

Terbit online pada : <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>**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**

1anggunrahayu798@gmail.com

2sukarnosukarno261@gmail.com

3masrifayani@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. Subjek 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

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 tahunya. 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 membawa suatu strategi baru guna mendukung pembelajaran dapat terus dilakukan, pemerintah

Nama Penulis 1, Nama Penulis 2, Nama Penulis 3, dst.

Volume xxx Nomor xxx Edisi xxx

xxx

Terbit online pada : <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>

mengimplemtasikan 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 penghamabat hasil belajar anak adalah karena kecanduan 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).

Nama Penulis 1, Nama Penulis 2, Nama Penulis 3, dst.

Volume xxx Nomor xxx Edisi xxx

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 Untuk Mendeskripsikan Bagaimana Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam (Hasil observasi, 2021).

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 kedalam 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)

Terbit online pada : <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 61 Lebong dan instrument pengumpuan data berupa lembar pedoman wawancara serta serta teknik penggumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis datanya adalah dengan tahap : Data reduction, Display data dan kesimpulan (Hardani, 2020)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dilapangan maka dapat diketahui bahwa analisis dampak penggunaan *Gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam siswa kelas V di SD Negeri 61 Lebong tahun ajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil wawancara Peneliti dengan Guru dan siswa ialah,. mengenai dampak penggunaan gadget pada kelas V terkhusus dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah :

Penggunaan Gadget Pada siswa kelas V

Penggunaan gadget pada anak-anak sekoalah dasar bukanlah hal yang baru untuk di era sekarang, semenjak adanya pandemi virus corona memebrikan 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 menggunakanya, hal ini senanda dengan hasil wawancara saya dengan ibu Nnati Hartati, S.Pd.I.

“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)

Berdasarkan hasil wawancara menunjukan bahwa sejak adanya sistem pembelajaran dari rumah ini penggunaan *gadget* mengalami peningkatan yang sangat drastis dari sebelumnya,

Hal ini senada dengan hasil wawancara saya dengan Muhammad Ghazi Nafis menengenai jenis,durasi dan isi: “Ada buk, saya memiliki *gadget* pribadi dirumah, jenis gadged yang saya miliki adalah jenis android dengan merek *Realme*, Isi dari *gadget* saya yaitu ada berbagai aplikasi seperti *Whatshap*, *game online* seperti domino, PUBG, dan pes 2021, *Facebook*, untuk durasi saya menggunakan *gadget* itu sepulang 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). Hal ini senada juga dengan apa yang disampaikan oleh Mersi Lauren berikut hasil waancaranya” “Ada buk, 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 sehar ”(Hasil wawancara,2022).

Hal ini senada juga dengan apa yang disampaikan oleh Elfranio, berikut hasil waancaranya :“Ada buk, 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

Terbit online pada : <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>

satu hari berkisar 5 jam dalam sehari ”(Hasil wawancara,2022).

Wawancara juga dilakukan dengan pertanyaan yang sama dengan siswa bernama Febi, berikut hasil wawancaranya :“Ada buk, 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 legend*, *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* .

Pada dasarnya dampak adalah tubrukkan atau benturan, dalam kamus besar bahasa indonesia, Pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif, Adapun dampak yang digunakan dalam penggunaan *gadget* ini adalah sebagai berikut : Berdasarkan hasil wawancara saya kepada ibu Nani Hartati, S.Pd.I Mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *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 menghafalny , semenjak ada sistem pembelajaran dari rumah atau daring itu anak-anak menjadi tidak fokus, kosentrasiya terganggu

karena sering menggunakan gadget, dan obrolnya 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 M Ghazi Nafis, mengenai dampak penggunaan *gadget*, hasil wawancaranya adalah sebagai berikut : “untuk dampak sendiri yang saya rasakan adalah semenjak adanya pemebelajaran 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 kareana itu lebih mudah ”(Hasil wawancara,2022).

Lain halnya yang disampaikan dari Mersi lauren, 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 kosentrasi 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 elfranio, 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

Terbit online pada : <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>

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 bernama Febi, 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 adanya *gadget* saya juga sering bermain dirumah saja bermain *game*, jarang sekali sekarang bermain dengan teman-teman”(Hasil wawancara,2022).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti ternyata benar apa yang disampaikan oleh guru pendidikan agamanya yaitu ibu Nnai, S.Pd.I Bahwa penggunaan *gadget* ini banyaklah dampak negarifnya 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 pendidikan agama islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik agar dapat mencapai tujuan

Nama Penulis 1, Nama Penulis 2, Nama Penulis 3, dst.

Volume xxx Nomor xxx Edisi xxx

yang di inginkan, yaitu menjadi manusia paripurna atau insane kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari, Berdasarkan hasil wawacara yang dilakukan peneliti dengan ibu Nani Hartati, S.Pd.I 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 dibandingkan dahulu sebelum adanya sistem 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, M. Ghazi Nafis, 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 Mersi Lauren, hasil wawancaranya adalah sebagai berikut “ Hasil belajar saya buk itu menurun sedikit dibandingkan kelas IV lalu, karena saya sering mengerjakan pr disekolah karena lupa dan saya juga belum selesai hafalanya ayat pendek sama ibu Nani”(Hasil wawancara,2022).

Sama halnya disampaikan oleh Elfranio, hasil wawancaranya adalah sebagai berikut : “hasil belajar saya itu buk 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

xxx

Terbit online pada : <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>

diberikan ibu Nani” (Hasil wawancara,2022).

Lain halnya yang disampaikan oleh febi, hasil wawancara saya adalah sebagai berikut : “ untuk hasil belajar saya itu naik turun bu, tapi Alhamdulillah kelas V Ini ada peningkatan bu naiknnya”(Hasil wawancara,2022). Dari hasil wawacara saya tersebut dapat kota ketahui bahwa apa yang disampaikan oleh siswa sama halnya dengan apa yang disampaikan guru oleh ibu Nani S.Pd.I.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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 Dapat disimpulkan 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 memrosotan hasil belajar terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun dampak yang di timbulkan penggunaan *gadget* pada siswa kelas V ialah :

Damapak positif nya ialah :

1. menambah pengetahuan siswa.
2. 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 dislahgunakan oleh anak hingga memberikan dampak dari berbagai sisi. Banyaknya dampak negatif yang timbulakan pada anak tidak menutup kemungkinan tetap ada dampak positifnya walaupun sedikit, semua tergantung bagaimana siswa memanfaatkanya masing-masing. dampak tersebut sangat mempengaruhi hasil hasil belajar anak terutama dalam mata pelajaran pendidikan agama islam, hasil belajar PAI anak mengalami pemrosotan jauh lebih berbeda dengan sebelum mereka mengenal *gadget*.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pihak guru hendaknya lebih memberikan pengertian lagi kepada siswa tentang akan bahayanya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan bisa lebih melakukan pendekatan-pendekatan kepada siswa.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam.

DAFTAR PUSTAKA

Terbit online pada : <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>

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 Imam, (2010) *Desain Pendidikan*, Semarang, PT. Gina Gania,

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Khadir, Abdul, (2014), *pengenalan sistem infomasi*, yogyakarta,CV andi.

Kompasiana,.com/uyii/pengaruh penggunaan gadged (01-12-2017/08:09)

Rahman, (2018)*jurnal pengaruh gadged terhadap motivasi belajar anak*.
Uny. Vol 02 no 02.

Susanto,(2013),*teori belajar & pembelajaran disekolah dasar*, Jakarta, kencana.

Hardani, dkk, (2020) Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Yogyakarta ,Pusaka Ilmu.