

FENOMENA PENGGUNAAN *GADGET* BAGI EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA

Dimas Aliyanda Noverrio

Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang, Indonesia
Dimasaliyanda9@gmail.com

Jumari

Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang, Indonesia
Jumariunhasy@gmail.com

Laily Masruroh

Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang, Indonesia
lailymasruroh2018@gmail.com

Abstract: *This study discusses the phenomenon of gadget use among MAN 1 Jombang students, especially class XI and the impact on student learning effectiveness. Data obtained through field observations, direct interviews, and documentation. In this study, the impact of gadget use on the learning effectiveness of MAN 1 Jombang students includes positive and negative impacts for students. Positive impacts include accessing various educational information, as a communication tool, and one way to reduce the use of paper at school (paperless). In addition, there are negative impacts such as students not being able to manage their time, leading to addiction and health problems. Overall, this study emphasizes the importance of education on the impact of gadget use and teachers and students are expected to maximize their use in the learning process.*

Keywords: *use of gadgets, learning effectiveness*

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa MAN 1 Jombang, khususnya kelas XI dan dampaknya terhadap efektivitas belajar siswa. Data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara langsung, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, dampak penggunaan gadget terhadap efektivitas belajar siswa MAN 1 Jombang meliputi dampak positif dan negatif bagi siswa. Dampak positifnya antara lain untuk mengakses berbagai informasi pendidikan, sebagai alat komunikasi, dan salah satu cara untuk mengurangi penggunaan kertas di sekolah (*paperless*). Selain itu, terdapat dampak negatif seperti siswa tidak dapat mengatur waktu sehingga menyebabkan kecanduan dan gangguan kesehatan. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya edukasi mengenai dampak penggunaan gadget dan guru serta siswa diharapkan dapat memaksimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *penggunaan gadget, efektivitas belajar*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini sangat canggih dan semakin pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan ini memberi dampak perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai aspek bidang. Perkembangan teknologi yang begitu cepat hingga membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman modern ini, semua menjadi serba mudah dan secara tidak langsung manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Hal ini disebabkan karena kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu, diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu *gadget*.

Gadget merupakan perangkat media elektronik dengan beragam fungsi dan kegunaan. Pada saat ini *gadget* sudah menjadi bagian dari kehidupan, dan juga gaya hidup manusia. Menurut Garini dalam Isna Nadhila, “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya walaupun mungkin sehingga dinilai memudahkan. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti *handphone*, laptop, kamera digital, *music player*, jam digital canggih dan lain-lain.¹

Saat ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir mencakup semua kalangan termasuk anak-anak, remaja, bahkan balita ikut andil dalam menggunakan *gadget* di kehidupan sehari-hari. Awal perkembangannya, *gadget* cenderung dimiliki oleh para pebisnis karena harganya yang cukup mahal. Namun, saat ini *gadget* dapat dimiliki oleh siapa saja karena harganya yang beragam dan mudah terjangkau oleh semua kalangan. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam

¹Isna Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*, (Jakarta: Penamadani, 2013), 13

aktivitas yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktu sehari-harinya dengan menggunakan *gadget*, termasuk di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), dan *gadget* juga eksis di kalangan Madrasah Aliyah Negeri (MAN).

Gadget bagi pelajar saat ini sudah menjadi bagian penting yang harus dimiliki baik guru maupun siswa-siswinya. *Gadget* banyak memberi kemudahan bagi siswa dan guru, termasuk mengakses informasi, komunikasi, dan media pembelajaran di kelas. *Gadget* ini bisa menjadi modal bagi guru dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam mengajar. Pola mengajar yang paling tepat bagi siswa di era digital saat ini adalah dengan mengajarkannya belajar dalam dunianya, yaitu dunia digital. Untuk itu, *gadget* menjadi hal yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.²

Perkembangan *gadget* yang terjadi saat ini memiliki dampak buruk bagi para guru dan siswa-siswinya, *gadget* tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, namun para guru dan siswa-siswi menggunakan *gadget* untuk kegiatan lainnya. Perkembangan yang terjadi saat ini para guru dan siswa-siswinya tidak hanya menggunakan internet dan *smartphone* sebagai media pembelajaran, namun dari keduanya mereka dapat melakukan kegiatan lain seperti menonton video, bermain sosial media, bahkan dapat membuat sebuah konten yang dapat diunggah di *YouTube* agar dapat dilihat oleh masyarakat luas.³

Selain itu dampak negatif terhadap *gadget* juga berpengaruh pada tingkah laku siswa yang akan cenderung menjadi pemalas dan menjadi lupa waktu, kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Remaja

²Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi *Gadget* sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol.2 No.2, (2017), 4.

³Khairudin, Leni Susanti & Zainuddin, "Penyuluhan Internet Sehat Dan *Gadget* Care Bagi Para Siswa-Siswi SMK Wisata Harapan Massa Depok", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol.1 No.08, (September, 2023), 997.

yang ketergantungan pada *gadget* menimbulkan perilaku anti sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivism*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁴ Dengan menggunakan pendekatan kualitatif artinya penelitian dilakukan secara mendalam serta menggunakan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum tentang dampak penggunaan *gadget* dalam efektivitas belajar. Jenis penelitian ini menggunakan fenomenologi dari pemikiran Alfred Schutz yaitu lebih sistematis, komprehensif, dan praktis sebagai sebuah pendekatan yang berguna untuk menangkap berbagai gejala (fenomena) dalam dunia sosial.⁵ instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi penelitian ini ialah di MAN 1 Jombang khususnya kelas XI yang dilaksanakan pada tanggal 12 Januari - 25 Maret 2023. Data ini dikumpulkan melalui tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi..⁶ peneliti juga mengumpulkan data yang diperoleh secara tidak langsung dengan media perantara yang diperoleh dari buku, skripsi, jurnal, situs internet dan referensi lainnya.⁷ Data yang diperoleh dari wawancara diolah melalui langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan menarik

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 18.

⁵Nindo Stefanus, "Fenomenologi Alfrerd Schutz: Studi Tentang Kontruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.2 No.1, (Juni, 2005), 79.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 145.

⁷Joko Subagyo, *Metode Penelitian (Dalam Teori Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 89.

kesimpulan.⁸ Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, ketekunan pengamatan, dan bahan referensi.⁹

Hasil Penelitian

Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* merujuk pada penggunaan perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, komputer, laptop, dan perangkat seluler lainnya. Penggunaan *gadget* dapat memberikan banyak manfaat dari intensitas penggunaan *gadget* di antaranya: menciptakan suatu masyarakat yang lebih *informed* yang dapat membuat respon manusia terhadap peristiwa, meningkatnya multi tugas, harga lebih terjangkau, dan memperbesar spesialis dalam pekerjaan.¹⁰ Penggunaan *gadget* merupakan kekuatan yang timbul dari seseorang dalam memanfaatkan dan memenuhi kebutuhannya untuk menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.¹¹

Di era saat ini, madrasah juga didorong untuk menjadi madrasah yang melek teknologi. MAN 1 Jombang akan mengadakan kelas digital di tahun ajaran mendatang, salah satu hal paling penting dalam kelas digital adalah menggunakan fasilitas yang berkaitan dengan digitalisasi. bisa berupa laptop, tablet, komputer, dan *smartphone*. Itu semua akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan *gadget* di kalangan memiliki waktu tertentu saat menggunakan *gadget* di sekolah, siswa dapat menggunakan *gadget* pada saat dikelas dengan adanya izin dari guru, *gadget* dipergunakan untuk mencari referensi lain terkait materi yang sedang dipelajari, telepon genggam saat ini selain dapat menelpon dan mengirim pesan teks, kini dapat digunakan sebagai

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 58.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 59.

¹⁰ Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 85

¹¹ Desi Linawati, “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri”, *Skripsi*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2019), 17

sarana belajar, dapat juga sebagai sarana untuk mendapatkan informasi-informasi terkini.¹² Pada saat istirahat siswa dilarang untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas XI MAN 1 Jombang memiliki aturan dan batasan dalam penggunaannya di sekolah. Namun ada beberapa siswa yang tidak mentaati aturan yang telah ditetapkan di dalam sekolah.

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas XI di MAN 1 Jombang memiliki waktu tertentu saat menggunakan *gadget* di sekolah, siswa dapat menggunakan *gadget* pada saat dikelas dengan adanya izin dari guru, *gadget* dipergunakan untuk mencari referensi lain terkait materi yang sedang dipelajari, telepon genggam saat ini selain dapat menelpon dan mengirim pesan teks, kini bisa digunakan sebagai sarana belajar, dapat juga sebagai sarana untuk mendapatkan informasi- informasi terkini.¹³ Pada saat istirahat siswa dilarang untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas XI MAN 1 Jombang memiliki aturan dan batasan dalam penggunaannya di sekolah. Namun ada beberapa siswa yang tidak mentaati aturan yang telah ditetapkan di dalam sekolah.

Penggunaan *gadget* di sekolah memiliki jangka waktu yang dibatasi. *Gadget* dapat digunakan apabila siswa diberi izin oleh guru yang sedang mengajar di kelas. jika penggunaan *gadget* tidak diperkenankan oleh guru yang mengajar maka *gadget* harus dimatikan dan apabila digunakan tanpa ada izin maka *gadget* akan disita. Tidak semua guru memperkenankan siswanya menggunakan *gadget* di kelas karena dapat menurunkan konsentrasi belajar siswa. salah satu dampak negatifnya yaitu Penurunan kosentrasi saat belajar.¹⁴

Efektivitas Belajar

¹²Ai Farida dkk, “Optimasi *Gadget* dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak”. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.8 (Januari, 2021), 1701.

¹³Ai Farida dkk, “Optimasi *Gadget* dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak”. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.8 (Januari, 2021), 1701.

¹⁴Nurul Hasanah, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosioemosional Anak”, *Skripsi*, (Palu: IAIN Palu, 2020), 16-17

Efektivitas belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Efektivitas belajar memiliki aspek-aspek yang diteliti yaitu, cara mengikuti pelajaran, aktivitas belajar dengan individual, persiapan belajar, pola belajar, dan cara siswa mengikuti ujian. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas belajar siswa yang berasal dari dalam maupun luar siswa.

Efektivitas belajar siswa di MAN 1 Jombang berjalan sesuai dengan tujuan, yaitu mencetak siswa yang berprestasi, dapat dilihat dari segi kualitas dan kuantitas siswa yang selalu berpartisipasi dan juara dalam mengikuti lomba olimpiade. Seorang guru yang banyak memberikan tugas kepada siswanya dengan tujuan agar potensi siswa dapat terlihat dari hasil tugas. Hal ini bertujuan seperti siswa aktif dalam pembelajaran. Ada tiga tugas yang diberikan kepada siswanya yaitu, makalah, *power point*, teka teki silang (ITS).

Efektivitas belajar siswa dapat diukur oleh kecepatan belajar atau kemajuan dalam pembelajaran hal ini dapat terlihat dari proses pembelajaran terdahulu yang secara penuh masih menggunakan buku pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), dan buku catatan tanpa adanya sumber-sumber lain yang dapat diakses dengan internet. Namun dengan adanya *gadget* dalam proses pembelajaran, hal ini mempermudah guru dan siswa untuk menggapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Efektivitas belajar merupakan suatu usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, hasilnya bisa dilihat dari kualitas dan kuantitas. Efektivitas secara umum menunjukkan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai.¹⁵

Fenomena Penggunaan *Gadget* bagi Efektivitas Belajar Siswa

¹⁵Nadia Herma Noviani, "Efektivitas Pembelajaran Pasca Pandemi Dalam Pembelajaran Tematik", *Skripsi*, (Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno, 2023), 15.

Fenomena penggunaan *gadget* merupakan kekuatan yang timbul dari seseorang dalam memanfaatkan dan memenuhi kebutuhannya untuk menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Sedangkan efektivitas belajar merupakan suatu usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, hasilnya bisa dilihat dari kualitas dan kuantitas. *Gadget* bagi siswa dan guru sangat membantu dalam berjalannya proses pembelajaran. Saat ini, semua serba digital yang dimana proses pembelajaran juga berdampak dan bergantung pada *gadget*. Sebab *gadget* dapat mempermudah dalam berjalannya proses pembelajaran. Seperti pada saat guru menjelaskan materi menggunakan laptop dan *projektor* untuk menampilkan *power point* di layar, dengan ini siswa akan lebih mudah memahami. Dampaknya juga sangat baik, adanya penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran membuat siswa mengembangkan kreativitasnya. Melatih kreativitas siswa, dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang mampu meningkatkan kreatif dan inovatif siswa sehingga terpacu untuk lebih dapat lebih berkembang.¹⁶

Saat ini, siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi. Komunikasinya melalui *chat* dan panggilan. *Gadget* juga lebih mempermudah siswa dalam belajar dan lebih efektif untuk mengurangi penggunaan kertas. *Gadget* berpengaruh pada siswa dalam proses berinteraksi pada ruang lingkup sekolahnya maupun dirumah, pada dasarnya penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini terdapat dampak positif dan negatif bagi siswa. Dampak positifnya antara lain yaitu, sebagai sumber informasi edukasi yang mana penggunaan *gadget* dapat dimaksimalkan oleh siswa sebagai memeperluas wawasan, sebagai alat komunikasi dengan diadakannya group kelas untuk mendapatkan informasi terbaru seputar sekolah dan tugas, dan sebagai solusi mengurangi penggunaan kertas (*paperless*) di sekolah. Sedangkan

¹⁶Indiana Sunita & Eva Mayasari, *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017), 57

dampak negatifnya yaitu siswa tidak dapat mengatur waktu yang seharusnya siswa dapat memaksimalkan waktunya dengan membuka pelajaran. Namun tidak semua siswa mentaati aturan, ada beberapa siswa yang malah asik bermain *game online* atau sosial media, menyebabkan gangguan kesehatan penggunaan *gadget* terlalu lama, dapat berdampak buruk pada mata, selain membuat mata menjadi lelah menatap *gadget* terlalu lama dapat menyebabkan sakit mata, dan kecanduan pada *gadget* sebab *gadget* membuat siswa malas untuk membuka buku, dikarenakan *gadget* lebih luas jangkauannya untuk mencari berbagai referensi sumber pengetahuan.

Kesimpulan

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas XI di MAN 1 Jombang memiliki jangka waktu yang dibatasi. *Gadget* dapat digunakan apabila siswa diberi izin oleh guru yang sedang mengajar di kelas. jika digunakan tanpa izin maka *gadget* akan diambil oleh guru yang bersangkutan.

Efektivitas belajar siswa kelas XI di MAN 1 Jombang diukur dengan kecepatan belajar atau kemajuan dalam pembelajaran hal ini dapat terlihat dari proses pembelajaran terdahulu yang secara penuh masih menggunakan buku pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), dan buku catatan tanpa adanya sumber-sumber lain yang dapat diakses dengan internet.

Dampak penggunaan *gadget* dalam efektivitas belajar siswa kelas XI di MAN 1 Jombang meliputi dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif diantaranya adalah untuk mengakses berbagai informasi edukasi, sebagai alat komunikasi, dan salahsatu cara untuk mengurangi penggunaan kertas di sekolah (*paperless*). Dampak negatif diantaranya adalah siswa tidak dapat mengatur waktu sehingga menjadi kecanduan dan menyebabkan gangguan kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Eva Mayasari, Indiana Sunita. *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. 2017.
- Farida, Ai, dkk. "Optimasi *Gadget* dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak". *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol.1 (8). 2021.
- Hasanah, Nurul. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosioemosional Anak". *Skripsi*. Palu:IAIN Palu. 2020.
- Khairudin, Leni Susanti & Zainuddin. "Penyuluhan Internet Sehat Dan *Gadget* Care Bagi Para Siswa-Siswi SMK Wisata Harapan Massa Depok". *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol.1 (8). 2023.
- Liliweri, Alo. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group. 2011
- Linawati, Desi "Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri", *Skripsi*, Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2019
- Nadhila, Isna. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani. 2013.
- Noviani, Nadia Herma. "Efektivitas Pembelajaran Pasca Pandemi Dalam Pembelajaran Tematik". *Skripsi*. Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno. 2023.
- Putra, Chandra Anugrah. "Pemanfaatan Teknologi *Gadget* sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol.2 (2). 2017.
- Stefanus, Nindo . "Fenomenologi Alfrerd Schutz: Studi Tentang Kontruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial". *Jurnal Ilmu Komunikasi*.Vol.2 (1). 2005.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian (Dalam Teori Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2019.