

## Dampak Gadget terhadap Minat Belajar Anak

Rahmad Al Rian<sup>1</sup>, Raka Khansa Al Hafiz<sup>2</sup>, Zona Oktavia<sup>3</sup>, Fauza Addinunnisa<sup>4</sup>,  
Amanda Khairatunnisa<sup>5</sup>, Ayu Lestari<sup>6</sup>, Rahmi Puji Astuti<sup>7</sup>, Zahra Reytania Hervandi<sup>8</sup>,  
Aulia Rahmi<sup>9</sup>, Nisya Frasetia<sup>10</sup>, Aditya Nurkholik<sup>11</sup>, Rani Pitriani<sup>12</sup>, Numita Farera<sup>13</sup>,  
Muhammad Fadhil<sup>14</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14</sup> Universitas Muhamadiyah Riau

e-mail : [210302051@student.umri.ac.id](mailto:210302051@student.umri.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak gadget terhadap minat anak belajar anak, untuk mengetahui apa saja faktor faktor yang mempengaruhi belajar anak. Artikel ini menjelaskan tentang suatu dampak dari gadget terhadap minat belajar anak, karena dengan gadget akan membuat anak menjadi tidak disiplin dan pemalas. Jenis artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian berupa studi pustaka yang diambil langsung dari sumber seperti buku, jurnal yang ada di google scholer.

**Kata Kunci :** *Dampak, Gadget, Minat Belajar*

### Abstract

This research aims to determine the impact of gadgets on children's interest in learning, to find out what factors influence children's learning. This article explains the impact of gadgets on children's interest in learning, because gadgets will make children undisciplined and lazy. This type of article uses qualitative methods with research in the form of literature studies taken directly from sources such as books and journals on Google Scholar.

**Keywords:** *Impact, Gadgets, Interest in Learning*

### PENDAHULUAN

Di zaman sekarang, kemajuan teknologi berkembang pesat tidak bisa kita pungkiri. Kemajuan teknologi tersebut mempengaruhi beberapa aspek yaitu aspek sosial, aspek budaya, bahkan sampai menyentuh ke aspek pendidikan. Sehingga masyarakat dunia maupun Indonesia di haruskan menguasai dan mengikuti perkembangan kemajuan teknologi. Implementasi ilmu teknologi pada aspek Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting sehingga peserta didik harus mampu menguasai hal tersebut. Dapat kita lihat dengan seksama bahwa pada tahun 2020 dunia dilanda pandemi covid-19 yang mengharuskan mereka melakukan pembelajaran secara daring sehingga peserta didik harus menggunakan media elektronik seperti laptop, ipad, tablet dan gadget untuk mengikuti pembelajaran (Fatimah et al., 2023)

Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan sebagai pembawa informasi, media pembelajaran dan hiburan. Manfaat gadget lainnya adalah dapat terkoneksi dengan internet dan siswa menjadi familiar dengan fungsi internalnya. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang menyalahgunakan internet untuk hal-hal yang negatif, sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tuanya. Penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi siswa dan orang tua menepuh ruang dan waktu. Kini gadget bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. (Digital et al., 2024)

Menurut (Hartati Rismauli, 2022) dilihat dari konten gadget yang sering digunakan peserta didik sedikit banyaknya akan mempengaruhi perkembangan pemikiran dan minat belajarnya. Hasil belajar yang terbaik dicapai Ketika peserta didik terlibat secara serius dalam pembelajaran. Kegiatan belajar, baik disekolah maupun dirumah, harus di dasari oleh keinginan intrinsik untuk tertarik belajar, dan keterkaitan itu adalah minat belajar. Peserta didik yang berminat dalam belajar

akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajar tersebut. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Minat belajar yang dimiliki oleh siswa akan mendorong peserta didik untuk belajar. (Fatimah et al., 2023)

Dengan adanya gadget kebanyakan siswa lebih tertarik memainkan gadgetnya untuk hal yang tidak penting seperti bermain game dibandingkan untuk belajar, dan juga gadget membuat minat belajar peserta didik jadi makin menurun karena terlalu focus bermain gadget dan melupakan kewajibannya sebagai peserta didik yaitu belajar. Gadget tidak hanya mempengaruhi minat belajar peserta didik tetapi gadget juga berguna untuk mempermudah beberapa peserta didik yang ingin belajar ataupun mengerjakan tugasnya yang belum dimengertikannya, tidak hanya dengan menggunakan google tetapi ia juga bisa berkomunikasi kegurunya jika ada yang Jurnal Pendidikan Matematika 2 kurang dipahaminya. Akan tetapi banyak peserta didik yang salah mempergunakan gadgetnya dengan baik. (Kamaruddin et al., 2023)

(Aisyah, 2019) Pada penelitian yang dilakukan Adeng Hudaya, Ketika pembelajaran dimulai semua peserta didik memperhatikan apa yang diterangkan oleh pendidik, namun setelah beberapa waktu mereka akan acuh dan tertarik dengan aktivitas lain atau dapat disimpulkan bahwa mereka kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan. Kemudian, banyaknya peserta didik yang datang terlambat ke sekolah dengan berbagai alasan menunjukkan bahwa masih adanya peserta didik yang kurang disiplin. Hal ini membawa beberapa permasalahan bagi Adeng Hudaya, salah satunya adalah rendahnya minat siswa dalam belajar. Jadi, berdasarkan penelitian sebelumnya, kami ingin mengetahui bagaimana gadget mempengaruhi minat belajar siswa. (Afdholi & Purwaningrum, n.d.)

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian berupa Studi Pustaka yang dicari dengan berbagai sumber seperti buku, jurnal, skripsi, dan makalah. Kajian literatur dilakukan dari referensi atau sumber tertulis dalam bentuk yang dapat dipahami mengenai "Dampak Gadget terhadap Minat Belajar anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Gadget**

Gadget merupakan istilah dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Teknologi ini mempunyai tujuan untuk membantu semua hal menjadi dipermudah, cepat dan praktis dibandingkan teknologi sebelumnya. Seperti contoh dari teknologinya yang berupa gadget yaitu laptop, smartphone, dan lain sebagainya yang merupakan alat alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi yang ada di dunia ini. (Manalu et al., 2024)

Keberadaannya juga menjadi salah satu bentuk kemajuan dalam bidang teknologi saat ini yang membuat semua orang mampu merasakan kemampuan yang lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena keberadaannya ini sangat dipermudah dan mempercepat kehidupan yang dapat mempengaruhi bagi kehidupan. Semenjak adanya gadget inilah kita juga dapat dimudahkan dalam hal berkomunikasi. Maka dalam hal ini membuat gadget bisa mempengaruhi perilaku sosial seseorang, akan tetapi itu tergantung bagaimana seseorang memanfaatkannya. Dalam hal baik gadget bisa sangat membantu sedangkan jika menyalahgunakan penggunaan gadget tersebut dalam fungsinya dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. (Calista, 2023)

### **Jenis – jenis Gadget**

Teknologi ini paling banyak yang digemari masyarakat khususnya kalangan peserta didik dan Gadget yang memiliki fungsi dapat berkomunikasi dan bermain permainan. Adapun jenis jenis dari Gadget yang digemari sebagai berikut; (Kartika et al., 2024)

1. Smartphone Suatu alat atau perangkat dalam bentuk objek yang berfungsi sebagai komunikasi yang tidak memakai kabel sehingga dapat dibawa kemanapun dan mempunyai kemampuan untuk peserta didik bermain permainan.

2. Laptop Sebuah computer yang berbentuk persegi panjang biasanya dan dapat dibawa kemanapun, fungsinya sama dengan smartphone.

### **Dampak Positif dan negatif**

Menurut (Yunita Kosat et al., 2023) zaman sekarang peserta didik sangat jarang sekali yang dapat jauh dari kemajuan teknologi terutama gadget. Semakin hari semakin saja cepat perkembangan informasi yang ada untuk saat ini hingga kedepannya. Hal tersebut dapat membuat peserta didik memperoleh informasi dengan mudah dalam menjalankan komunikasi jarak jauh. Adapun beberapa hal yang bisa menjadi dampak positif dari gadget, antara lain:

1. Mudah dan cepat dalam hal mengakses informasi yang peserta didik butuhkan;
2. Dalam menyampaikan dan penyebaran informasi juga mudah dan cepat;
3. Menyelesaikan tugas-tugas atau pekerjaan dengan mudah;
4. Prosesnya juga mudah dalam informasi dan komunikasi juga tidak gampang terhalang waktu dan tempat;
5. Dapat menjadi peserta didik yang berfikir kreatif;
6. Mempermudah mendapatkan informasi peluang adanya lowongan pekerjaan.

Sementara itu untuk dampak negatifnya antara lain:

1. Sudah menjadi hal yang biasa untuk terkait SARA, kekerasan dan pornografi;
2. Peserta didik menjadi suka menyendiri karena kurangnya sosialisasi
3. Sering terjadi plagiarisme atau penjiplakan hasil karya orang lain.

Sisi positif maupun negatif selalu beriringan dalam kebijakan atau perkembangan teknologi.

Upaya kita sebagai masyarakat harus berhati hati dan waspada terhadap fenomena tersebut untuk meminimalisir sisi dari negatifnya.(Fatimah et al., 2023)

### **Minat Belajar**

Menurut (Sugiarti & Andyanto, 2022) minat ini mempunyai definisi yang mana artinya adalah keinginan, kemauan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat yang ia miliki. Minat belajar peserta didik biasanya terbentuk setelah ia bisa menyesuaikan dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan yang nyaman dan mendukung juga dapat berdampak pada minat belajar peserta didik. Berdasarkan definisi tersebut dapat kita peroleh bahwa minat merupakan kemauan yang dapat muncul dari hati dengan mandirinya dan menjadi gaya gerak bagi peserta didik untuk melakukan tindakan. Sedangkan minat belajar merupakan rasa tertarik, suka yang dimiliki oleh siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui perilaku atau perkataan yang bersemangat untuk belajar. Minat belajar inilah yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa.(Ee et al., 2020)

### **Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar**

Menurut (Keke et al., 2023) adapun factor factor yang mempengaruhi minat belajar antara lain:

1. Motivasi Minat peserta didik dalam belajar dapat meningkat jika adanya motivasi yang bersifat internal maupun eksternal.
2. Belajar, dengan seiring berjalannya waktu, peserta didik terus belajar yang awalnya tidak menyenangkan namun menjadi bertumbuhnya minat saat bertumbuhnya pengetahuan tentang pelajaran tersebut.
3. Bahan pelajaran dan sikap guru Sikap guru dan bahan pelajarannya jika baik dan menarik mampu membuat minat belajar siswa pun bangkit.
4. Keluarga, peran keluarga sangat penting dalam membangkit minat peserta didik
5. Teman pergaulan, jika peserta didik mampu berteman dengan pergaulan yang baik, dapat membangkitkan minat belajar.
6. Lingkungan belajar, lingkungan pun sangat berperan penting dalam minat belajar karena jika lingkungan yang baik juga mampu membangkitkan minat belajar.

## Dampak Gadget terhadap Minat Belajar

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi semakin cepat. Teknologi pun telah digunakan berbagai aspek dalam kehidupan seperti hiburan, pendidikan dan maupun kegiatan ekonomi. Aktivitas peserta didik yang dilakukan dengan gadget harus selalu didampingi oleh orang tua, namun pada kenyataannya saat ini banyak orang tua yang bersikap acuh tak acuh dan membiarkan anaknya bermain gadget bahkan sejak dini tanpa Batasan waktu.(Jaya & Amrizal, 2024)

Hal inipun dapat mempengaruhi pada minat belajar peserta didik. Konsentrasi peserta didikpun tidak hanya untuk belajar tapi juga untuk gadget-nya. Fitur-fitur yang disediakan pada gadget juga lebih membuat peserta didik memilih untuk bermain dari pada belajar. Minat belajar tidak hanya tumbuh dengan sendirinya namun adanya usaha-usaha untuk membimbing minat belajar menjadi lebih baik lagi. Usaha yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai berikut: (a) adanya peran penting orang tua dalam membimbing penggunaan gadget (b) memperbanyak interaksi antar peserta didik dan guru agar tidak sering teralihkan oleh gadget (c) memberikan pengaruh hal yang positif dalam pembelajaran (d) memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada agar membangkitkan minat belajar peserta didik.(Arini et al., 2022)

## SIMPULAN

Teknologi yang paling banyak yang digemari masyarakat khususnya kalangan anak-anak dan remaja biasanya Gadget yang memiliki fungsi dapat berkomunikasi dan bermain permainan. Adapun jenis jenis dari Gadget yang digemari seperti; 1. Smartphone Sebuah alat atau perangkat komunikasi yang tidak memakai kabel sehingga dapat dibawa kemanapun dan mempunyai kemampuan untuk peserta didik bermain permainan. 2. Laptop Sebuah computer yang berbentuk persegi panjang biasanya dan dapat dibawa kemanapun, fungsinya sama dengan smartphone. Tujuh prinsip belajar yang dikemukakan oleh Dimiyati meliputi Perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan atau penguatan, dan perbedaan individual. Menurut definisi tersebut, minat adalah keinginan yang datang dari hati, bersifat aktif dan dapat mendorong peserta didik untuk melakukan suatu tindakan. Sedangkan minat belajar adalah ketika peserta didik memiliki ketertarikan dan rasa suka terhadap pembelajaran, yang dimiliki dalam tingkah laku dan perkataan yang mengindikasikan adanya keinginan untuk belajar. Minat belajar ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdholi, A., & Purwaningrum, D. (n.d.). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Afektif dan Kognitif Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran Discovery Learning Kelas VIII C SMPN 2 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 45–52.
- Aisyah, S. (2019). Kasus pengguna Gadget pada anak usia dini. *Tersedia Di:*<
- Arini, L., Rizqi, N. R., & Harahap, Y. N. (2022). Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *JALIYE: Jurnal Abdimas, Loyalitas, Dan Edukasi*, 1(1), 8–13.
- Calista, E. H. (2023). *Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Ix Di Smp Islam Al- Azhar 29 Bsb Semarang*.
- Digital, U. T., Nurhidayah, D., & Digital, U. T. (2024). *Penomena Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5- 6 Tahun Di TK Teratai Merah Kab . Bandung Didah Nurhidayah dalam konteks Otonomi Daerah diharapkan dapat mengambil peran sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang . 2(1)*.
- Ee, W., Maritim, U., & Ali, R. (2020). Dampak Gadget Terhadap Minat Belajar Bagi Peserta. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(Jun), 0–9.
- Fatihah, A., Nasution, A. N., & Al Ghifari, M. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(4), 235–238.
- Hartati Rismauli, N. U. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *سننمالمی علم* . *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Jaya, I., & Amrizal, A. (2024). Analisis Dampak Gadget Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif

Anak Usia Dini. *Computer Based Information System Journal*, 12(1), 24–30.

- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.
- Kartika, R., Priyatno, A., & Mawardini, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Gadget di Rumah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi*. 3, 10712–10724.
- Keke, M., Habibi<sup>1</sup>, M., & Rachmayani<sup>1</sup>, I. (2023). Dampak Penggunaan Gadget di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 109–113.
- Manalu, R., Ardha, I., Siregar, S., Munte, F., & Manurung, L. (2024). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di*. 30, 192–198.
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 9(1), 81–92.
- Yunita Kosat, K., Sidiarna Nenoliu, D., A. Lakapu, P., & E. Lakapu, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Edusaintek*, 1(2).