

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS V DI SD NEGERI 61 LEBONG

Anggun Rahayu¹, Sukarno², Masrifa Hidayani³

¹²³UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

anggunrahayu798@gmail.com, sukarnosukarno261@gmail.com, masrifayani@gmail.com

Abstrak

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam siswa kelas V di SD Negeri 61 Lebong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Tempat penelitian ini adalah di SD Negeri 61 Lebong. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 61 Lebong yang berjumlah 5 orang. semenjak adanya sistem pembelajaran dari rumah penggunaan *gadget* mengalami peningkatan yang sangat drastis tidak terlepas diantaranya usia anak-anak juga diwajibkan menggunakan *gadget*, dimana seharusnya *gadget* dapat mendukung dan menunjang proses pembelajaran dengan baik malah disalah gunakan oleh anak, sehingga menimbulkan dampak tersendiri bagi anak baik itu dampak positif maupun negatif yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak terutama dalam mata pelajaran pendidikan agama islam. Hasil penelitian ini ditunjukan dengan banyaknya penggunaan *gadget* pada siswa kelas V memberikan pengaruh negatif kepada anak serta adanya perubahan hasil belajar anak dalam mata pelajaran PAI.

Kata Kunci: Dampak Penggunaan *Gadget*, Hasil Belajar, Pembelajaran PAI

Abstrak

The purpose of writing this thesis is to find out how the impact of using gadgets on student learning outcomes in Islamic religious education subjects for fifth grade students at SD Negeri 61 Lebong. This study uses a qualitative approach with a descriptive type of research. The place of this research is SD Negeri 61 Lebong. Data collection techniques using the method of observation, interviews, and documentation. The subjects of this study were 5th grade students of SD Negeri 61 Lebong. since the learning system from home, the use of gadgets has increased very drastically, including the age of children who are also required to use gadgets, where gadgets should be able to support and support the learning process properly, instead they are misused by children, so that it has its own impact on good children. positive and negative impacts that can affect children's learning outcomes, especially in Islamic religious education subjects. The results of this study are shown by the large number of use of gadgets in fifth grade students that have a negative influence on children and changes in children's learning outcomes in PAI subjects.

Keywords: Impact of Gadget Use, Learning Outcomes, PAI Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat

ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut

terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Khadir, 2006). Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dan diminati saat ini adalah *Gadget* (Imam, 2010). *Gadget* adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, atau bisa diartikan sebagai peranti elektronik dengan fungsi praktis (KBBI).

Jumlah penggunaan seluler di Indonesia diprediksi meningkat disetiap tahunnya. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet itu mengalami peningkatan dari waktu ke waktu (Demitri, 2017). Terlebih lagi Saat ini dunia dilanda dengan pandemi virus corona yang memberikan dampak pada semua sektor, salah satunya dunia pendidikan, yang membuahkan suatu strategi baru guna mendukung pembelajaran dapat terus dilakukan, pemerintah mengimplemasikan pelajaran dengan cara dalam jaringan (daring) demi tetap berjalanya proses pembelajaran hal inilah yang membuat penggunaan *gadget* meningkat sangat drastis (Rahman, 2020).

Anak sekolah dasar merupakan anak-anak yang pola pikirnya masih berubah-ubah, anak-anak memiliki sifat yang menonjol yaitu meniru apa yang dilihatnya tanpa memperhatikan hal yang logis atau tidak, karakter lain yang dimiliki anak sekolah dasar adalah gemar melakukan percobaan, rasa ingin tahu dan rasa ingin diperhatikan, konsep yang ada ini membuat anak gemar bermain *gadget* dan berkemungkinan akan menerima

dampak baik sekaligus dampak yang buruk (Susanto, 2015).

Teknologi informasi memberikan dampak positif sekaligus dampak negatif kepada anak, dampak baiknya *Gadget* akan membuat anak mudah mencari informasi dalam belajarnya dan imajinasi anak akan berkembang dengan berbagai aplikasi permainan anak, dan memberikan dampak negatif kepada anak jika penggunaanya tidak tepat seperti dalam kesehatan mata yaitu menimbulkan efek radiasi, dalam hal psikis anak akan menjadi sulit berkonsentrasi, gangguan emosi serta berdampak pada perilaku dalam hal fisik anak akan menjadi terganggu pertumbuhan dan perkembangannya. peran orang tua dalam pengawasan merupakan hal yang sangat penting, salah satu faktor penghambat hasil belajar anak adalah karena kecanduaan penggunaan *Gadget* pada anak-anak, dimana pada usia tersebut anak-anak cenderung menggunakan *Gadget* sebagai sarana permainan bukan untuk belajar Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran pendidikan agama islam (Kompasiana, 2017).

Berdasarkan fakta yang ada di lapangan ketika pembelajaran pendidikan agama islam pada siswa kelas V peneliti menemukan berbagai kesulitan dan perubahan semenjak adanya pembelajaran dari rumah, seperti kesulitan menghafal, gaya bahasa anak yang tidak sopan karena mengikuti bahasa *gadget*, malas belajar, malas membuka buku hingga obrolan anak selalu tentang

game. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan siswa sebelum menggunakan *gadget* dahulu dengan sesudah menggunakan *gadget* di era sekarang karena sistem pembelajaran dari rumah akibat adanya covid-19, adanya sistem pembelajaran dari rumah atau dalam jaringan (daring) ini benar-benar membawa anak menuju perubahan dan kebiasaan yang baru, hal demikian bisa menimbulkan dampak tersendiri baik itu dampak positif atau dampak negatif semua tergantung bagaimana anak dalam memanfaatkannya (Hasil observasi, 2021). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode yang bertujuan menggambarkan bagaimana dan keadaan fenomena yang sebenarnya, kemudian dideskripsikan ke dalam laporan penelitian. Metode penelitian merupakan suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan (Arifin, 2011).

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 61 Lebong dan instrument pengumpulan data berupa lembar pedoman wawancara serta serta teknik pengumpulan data berupa

observasi, wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis datanya adalah dengan tahap: *Data reduction*, *display data* dan kesimpulan (Hardani, 2020)

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Gadget Pada siswa kelas V

Penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar bukanlah hal yang baru untuk di era sekarang, semenjak adanya pandemi virus corona memeberikan dampak yang bermacam-macam bagi semua sektor salah satunya adalah dunia pendidikan, yang membuahkan strategi baru guna tetap menunjang proses pembelajaran agar dapat tetap dilakukan sehingga anak-anak juga ikut menggunakannya, hal ini senada dengan hasil wawancara saya dengan Guru PAI.

“Iya mbak, sekarang hampir semua anak-anak itu sudah bisa menggunakan *Gadget* dan bahkan beberapa mereka sudah ada yang memiliki *gadget* pribadi dirumahnya”

(Hasil wawancara, 2022)

Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan siswa 1, mengenai jenis, durasi dan isi:

“Ada buk, saya memiliki *gadget* pribadi dirumah, jenis *gadget* yang saya miliki adalah jenis android dengan merek *Realme*, Isi dari *gadget* saya yaitu ada berbagai aplikasi seperti *Whatsap*, *game online* seperti *domino*, *PUBG*, dan *pes 2021*, *Facebook*, untuk durasi saya menggunakan *gadget* itu sepuluh

sekolah, jam 12 sampai berangkat ngaji sore bu jam 3, lanjut lagi selesai magrib sampai jam 8 sambil belajar bu, berkisar 5 jam dalam sehari bu.”(Hasil wawancara, 2022).

Serupa juga dengan apa yang disampaikan oleh siswa 2, yaitu:

“Ada bu, saya memiliki *gadget* sendiri, jenis *gadget* yang saya miliki adalah jenis android dengan merek *Oppo A3s*, Isi dari *gadget* saya yaitu ada berbagai aplikasi seperti *Facebook*, *youtube*, *Whatshap*, dan *game online* seperti *Minicraf*, *Free Fayer* dan *subwaysurf*. untuk durasi saya menggunakan *gadget* itu lama karena saya sepulang sekolah mengasuh adek saya dirumah sambil bermain *Gadget*, dalam dari jam 12- jam 5 satu hari berkisar 6 jam dalam sehari.”

(Hasil wawancara, 2022).

Hasil wawancara dengan siswa 3 adalah berikut hasil wawancaranya:

“Ada bu, saya memiliki *gadget* sendiri, jenis *gadget* yang saya miliki adalah jenis android dengan merek *Vivo V15*, Isi dari *gadget* saya yaitu ada berbagai aplikasi seperti *Tiktok*, *youtube*, *Whatshap*, dan *game online* seperti *PUBG*, *Mobile Legend* dan *Free Fayer*. untuk durasi saya menggunakan *gadget* itu

sepulang sekolah hingga sampai sholat ashar lanjut selasai belajar malam, dalam satu hari berkisar 5 jam dalam sehari”
(Hasil wawancara,2022).

Hasil wawancara juga dilakukan dengan pertanyaan yang sama dengan siswa 4, hasil wawancaranya adalah:

“Ada bu, saya memiliki *gadget* sendiri, jenis *gadget* yang saya miliki adalah jenis android dengan merek *Vivo 91C*, Isi dari *gadget* saya yaitu ada berbagai aplikasi seperti *Tiktok*, *Facebook*, *youtube*, *Whatshap*, dan *game online* seperti *Reebok*, *Mobile lagend*,, *Zepeto*, untuk durasi saya menggunakan *gadget* itu sering tanpa batas waktu kapan saja bisa membuka *Gadget* karena dirumah ada wifi dalam satu hari berkisar 6 jam dalam sehari”.

(Hasil wawancara,2022).

Dampak dari penggunaan *Gadget*

Dampak atau pengaruh pada dasarnya mendatangkan akibat baik positif maupun negatif, adapun dampak yang digunakan dalam penggunaan *gadget* ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil wawancara saya kepada ibu guru PAI Mengenai dampak yang ditimbulkan dari pengguanan *Gadget* adalah sebagai berikut:

"Tentu ada mbak dampak yang dimbulkan, kalau ibu lihat sekarang penggunaan *gadget* ini lebih banyak ke negatifnya tidak menutup kemungkinan ada positifnya, tetapi lebih banyak kenegatifnya, negatifnya seperti anak-anak kalau ibu kasih tugas atau pr mereka mencari isinya di *google*, malas sekali mereka membuka buku dan membacanya, kalau ibu kasih hafalan ayat pendek itu lama sekali jangka waktunya tidak mudah untuk anak menghafalnya, semenjak ada sistem pembelajaran dari rumah atau daring itu anak-anak menjadi tidak fokus, konsentrasinya terganggu karena sering menggunakan *gadget*, dan obrolannya dikelas itu kalau ibu perhatikan tentang game semua dan bahasa-bahasa gaul di *Gadget* itu sering mereka gunakan sehari-hari, kalau untuk positifnya tentunya ada seperti anak-anak itu imajinasinya dapat berkembang, wawasan mereka juga bertambah, tapi untuk positifnya lebih sedikit mbak.

(Hasil wawancara,2022).

Hal ini senada apa yang disampaikan dari siswa 1, mengenai dampak penggunaan *gadget*, hasil wawancaranya adalah sebagai berikut :

"Untuk dampak sendiri yang saya rasakan adalah semenjak adanya pembelajaran dari rumah kemarin jadi lebih sering

menggunakan *gadget*, saya lebih senang bermain *gadget* dirumah dibandingkan bermain dengan teman sebaya, saya menjadi tertutup kalau ada PR saya lebih senang membuka *google* dibandingkan membuka buku dan membacanya karena itu lebih mudah".

(Hasil wawancara,2022)

Lain halnya yang disampaikan dari siswa 2, mengenai dampak penggunaan *gadget*, hasil wawancaranya adalah sebagai berikut :

"Untuk dampaknya bu, saya lebih mudah mencari informasi, lebih mudah menghubungi teman-teman, dan sebagai hiburan saya juga kalau lagi suntuk saya bermain game mendengar music dan menonton video tetapi saya juga merasa akhir-akhir ini sulit konsentrasi bu, kalau pr kadang saya kerjakan di sekolah bu pagi-pagi karena saya sering lupa bu, dan saya juga lebih boros uang bu karena saya harus menyisihkan untuk membeli paket internet, saya juga sekarang malas membaca buku kalau ada PR".

(Hasil wawancara, 2022)

Lain halnya yang disampaikan dari siswa 3, mengenai dampak penggunaan *gadget*, hasil wawancaranya adalah sebagai berikut :

"Untuk dampak sendiri dengan ada *gadget* ini mudah

untuk saya cari informasi terutama tentang tugas karena tinggal cari di *google*, dan saya menjadi terhibur bu dengan adanya gadget dan semenjak adanya gadget ini juga saya menjadi kecanduan bu kalau kemana saja pergi saya harus membawa *gadget*, karena memang teman sebaya saya sehari-harinya bermain game *Pubg* bu setiap pulang dari sekolah kami main *game*, malam nya baru belajar dirumah mengerjakan PR dan tugas sekolah lainnya”.

(Hasil wawancara,2022).

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh siswa 4, hasil wawancaranya adalah sebagai berikut :

“Untuk dampaknya saya mudah menanyakan kabar dan menanyakan tugas dengan teman lewat gadget, mudah mencari informasi tapi terkadang saya bu klau sudah pegang *gadget*, suka lupa mengerjakan pr dan saya juga sering sakit kepala bu kalau membuka *gadget* dan semenjak adanyan *gadget* saya juga sering bermain dirumah saja bermain *game*, jarang sekali seakarng bermain dengan teman-teman”.

(Hasil Wawancara, 2022)

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti ternyata benar apa yang disampaikan oleh guru pendidikan agamanya yaitu bahwa penggunaan

gadget ini banyaklah dampak negatifnya dibandingkan dengan dampak positifnya.

Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran, Pembelajaran pendidikaarn agama islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik agar dapat mencapai tujuan yang di inginkan, yaitu menjadi manusia paripurna atau insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu guru PAI mengenai pengaruh dampak penggunaan gadget pada hasil belajar ialah sebagai berikut :

“Untuk hasil belajarnya sendiri terkhusus dalam mata pelajaran PAI itu berpengaruh dan mengalami pemrosotan dibanding dahulu sebelum adanya sitem pemebelajaran dari rumah walaupun tidak menutup kemungkinan adanya yang naik ataupun konsisten tetapi secara garis besar penurunan hasil belajar nya lebih besar dibandingkan yang naik ataupun tetap semua bisa mbak lihat sendiri secara

langsung selama mbk
penelitian kemarin".
(Hasil wawancara,2022).

Hal ini senada dengan apa yang
disampaikan oleh, siswa 1, hasil
wawancaranya adalah sebagai berikut :

"Untuk hasil belajar saya
dalam mata pelajaran
pendidikan agama islam yaitu
menurun Bu karena sering tidak
menghafal ayat pendek dan
mengerjakan PR."

(Hasil wawancara,2022).

Sama halnya disampaikan siswa 2,
hasil wawancaranya adalah sebagai
berikut.

"Hasil belajar saya bu itu
menurun sedikit dibanding
kelas IV lalu, karena saya sering
mengerjakan pr disekolah karena
lupa dan saya juga belum selesai
hafalnya ayat pendek sama ibu
Nani".

(Hasil wawancara,2022).

Sama halnya disampaikan oleh siswa
3, hasil wawancaranya adalah sebagai
berikut :

"hasil belajar saya itu bu
tidak menentu bu tapi rata-
rata hasil belajar saya turun,
bukan karena hal lain tetapi
mungkin karena sikap saya
dikelas bu sering bertutur kata
tidak sopan dengan teman-
teman sebaya dan saya juga
sering mengabaikan tugas yang
diberikan ibu Nani".

(Hasil wawancara, 2022)

Lain halnya yang disampaikan oleh
siswa 4, hasil wawancara saya adalah
sebagai berikut:

"Untuk hasil belajar saya
itu naik turun bu, tapi
Alhamdulillah kelas V Ini ada
peningkatan bu naiknya".

(Hasil wawancara, 2022)

Dari hasil wawancara tersebut dapat
kita ketahui bahwa apa yang disampaikan
oleh siswa sama halnya dengan apa yang
disampaikan guru PAI. Setelah
mengumpulkan data, selanjutnya peneliti
akan menganalisis data temuan yang
didapatkan dilapangan, peneliti
menemukan adanya kesesuaian hasil
penelitian dengan teori yang peneliti
gunakan, bahwa dampak penggunaan
gadget pada siswa kelas V menimbulkan
dampak positif dan negatif dimana
dampak positif yang peneliti temukan
lebih sedikit dibandingkan dampak
negatif, dan peneliti mendapat hasil
bahwa dampak tersebut berpengaruh
terhadap hasil belajar siswa kelas V
terkhusus dalam mata pelajaran
Pendidikan Agama Islam dimana
semenjak mereka aktif menggunakan
gadget baik guru, orang tua serta siswa
merasakan sendiri adanya perubahan
pada hasil belajar dimana hasil belajar PAI
Siswa menurun hal tersebut dibuktikan
dengan lapor penilaian hasil belajar
mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang
telah dilakukan dan pembahasan tentang

analisis dampak penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas V di SD Negeri 61 Lebong ditemukan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa kelas V menimbulkan dampak positif dan dampak negatif, dimana dampak negatif yang ditimbulkan lebih banyak dibandingkan dengan dampak positif dan siswa mengalami penurunan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun dampak yang di timbulkan penggunaan *gadget* pada siswa kelas V, dampak positifnya ialah : (1) Menambah pengetahuan siswa. (2) Sebagai sarana komunikasi, (3) Sebagai media hiburan. Sedangkan dampak negatifnya ialah: (1) Anak menjadi sulit berkonsentrasi, (2) Kurang fokus dalam belajar, (3) Tidak fokus dalam belajar, (4) Malas membaca dan membuka buku, (5) Bertutur kata dengan mengikuti bahasa-bahasa *gadget* (6) Gangguan emosional. (7) Kecanduan, (8) Melalaikan tugas dan kewajiban, (9) Kurangnya sopan santun.

Setelah sekian lama mengikuti proses pembelajaran dari rumah atau dalam jaringan (daring) membentuk perubahan dan kebiasaan baru pada diri siwa, dimana seharusnya *gadget* ini dapat menunjang proses pembelajaran siswa dengan baik malah dislaahgunakan oleh anak hingga memberikan dampak dari berbagai sisi.

Banyaknya dampak negatif yang timbulkan pada anak tidak menutup kemungkinan tetap ada dampak positifnya walaupun sedikit, semua tergantung bagaimana siswa memanfaatkannya

masing-masing. Dampak tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar anak terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, hasil belajar PAI anak mengalami pemrosotan jauh lebih berbeda dengan sebelum mereka mengenal *gadget*. Maka dari itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru tentang aturan dalam menggunakan *gadget* pada anak agar dampak negatifnya tidak menjadi dominan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, ditemukan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dan positif atas penggunaan *gadget* pada anak. dampak positifnya ialah: (1) Menambah pengetahuan siswa, (2) sebagai sarana komunikasi, dan (3) Sebagai media hiburan. Sedangkan dampak negatifnya ialah: (1) Anak menjadi sulit berkonsentrasi, (2) Kurang fokus dalam belajar, (3) Tidak fokus dalam belajar, (4) Malas membaca dan membuka buku, (5) Bertutur kata dengan mengikuti bahasa-bahasa *gadget* (6) Gangguan emosional. (7) Kecanduan, (8) Melalaikan tugas dan kewajiban , (9) Kurangnya sopan santun.

Pihak guru hendaknya lebih memberikan pengertian lagi kepada siswa tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan bisa lebih melakukan pendekatan-pendekatan kepada siswa. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan dampak

penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. (2020) *Sistem Pendidikan Di Era Pandemic Covid 19*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Demitri. (2017). *Jurnal Perkembangan Teknologi Dan Informasi*. Jakarta: Rosdakarya.
- Gholi, I. (2010) *Desain Pendidikan*, Semarang, PT. Gina Gania, Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Khadir, A. (2014), *Pengenalan Sistem Infomasi*. Yogyakarta: CV Andi.
- Rahman. (2018). *Jurnal Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak*. Jurnal UNY Vol 02 No 02.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pusaka Ilmu.