https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

# PENGARUH GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

## *The Effect of Gadgets On Students' Learning Achievement in Elementary School Teacher Education Program*

**Amira Riski Yasinia**[1*]

**Alifia Roudhotul Jannah**[2]

**Agung Setyawan**[3]

*[1,2,3]Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia

*email:
210611100102@student.trunojoyo.ac.id

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini dilatarbelakangi oleh terjadinya bahwa terdapat Sebagian mahasiswa yang kecanduan gadget sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa tersebut. Maka dari hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendapat informasi pengaruh gadget terhadap kinerja mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan responden berjumlah sebanyak 25 mahasiswa melalui teknik dalam pengumpulan data yakni kuisioner. Kuisioner secara online dibagikan ke grup WhatsApp mahasiswa Program Studi guru SD, kemudian dituangkan pada kata-kata tertulis. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa gadget dalam lingkup mahasiswa PGSD memiliki dampak positif dan negatif dalam prestasi belajar. Adapun dampak positif dari pengaruh penggunaan gadget yaitu, mahasiswa menggunakan gadget tersebut sebagai media belajar. Sedangkan dampak negatif dari gadget antara lain, mahasiswa mengubah kepribadian malas berinteraksi sosial secara langsung, kecanduan game, dan malas belajar. Dampak negative ini lebih mendominasi dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut diakibatkan karena adanya fitur aplikasi yang lebih menyenangkan seperti game online dari pada aplikasi belajar yang membosankan, serta penggunaan yang berlebihan. Berdasarkan hasil kusioner diperoleh dari responden, gadget dinyatakan termasuk pengaruh negatif terhadap prestasi belajar yang menurun. Harapan kami dengan penelitian ini sebagai refleksi kepada mahasiswa sehingga dapat memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang lebih penting sebagai media belajar untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Guru SD dengan penggunaan gadget secara bijak.

**Kata Kunci:**
Pengaruh gadget
Prestasi belajar

***Keywords***:
*gadgets effect*
*learning achievement*

## *Abstract*

*The purpose of this research is based on the phenomenon that occurs that there are students who are addicted to gadgets, so that it can affect student learning achievement to decrease. Thus, this research was conducted with the aim of knowing the Effect of Gadgets on Learning Achievement in Elementary School Teacher Education Study Program Students. The method used in this study was a qualitative research method with 25 respondents using data collection techniques, namely questionnaires. . Online questionnaires were distributed to WhatsApp groups of elementary school teacher Study Program students, then poured into written words. The results of this study conclude that gadgets within the scope of PGSD students have a positive and negative impact on learning achievement. The positive impact of the influence of using gadgets is that students use these gadgets as learning media. Meanwhile, the negative impacts of gadgets include changing the personality of students who are lazy to directly interact socially, addicted to games, and lazy to study. This negative impact dominates more than the positive impact. This is due to application features that are more fun, such as online games, rather than boring learning applications, as well as excessive use. Based on the results of the questionnaire obtained from the respondents, the gadget was stated to include a negative influence on decreased learning achievement. We hope that this research will serve as a reflection for students so that they can use gadgets for more important things as a learning medium to improve student achievement in the Elementary School Teacher Study Program by using gadgets wisely.*

## PENDAHULUAN

Gadget merupakan sebuah perangkat alat elektronik yang didalamnya terdapat banyak ikon aplikasi yang menyajiikan beberapa hal seperti informasi, jaringan social, permainan hiburan, wadah untuk pengguna menuangkan kreativitas (Widiawati dan Sugiman, 2014). Semua berawal dari era revolusi industry 4.0 yang menghadirkan sebuah teknologi canggih yang bertujuan memudahkan seseorang menyelesaikan pekerjaanya. Mulai dari ranah informasi, social, politik, edukasi, dan ranah-ranah lainnya dapat diakses dengan mudah lewat gadget. Pengguna gadget juga tidak mengenal Batasan usia, mulai dari balita, anak, remaja, orang dewasa menggunakan gadget dengan berbagai kepentingan masing-masing.

Namun hal tersebut menuai pro dan kontra terhadap keberlangsungan proses belajar pada mahasiswa. Dapat dilihat dari penggunaan yang berlebihan berpengaruh prestasi belajar yang terganggu dan menurun minat belajar mereka. Mahasiswa zaman sekarang menggunakan gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi, melainkan sebagai media bejar juga, akan tetapi konsentrasi belajar mereka dapat dengan mudah teralihkan hanya dengan menekan tombol kembali dan membuka notif aplikasi lain.

Gadget yang sering digunakan siswa adalah handphone, sehingga kita perlu menggunakan handphone secara bijak, terlebih lagi di zaman sekarang teknologi berada pada kecanggihan yang tanpa batasan dan media sosial semakin merajalela, menjadikan handphone yang seharusnya dijadikan sebagai perangkat media belajar, namun disalah gunakan untuk mediahiburan bersosial secara tidak langsung dan bermain game.

Kemuktahiran teknologi seperti gadget dan handphone dapat melahirkan berbagai dampak positif bila digunakan secara baik tanpa penyimpangan fungsi jika penggunaannya dibatasi dan tidak lepas dari sistem pola asuh orang tua dalam pengawasan anaknya. Pengaplikasian yang digunakan sebagai media pembelajaran mengarahkan kepada hal yang positif, apabila besar intensitas siswa berproses semakin tinggi dalam belajar dengan menggunakan internet maka semakin besar pula hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan yang dikemukakan oleh Syaiful (2016:19), pencapaian hasil prestasi adalah suatu tindakan nyata yang dilakukan dan dibuat dengan baik oleh individu maupun gabungan individu yang menjadi sebuah kelompok. Pencapaian tersebut tidak dihasilkan sampai seseorang membuat kesepakatan dengan kata lain prestasi tidak akan didapatkan sampai seseorang melakukan suatu usaha. Ada beberapa proses usaha yang dapat digunakan sebagai perantara atau media untuk mencapai hasil atau prestasi. Itu semua berada dititik keputusan pada profesi dan keseriusan setiap individu seperti kegiatan apa yang diperlukan untuk mencapai hasil tersebut.

Syaiful mengemukakan (2016:21), belajar adalah kegiatan sadar untuk memperoleh berbagai respon dalan diri setelah mendapat materi yang telah dipelajari. Akhir dari kegiatan belajar tersebut adalah perbedaan awal dan akhir dari dalam diri individu dalam bentuk perubahan. Belajar dianggap berhasil ketika individu telah berubah. Sebaliknya, seseorang berbicara tentang pembelajaran yang tidak berhasil jika individu tersebut tidak berubah.

Dalam lingkup pendidikan, belajar bisa diartikann sebagai pola suatu perubagan yang baik dari fase awal hingga mencapai fase akhir, diperoleh pengetahuan, pengetahuan baru dan kemampuan yang terbentuk melalui pengalaman serta pembelajaran. Hasil proses pembelajaran ditunjukkan dengan kinerja yang dapat diberikan apresiasi atas tercapainya prestasi setelah melalui proses belajar yang menunjukkan hasil.

Setelah memahami uraian di atas, Anda dapat memahami arti "prestasi" dan "belajar". Prestasi dasarnya merupakan suatu hal yang diperoleh dengan melewati serangkaian kegiatan. Sedangkan pemahaman dari belajar didasari suatu proses yang memiliki tujuan pada aspek perubahan dalam diri yang dapat dilihat dari tingkah laku. Karena itu, prestasi belajar hasil yang diperoleh dalam bentuk respon yang diterjemahkan ke

dalam perubahan-perubahan di dalam diri individu yang diddapat dari hasil kegiatan belajar.

## METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan pada Hari Selasa, Tanggal 4 Oktober, Tahun 2022. Tempat pelaksanaan kegiatan di Universtas Trunojoyo Madura, Kecamatan Telang, Kabupaten Bangkalan. Penelitian cara meyelesaikan suatu permasalahan untuk mandapatkan jawaban dari masalah yang dilakukan secara ilmiah. Cara yang ditempuh dengan menggunakan pemikiran yang logis dan objektif sesuai prosedur. Berdasarkan hal tersebut, penelitian kualitatif yang digunakan sebagai metode penelitian kami. Yang disajikan melalui ketikan data atau berupa tulisan yang ditafsirkan oleh peneliti dari objek yang diamati secara teliti dan cermat sehingga mampu menangkap arti yang bersifat abstrak dalam data atau objek tersebut. Penelitian kualitatif adalah cara khas dalam kajian ilmu sosial yang dasarnya berpegang pada observasi orang-orang baik di bidangnya maupun dalam istilahnya. (Kirk & Miller, 1986).

Penelitian kualitatif ini merupakan proses penelitian yang menangkap riset secara deskriptif dengan landasan teori yang berfokus pada bukti-bukti yang terjadi di lapangan, dan dilarang dimanipulatif oleh peneliti. Selain itu manfaat yang diberikan dari landasan teori yaitu sebagai pemberian gambaran mengenai latar belakang yang akan dibahas pada pembahasan penelitian. Hal tersebut menitik beratkan pada kebenaran penelitian kualitatif yang dikaji oleh peneliti.

Dalam mencapai tujuan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data untuk mendukungpenelitiannya. Data yang diperlukan oleh peneliti sesuai dengan pengaruh gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi guru SD, Universtas Trunojoyo Madura, Kecamatan Telang, Kabupaten Bangkalan. Data tersebut berupa kusioner secara online dibagikan ke grup WhatsApp mahasiswa Program Studi guru SD, kemudian dituangkan pada kata-kata tertulis. Setelah data terkumpul peniliti akan menganalis data pada penelitian kualitatif ini menggali maksud dibalik dampak gedget terhadap prestasi belajar, dilanjutkan dengan pengolahan data reduksi data, penyajian data dan vertifikasi serta menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya peningkatan mutu kecerdasan itelektual manusia di bidang pendidikanyang lebih spesifik dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai upaya, misalnya dengan menyediakan media dan fasilitas yang memadai. Dengan berkembangnya gadget sebagai tekonologi memberikan peluang besar bagi mahasiswa dalam memperoleh ilmu dan informasi.

Di masa ini bagi mahasiswa Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura sudah ada dosen yang memberikan kebebasan kepada mahaiswa dalam mengolah informasi penting yang dapat digunakan dengan tujuan mahasiswa tidak diberatkan dan dimudahkan dalam mengerjakan tugas kuliah lebih cepat dan praktis, namun ada pula beberapa dosen yang tidak memberikan kebebasan mahasiswa menggunakan gadget di kelas dengan tujuan agar siswa dapat fokus pada materi ajar.

Di sisi lain ditemukan banyak mahasiswa yang kurang focus ke pelajaraan dan cenderung fokus pada kegiatan yang mereka lakukan yaitu saat menggunakan gadget, seperti berkomunikasi dengan teman melalui media sosial selama proses pembelajaran, bermain game online, dan ada pula yang mendengarkan musik atau lagu dengan cara memakai *headset* saat proses pembelajaran berlangsung. Bahkan ketika mahasiswa atau dosen lain melakukan penyajian materi, acapkali ada mahasiswa yang bersikap cuek atau tidak menyimak materi yang disampaikan, tetapi fokus menggunakan gadget. Contoh tersebut bisa menjadi bukti bahwa banyak mahasiswa yang kurang mampu membatasi penggunaan gadget yang berlebihan.

Berdasarkan hasil penelitian kuisioner dengan mengumpulkan argumen mahasiswa tentang Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Guru SD di Universitas Trunojoyo Madura Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan. Kami memiliki beberapa item pra-paket sebagai berikut:



**Gambar 1.** Data kusioner mahasiswa PGSD

Mayoritas mahasiswa prodi PGSD menggunakan gadget berbasis Handphone, melalui handphone inilah muncul pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa. Adapun hal yang melatar belakangi mahasiswa menggunakan gadget karena di era globalisasi teknologi mendominasi segala kebutuhan dari segala bidang, terutama dibidang Pendidikan. Dilihat dari segi manfaat, ganget dapat dijadikan sebagai media memperoleh informasi penting dengan cepat dan mudah, selain itu gadget dijadikan media hiburan, dan media belajar bagi mahasiswa untuk mengakses materi kuliah.

Dari data yang telah diperoleh, gadget dalam lingkup mahasiswa PGSD memiliki dampak positif dan negatif dalam prestasi belajar. Adapun dampak positif dari pengaruh penggunaan gadget yaitu, mahasiswa menggunakan gadget tersebut sebagai media belajar. Seperti, mengerjakan tugas, mencari materi, dan menemukan informasi. Namun dampak negatif dari gadget antara lain, mahasiswa mengubah kepribadian malas berinteraksi sosial secara langsung, kecanduan game, dan malas belajar.

Dari pemaparan tersebut penggunaan gadget terhadap mahasiswa Program Studi Guru Sekolah Dasar, lebih mendominasi kepada dampak negatif. Dapat dibuktikan dalam hasil data kusioner, mahasiswa sering menggunakan gadget sebagai alat bermain atau hiburan dibandingkan sarana media belajar. Hal tersebut diakibatkan karena adanya fitur aplikasi yang lebih menyenangkan seperti game online dari pada aplikasi belajar yang membosankan, serta penggunaan yang berlebihan. Sehingga mengakibatkan terjadinya penurunan prestasi belajar pada mahasiswa Program Studi Guru SD.

Adapun solusi dari masalah pengaruh penggunaan gadget terhadap pestasi belajar mahasiswa Program Studi Guru SD yaitu, lebih mengatur waktu dengan mengurangi bermain gadget untuk sebatas hiburan, dan memperbanyak penggunaan gadget sebagai media belajar. Serta mengembangkan potensi diri dalam kesadaran pentingnya meningkatkan prestasi belajar untuk masa depan.

## KESIMPULAN

Tingkatan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, berdasarkan hasil kusioner diperoleh dari responden, gadget dinyatakan termasuk pengaruh negatif terhadap prestasi belajar yang menurun. Perlu adanya motivasi sebagai solusi jalan keluar dari kecandan gadget secara berlebihan yang mempengaruhi tingkat prestasi belajar mahaiswa. Mahasiswa Program Studi Guru SD, Universitas Trunojoyo Madura memiliki tingkat prestasi belajar yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget, hal itu perlu diperhatikan karena dari permasalahan atas dampak-dampak yang ditimbulkan. Mahasiswa dapat menguranginya melalui memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang lebih penting sebagai media belajar untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Guru SD dengan penggunaan gadget secara bijak.

## REFERENSI

Alraheed, Kharisma Bismi. 2018. "Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja". Dalam journal Sains Psikologi jilid 7 No. 2, November 2018.

Firdianti, Arinda. 2018. Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Yogyakarta: Gre Publishing

Fitri A, Suwarsi S, Assyofa A. Pengaruh Gadget Mania terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2015-2017.

Hudaya, Adeng. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. Dalam Research and Development Journal of Education. Vol 4 No. 2 April 2018.

Hulasoh E, Syamsuddin R, Praditya A, Supardi L. 2020. *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Daarul 'Ulum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan.* Jurnal ABDIMAS Vol. 1, No.1. Januari 2020.

Iswidharmanjaya D & Beranda A. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Bogor: Bisakimia.

Krisnaldy, Gos Ishak (2018). Manajemen wajtu dalam penggunaan gadget dan alat komunikasi era saat ini Jurnal Pengabdian Dharma Laksana, 1(2), 150-160.

Nurwita, N., Susanti, F., Permada, D. N. R., & Oktrima, B. (2020). DAMPAK BURUK PEMAKAIAN MEDIA SOSIAL TERHADAP SEMANGAT DAN CAPAIAN BELAJAR SISWA SMP ARRAISIYAH PAMULANG". *Jurnal ABDIMAS, 1*(1)

Pasaribu, V. L. D., Elburdah, R. P., Sudarso, E., & Fauziah, G. (2020). PENGGUNAAN MANAJEMEN WAKTU TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR DI SMP ARAISIYAH. *Jurnal ABDIMAS, 1*(1)

Rukin. 2019. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.