peningkatan berbagai aspek diri seseorang, seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, dan kebiasaan. Proses ini juga melibatkan interaksi dan respons. Seseorang dianggap telah belajar jika mereka dapat menunjukkan hasil yang nyata, seperti kemampuan membaca dan menulis yang sebelumnya tidak dimiliki. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai akibat dari proses belajar. Agar belajar efektif, siswa harus memiliki motivasi dan minat yang kuat. Minat belajar yang tinggi membuat siswa lebih fokus dan berusaha keras untuk mencapai tujuan belajar mereka. Minat belajar adalah faktor penting yang mempengaruhi prestasi akademik. Siswa yang tertarik dan bersemangat dalam belajar cenderung lebih fokus dan berhasil. Sebaliknya, siswa yang tidak tertarik pada pelajaran mungkin kesulitan untuk mencapai hasil yang baik. Penggunaan gadget untuk aktivitas yang tidak terkait dengan pelajaran

dapat mengalihkan perhatian siswa dari belajar. Minat belajar dapat diukur melalui indikator seperti rasa senang, ketertarikan, keterlibatan, keaktifan dalam mengerjakan tugas, dan disiplin belajar (Nikmawati et al., 2021).

Terdapat tiga klasifikasi penggunaan gadget dalam pembelajaran. Pertama, gadget dapat berfungsi sebagai tambahan dalam pembelajaran, di mana mahasiswa menggunakan perangkat tersebut untuk mencari informasi tambahan yang melengkapi materi yang diberikan oleh dosen. Kedua, gadget berperan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan lebih mudah. Ketiga, gadget dapat digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran ketika dosen tidak dapat hadir di kelas; dalam situasi ini, dosen biasanya menyediakan modul atau bahan belajar yang bisa diunduh dan meminta mahasiswa untuk mengumpulkan tugas melalui email (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Laporan tahunan tentang penggunaan teknologi digital yang dirilis oleh We Are Social, sebuah agensi pemasaran sosial, menunjukkan bahwa pada tahun 2015 terdapat 72 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia. Khusus untuk anak-anak dan remaja, data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika mengungkapkan bahwa sekitar 80% dari mereka aktif menggunakan internet, dengan sebagian besar melakukan aktivitas online hampir setiap hari. Sekitar 89% anak-anak berkomunikasi secara online dengan teman sebaya, 56% dengan keluarga, dan 35% dengan guru, menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, atau smartphone. Studi meta-analisis oleh Liao (2007) dan Higgins et al. (2012) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital yang tepat dapat meningkatkan prestasi akademik anak. Selain itu, penelitian meta-analisis oleh Jewitt et al. (2011) yang menggunakan pendekatan kualitatif menemukan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias, karena mereka mengalami proses belajar yang lebih bervariasi (Agustina et al., 2019).

Penggunaan gadget oleh anak-anak memiliki dua sisi, yaitu positif dan negatif. Di sisi positif, gadget dapat membantu anak-anak dalam beberapa hal, seperti mengatur kecepatan permainan, mengembangkan strategi, dan meningkatkan kemampuan otak kanan, asalkan penggunaannya diawasi dengan baik oleh orang tua. Penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran interaktif memberikan banyak manfaat bagi siswa. Dengan gadget, siswa dapat mengakses berbagai materi edukatif seperti e-book, video, dan aplikasi pendidikan yang tersedia secara online. Ini memberikan fleksibilitas dalam belajar, memungkinkan mereka untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, pembelajaran multimedia yang memanfaatkan audio-visual membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik. Aplikasi pendidikan juga berperan penting, menawarkan permainan edukatif dan alat pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan tertentu, seperti bahasa atau matematika.

Gadget juga memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak aplikasi pendidikan menggunakan elemen gamifikasi, seperti penghargaan, tantangan, dan level, yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Selain itu, gadget memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan

kecepatan mereka sendiri dan fokus pada area yang mereka anggap menarik atau perlu ditingkatkan. Selain sebagai alat untuk belajar mandiri, gadget juga memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi. Platform kolaboratif seperti Google Classroom, Microsoft Teams, atau Zoom memudahkan siswa bekerja dalam kelompok dan berdiskusi secara online, bahkan ketika mereka berada di tempat yang berbeda. Akses ke sumber daya global melalui internet juga memperkaya wawasan siswa, memungkinkan mereka untuk mendapatkan informasi dari berbagai perspektif dan memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai topik. Penggunaan gadget yang bijak dan kebiasaan belajar yang baik dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa. Menurut Sajidah (2021), gadget dapat membantu anak dalam belajar dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Gadget juga mempermudah akses informasi dan meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, gadget dapat membantu anak mengatur kecepatan bermain, mengembangkan strategi permainan, serta meningkatkan keterampilan motorik halus dan proses berpikir (Wati et al., 2024).

Namun, meskipun ada manfaat tersebut, dampak negatifnya sering kali lebih menonjol. Penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa, terutama jika tidak terkendali. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Mei et al. (2019) menunjukkan bahwa ketergantungan pada gadget dapat menyebabkan gejala psikologis tertentu pada anak, sementara Sarla (2020) juga mengidentifikasi gejala mental serupa. Gadget dapat membuat anak lebih fokus pada layanan digital daripada pada interaksi langsung dengan orang lain atau aktivitas lainnya. Lingkungan keluarga yang kurang memperhatikan anak dalam konteks ketergantungan gadget, dapat mengakibatkan sikap anti-sosial pada anak (Lee et al., 2022). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara anak karena mengurangi komunikasi langsung dengan lingkungan sekitar (Wati et al., 2024).

Awalnya, gadget diberikan oleh orang tua kepada anak-anak sebagai hiburan dengan fitur sederhana seperti musik. Namun, seiring berjalannya waktu, anak-anak bisa merasa bosan dengan fitur tersebut dan mulai menggunakan gadget untuk kegiatan lain seperti bermain game atau menonton video. Tanpa pengawasan yang memadai, anak-anak dapat menjadi terlalu terfokus pada aktivitas menyenangkan ini dan mengabaikan kegiatan penting lainnya seperti belajar. Akibatnya, gadget dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari pendidikan mereka. Salah satu tantangan utama adalah distraksi, di mana akses yang tidak terbatas ke internet dapat mengalihkan perhatian siswa dari tugas belajar ke media sosial, game, atau konten lain yang tidak relevan. Ketergantungan pada teknologi juga menjadi masalah, karena siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada gadget untuk belajar, sehingga mengurangi kemampuan mereka untuk belajar secara konvensional. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan, seperti gangguan pada mata, postur tubuh, dan tidur.

Oleh karena itu, pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak sangat penting untuk mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul. Selain peran orang tua, guru juga memainkan peran krusial dalam mengelola penggunaan gadget

oleh siswa. Guru tidak hanya memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, tetapi juga memberikan nasihat tentang cara menggunakan gadget secara bijak untuk mendukung pendidikan dan meningkatkan prestasi siswa. Mereka dapat melarang penggunaan gadget di sekolah, memberi pemahaman mengenai bahaya gadget, membatasi penggunaannya, memperkenalkan konten positif, mendampingi siswa saat menggunakan gadget untuk pembelajaran, serta mengalihkan perhatian anak pada kegiatan bermanfaat seperti membantu pekerjaan rumah. Mengingat dan menasihati anak untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan sangat penting. Tanpa pengawasan yang tepat, penggunaan gadget dapat mengakibatkan dampak negatif yang lebih besar.

Kesimpulan dan Saran

Penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki potensi manfaat dan juga tantangan. Di satu sisi, gadget dapat menyediakan berbagai alat dan aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkaya wawasan siswa. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan konsentrasi, ketergantungan pada teknologi, dan akses pada konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengelola penggunaan gadget oleh siswa, agar dapat memaksimalkan manfaat gadget dalam mendukung pembelajaran dan meminimalkan dampak negatifnya.

Orang tua sebaiknya aktif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan gadget, memastikan bahwa pemanfaatannya tidak berlebihan dan tetap terfokus pada kegiatan belajar. Di sisi lain, guru perlu memfasilitasi penggunaan gadget dalam proses pembelajaran dengan cara yang tepat, mengedukasi siswa tentang penggunaan gadget yang bijak, serta mengarahkan perhatian siswa pada aktivitas belajar yang bermanfaat. Pihak sekolah juga harus menetapkan kebijakan dan aturan yang jelas mengenai penggunaan gadget di lingkungan sekolah, guna mendukung efektivitas pembelajaran. Penting untuk menciptakan kolaborasi yang baik antara orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam mengelola penggunaan gadget oleh siswa, agar dapat memberikan dampak positif pada motivasi dan kualitas belajar.

Daftar Pustaka

- Agustina, M., Aini, I., Zaina, L., & Anwar, S. (2019). PEMBENTUKAN PERTAHANAN DIRI ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET: STRATEGI IBU DI ERA DIGITAL UNTUK MEMBENTUK ANAK YANG HANDAL. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 66-72. <http://dx.doi.org/10.18860/jpai.v5i2.6074>
- Al Qarni, U., & Bashith, A. (2023). Variasi Strategi Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mtsn 1 Pasuruan. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 423-436. <http://repository.uin-malang.ac.id/18433/>
- Fitriani, F. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 5(2), 125-129. <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>

- Hidayatul M, F. A. (2018). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SINGOSARI. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 5(1), 40. <https://doi.org/10.18860/jpips.v5i1.7330>
- Kusumadyahdewi, K., & Elmunsyah, H. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru-guru di MI Probolinggo. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (SINAPMAS)*. <http://repository.uin-malang.ac.id/18264/>
- 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>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DASAR. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Wati, D. R., Cahyani, B. H., Khosiyono, B. H. C., Nisa, A. F., & Tegowanuh, S. (2024). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2236-2249. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11738>