



Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Mi Mamba'ul Ulum Jurit

Alpi Zaidah^{1*}, Made Ayu Pransisca², Sri Irma Febrianti³

¹Institut Pendidikan Nusantara Global, Inonesia

²Institut Pendidikan Nusantara Global, Inonesia

³Institut Pendidikan Nusantara Global, Inonesia

Article History

Received 15 Nov 2025

Revised 24 Jan 2026

Accepted 24 Jan 2026

Keywords:

Gadgets

Interest In Learning
Students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V di MI Mamba'ul Ulum Jurit. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa, meskipun gadget juga memiliki manfaat positif jika digunakan dengan bijak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Gadget dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan tepat, namun penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengurangi minat belajar. Jenis gadget yang paling berpengaruh adalah smartphone, dengan aplikasi pembelajaran yang interaktif dan edukatif yang dapat meningkatkan minat belajar. Kendala utama yang ditemukan meliputi kurangnya pengawasan orang tua, akses tidak terbatas ke konten non-edukatif, dan gangguan dari game serta media sosial. Kesimpulannya, penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap minat belajar siswa, tergantung pada cara penggunaannya.

Abstract

This research aims to analyze the relationship between gadget use and interest in studying in class V students at MI Mamba'ul Ulum Jurit. Excessive use of gadgets can have a negative impact on student learning outcomes, although gadgets also have positive benefits if used wisely. This research uses a qualitative descriptive method by collecting data through observation, interviews and documentation. The research results show that the use of gadgets has a significant influence on students' interest in learning. Gadgets can be effective learning tools if used appropriately, but uncontrolled use can reduce interest in learning. The most influential type of gadget is the smartphone, with interactive and educational learning applications that can increase interest in learning. The main obstacles found included lack of parental supervision, unrestricted access to non-educational content, and distractions from gaming and social media. In conclusion, the use of gadgets has a positive and negative impact on students' interest in learning, depending on how they are used.

*Corresponding email: alfizaidah12@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi, baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar. Selain itu juga ada faktor eksternal, yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak. Faktor internal sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang (Walidaini, 2021).

Gadget merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu (Hudaya, 2018, Nizar & Hajaroh, 2019). Kini gadget bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Arwansyah & Wahyuni, 2020; Hudaya, 2018). Contoh dari gadget yaitu *smartphone*, *I phone*, *computer*, *laptop*, dan *tab*.

Menurut (Griffiths, 2000), kecanduan gadget didefinisikan sebagai perilaku ketertarikan terhadap *mobile phone* yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi individu. Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan gadget merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010). Penggunaan gadget yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka gadget juga memiliki berpengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Gadget sendiri diibaratkan seperti dua sisi mata pisau yang memiliki manfaat serta memiliki dampak buruk, sebagaimana segala hal yang ada di muka bumi apabila dipergunakan dengan bijak dan tidak berlebihan maka akan mendatangkan manfaat namun apabila digunakan secara tidak baik dan berlebihan maka akan mendatangkan keburukan, begitu juga dengan gadget apabila dipergunakan dengan baik maka akan menghasilkan manfaat bagi penggunanya namun apabila digunakan dengan tidak baik dan secara berlebihan maka akan menghasilkan dampak buruk yang merugikan penggunanya. Mirisnya, masyarakat modern sudah ketergantungan menggunakan gadget baik anak-anak, remaja, dewasa bahkan lansia. Ketergantungan ini dapat dilihat juga dari masyarakat yang kemana-mana selalu membawa gadget bahkan tak jarang ditemui balita yang sudah mampu menggunakan *smartphone* untuk bermain game, menonton youtube dan lain sebagainya, fenomena ini memperlihatkan kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan gadget (Ngafifi, 2014).

Penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama

dalam pengawasan yang baik oleh orang tua (Damayanti, 2020 & Nurhalipah, 2020). Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak-anak biasanya mendapatkan gadget dari kedua orang tuanya sebagai hiburan. Awalnya penggunaan pertama hanya diisi dengan fitur audio seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-anaknya. Namun, lama kelamaan anak-anak biasanya bosan dengan konten atau fitur yang ada, sehingga anak-anak luput dari pengawasan orang tua. Anak-anak akan memanfaatkan gadget untuk kepentingan bermain game, menonton youtube, dan lain sebagainya yang menyenangkan daripada komunikasi (Nizar & Hajaroh, 2019). Anak-anak menjadi terlena dengan gadget dan tidak peduli lagi dengan belajarnya. Sehingga berpengaruh dengan minat dan motivasi belajar anak.

Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar anak. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar (Arwansyah & Wahyuni, 2020). Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap mata pembelajaran yang dipelajari maka sulit diharapkan anak tersebut akan tekun dan memperoleh prestasi belajar yang baik pada mata pelajaran tersebut.

Minat belajar juga salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Disamping minat dalam belajar siswa juga harus memiliki disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik. Apa jadinya kalau banyak siswa terlambat datang ke sekolah tentunya akan ketinggalan materi pelajaran.

Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut diantaranya yaitu penggunaan gadget (Rumengan, & Talakua, 2020; Musariffah, 2018).

Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Manusia tidak hanya membutuhkan pendidikan umum akan tetapi memerlukan juga pendidikan agama karena tujuan pendidikan agama untuk meningkatkan iman dan takwa serta membangun akhlak (Burga, 2019).

Keberhasilan pendidikan dalam membentuk siswa yang berkualitas ditentukan oleh kualitas pendidikan itu sendiri yang meliputi dari proses belajar mengajar, artinya yang menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran adalah siswa. Belajar adalah suatu proses ketidaktahuan menjadi tahu, yang mana didalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik, interaksi antar sesama peserta didik, serta peserta didik dengan lingkungan sekitarnya yang memberikan dampak perubahan dalam bertingkah laku yang memberikan pengalaman yang bersifat edukasi, dan keterampilan. Dari proses tersebut dapat dilihat keberhasilan pendidikan yang diukur melalui pencapaian, pemahaman, pengetahuan, wawasan dan keterampilan serta kemampuan siswa mengenai materi yang diajarkan oleh pendidik yang disebut dengan prestasi belajar (Rosyid, 2019).

Dalam era digital saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Di MI Mamba'ul Ulum Jurit, fenomena ini juga dirasakan dengan signifikan, terutama di kalangan siswa kelas V. Gadget yang pada awalnya dimaksudkan sebagai alat pendukung pembelajaran, kini mulai beralih fungsi menjadi pusat perhatian siswa, baik untuk mengakses informasi, hiburan, maupun untuk berkomunikasi. Salah satu faktor yang mendorong penggunaan gadget di sekolah ini adalah keterbatasan sumber daya pembelajaran konvensional seperti buku paket. Sebagai sekolah yang terletak di wilayah yang tidak terlalu terjangkau oleh fasilitas pendidikan modern, MI Mamba'ul Ulum Jurit menghadapi tantangan dalam menyediakan bahan ajar yang memadai dan up-to-date. Akibatnya, siswa dan guru sering kali mengandalkan gadget sebagai alternatif untuk mencari informasi dan materi pelajaran yang tidak tersedia dalam bentuk cetak. Namun, kemudahan akses informasi ini juga membawa dampak yang beragam terhadap minat belajar siswa. Di satu sisi, gadget menawarkan berbagai sumber belajar yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengalihkan perhatian siswa dari proses belajar mengajar, sehingga mengurangi konsentrasi dan motivasi mereka dalam belajar.

Penggunaan gadget yang berlebihan juga seringkali menyebabkan siswa lebih tertarik pada konten hiburan daripada materi pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game, menonton video, atau berinteraksi di media sosial, yang akhirnya berdampak pada menurunnya minat belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan gadget dan minat belajar siswa kelas V di MI Mamba'ul Ulum Jurit. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana hubungan penggunaan gadget mempengaruhi minat belajar siswa, serta menjadi dasar untuk merumuskan strategi yang efektif dalam mengoptimalkan peran gadget sebagai alat bantu belajar di sekolah ini.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, minat, motivasi, dan tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. penulis akan melakukan penelitian yang berlokasi pada MI (Madrasah Ibtidaiyah) Mamba'ul Ulum, Desa Jurit, Kecamatan Pringgasela.

Sumber data dari penelitian ini adalah subjek dari data yang diperoleh oleh peneliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data sebagai suatu metode yang independen terhadap metode analisis data atau bahkan menjadi alat utama metode dan teknik analisis data. Teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi. Uji keabsahan melalui triangulasi ini dilakukan untuk menguji keabsahan data dan informasi yang tidak dapat dilakukan dengan alat-alat statistik. Fungsi dari penggunaan metode triangulasi adalah agar lebih memahami fenomena penelitian yang tidak cukup dengan hanya menggunakan satu alat ukur saja. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Metode ditulis dengan Cambria Math-11, spasi 1,15 tiap paragraf diawali kata yang menjorok ke dalam sekitar 1 cm dari tepi kiri tiap kolom.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan serangkaian observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Jurit untuk mendapatkan data terkait hubungan penggunaan gadget terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa Kelas V MI Mamba'ul Ulum Jurit

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, diketahui bahwa mayoritas siswa kelas V di MI Mamba'ul Ulum Jurit memiliki akses terhadap gadget yang difasilitasi oleh tenaga pengajar atau guru, baik itu berupa smartphone, tablet, maupun laptop. Penggunaan gadget ini sebagian besar dipengaruhi oleh kebutuhan untuk mencari informasi tambahan terkait pelajaran, yang dimana di MI Mamba'ul Ulum Jurit keterbatasannya media pembelajaran siswa seperti buku paket. Namun, sebagian siswa juga menggunakan gadget untuk tujuan hiburan, seperti bermain game dan menonton video.

2. Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa

Dari data yang diperoleh, terdapat korelasi yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan minat belajar siswa. Siswa yang menggunakan gadget secara seimbang untuk tujuan belajar cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Mereka lebih aktif mencari informasi tambahan dan lebih tertarik mengikuti pelajaran. Namun, siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk hiburan menunjukkan penurunan minat belajar, ditandai dengan penurunan fokus saat pembelajaran dan kecenderungan untuk malas menyelesaikan tugas.

3. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa

Penggunaan gadget di kalangan siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Jurit memiliki dampak yang beragam. Secara umum, gadget dapat meningkatkan minat belajar jika digunakan secara bijak dan dengan tujuan pendidikan. Namun, tanpa pengawasan dan panduan yang tepat, gadget juga dapat menjadi distraksi yang menurunkan minat belajar. Siswa yang tidak disiplin dalam mengatur waktu penggunaan gadget lebih rentan terhadap penurunan prestasi akademik karena waktu belajar mereka teralihkan oleh aktivitas non-pendidikan.

Hasil obsrvasi menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat menjadi motivator yang positif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa mudah mencari materi pelajaran melalui aplikasi atau platform edukasi di gadget mereka. Didukung dengan hasil wawancara dengan NA menyatakan bahwa : "Ya, penggunaan gadget membantu saya memahami pelajaran dengan

Kesimpulan

Penggunaan gadget memiliki hubungan yang besar terhadap minat belajar peserta didik kelas V MI Mamba'ul Ulum Jurit. Gadget dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran jika digunakan dengan tepat. Namun, penggunaan yang berlebihan

dan tidak terkontrol dapat mengurangi minat belajar peserta didik. Dan hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun gadget memiliki potensi sebagai alat bantu belajar, penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang bijak dalam pemanfaatan gadget di lingkungan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Agnes, R (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.
- Anggraeni , Aisyah dan Hendisal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. Jurnal PPKn dan Hukum. Vol 3 (1), 68.
- Arifin, Syamsul. (2017). The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievement. Journal Academic. Vol 1 (3), 1-8.
- Asyifaasic. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar prestasi belajar siswa.