

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 3 MEDAN DI MASA PANDEMI COVID-19

Cindy Indah Sari Galingging, Dea Septi Pratiwi, Diah Amaliah, Elisa Ananda, Muhammad Zahid Mubarak, Rizki Bima Ilmi, Sica Asyifa

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Surel : indahsarigalinggingcindy@gmail.com, deaseptipratiwi@gmail.com,
diahamaliala12@gmail.com, elisaananda191@gmail.com,
muhammadzahidmubarakqq48173@gmail.com, rizukibima009@gmail.com,
sicaasyifa15@gmail.com

Abstract : The Impact of Using Gadgets on Student Achievement at MAN 3 Medan during the Covid-19 Pandemic. In this day and age, gadgets are media that are considered very influential in the lives of the wider community. Gadgets have various functions and benefits in everyday human life, for example as a communication tool, learning media, entertainment media, and to obtain various information. The purpose of this study was to find out how the impact of the use of gadgets on learning achievement in adolescents during the covid 19 pandemic. This research was carried out using qualitative methods with a descriptive approach through interviews, observation, and communication. Respondents or informants in this study were students of MAN 3 Medan. In this study obtained information from 20 students of MAN 3 Medan, found the negative and positive impacts of using gadgets that affect student achievement. In fact, from the 20 students who interviewed researchers, data showed that there were 3 students who managed to improve their learning achievement, there were 15 students who could maintain their learning achievement, and only 2 students whose learning achievement decreased or were less successful in maintaining their learning achievement. Based on the results of observations and interviews, it was obtained that the results of the study showed that the COVID-19 pandemic had a profound impact on all aspects of human life, such as social, economic, religious and moreover aspects of education.

Keywords: Impact, Gadgets, Learning Achievement, Youth, The Covid 19 Pandemic

Abstrak : Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN 3 Medan di Masa Pandemi Covid-19. Pada zaman sekarang gadget merupakan media yang dianggap sangat mempunyai pengaruh di kehidupan masyarakat luas. Gadget memiliki fungsi serta manfaat yang beragam dalam kehidupan manusia sehari-hari, misalnya sebagai alat komunikasi, media belajar, media hiburan, dan untuk memperoleh berbagai informasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak dari penggunaan gadget terhadap prestasi belajar pada remaja dimasa pandemi covid 19. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui wawancara, observasi, dan komunikasi. Responden atau informan pada penelitian ini yaitu pada siswa MAN 3 Medan. Dalam penelitian ini didapatkan informasi dari 20 siswa MAN 3 Medan, ditemukan dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Bahkan dari 20 siswa yang peniliti wawancara diperoleh data bahwasanya ada 3 siswa yang berhasil meningkatkan prestasi belajarnya, terdapat 15 siswa dapat mempertahankan prestasi belajarnya, dan hanya 2 siswa yang prestasi belajarnya menurun atau kurang berhasil mempertahankan prestasi belajarnya. Berdasarkan menurut hasil observasi dan wawancara maka diperoleh hasil penelitian bahwasannya pandemi covid-19 sangat

berdampak sekali terhadap segala aspek pada kehidupan manusia seperti aspek sosial, ekonomi, agama dan terlebih dalam aspek pendidikan.

Kata Kunci: Dampak, Gadget, Prestasi Belajar, Remaja, Pandemi Covid 19

PENDAHULUAN

Seiring pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta era digitalisasi saat ini, banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, seperti gadget. Gadget sendiri sudah tidak asing lagi bagi masyarakat modern bahkan semua perangkat teknologi seperti *smartphone*, *laptop*, *tablet* dan lain sebagainya telah menjadi kebutuhan sehari-hari (Ngafifi, 2014). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi cukup besar memberikan sumbangsih bagi kehidupan manusia di segala bidang serta menimbulkan pengaruh yang sangat besar kepada nilai-nilai kebudayaan, ekonomi, sosial bahkan agama. *Smartphone* sendiri bahkan sudah menjadi kebutuhan dasar bagi manusia, maka dari itu tidak heran apabila banyak masyarakat modern yang tidak bisa lepas dari *smartphone* hingga lupa waktu.

Awalnya gadget hanya digunakan oleh kalangan menengah atas seperti pembisnis, namun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi serta dikarenakan merebaknya kasus pandemi covid-19, para pelajar baik remaja bahkan anak-anak diharuskan untuk menggunakan gadget karena diberlakukannya belajar daring. 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.

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 et al., 2019).

Prestasi belajar dapat diartikan dengan hasil dari proses belajar yang melewati pengukuran menggunakan instrumen tes serta instrument yang relevan terhadap peserta didik baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan kata lain, prestasi belajar ialah penilaian terhadap keberhasilan pendidik dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, untuk menghasilkan perubahan sikap ke arah yang lebih baik dan kemajuan dalam segala yang menyangkut keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan pada hasil riset menerangkan bahwasannya gadget sangat berpengaruh terhadap tingkat prestasi siswa, dalam hal ini konsentrasi belajar saling berhubungan dengan nilai prestasi belajar. Dengan kata lain, tingginya intensitas penggunaan gadget oleh siswa maka akan sangat mempengaruhi konsentrasi belajar, hal ini mempengaruhi pada prestasi belajar dikarenakan kemudahan yang ditawarkan oleh gadget menyebabkan siswa malas berpikir dan tidak terasahnya otak (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Selanjutnya dampak yang diakibatkan oleh penggunaan gadget yaitu siswa menjadi kecanduan, baik dikarenakan game, sosial media, dan aplikasi lainnya yang terdapat pada gadget. Parahnya lagi kecanduan ini dapat menyebabkan seseorang menjadi anti sosial dikarenakan terlalu asik dengan gadgetnya dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, lambat laun seseorang yang telah kecanduan gadget lebih mudah bersosialisasi lewat dunia maya

dibandingkan dunia nyata. Nah hal ini juga mempengaruhi terhadap nilai prestasi belajar, karena belajar tidak hanya tentang tidak paham menjadi paham akan tetapi agar lebih baik dalam bersikap dengan teman atau dengan orang yang lebih tua. Akan tetapi jika penggunaan gadget dapat dipergunakan dengan bijak maka akan memberikan manfaat dan juga menjadi sarana penunjang dalam proses belajar untuk meningkatkan prestasi belajar (Kurniawati, 2020).

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif merupakan penelitian yang bersifat empiris yaitu bisa diamati dengan pancaindera sesuai dengan keadaan nyata, serta data yang diambil dari subjek penelitian atau informan. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian berdasarkan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci dimana peneliti terjun langsung kelapangan dengan tujuan untuk melakukan pengumpulan data, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) (Sugiyono, 2013). Alasan peneliti menggunakan metode ini dikarenakan tepat untuk meneliti fenomena sosial, peneliti juga mengumpulkan beberapa informasi dari sumber data yang ada kemudian dijabarkan secara deskriptif. Teknik analisa data menggunakan analisa data kualitatif, ada tiga komponen dalam analisa data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan (Ahmad Rijali, 2015).

Penelitian ini dilakukan di

sekolah MAN 3 Medan, dengan subjek penelitian 20 siswa MAN 3 Medan yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Berdasarkan objek kajian, tulisan ini dilakukan dengan cara menelaah berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku referensi, serta sumber terkait (Kesuma & Hasyim, 2021).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwasannya pandemi covid-19 menimbulkan dampak terhadap segala aspek kehidupan manusia seperti aspek sosial, ekonomi, agama dan terlebih lagi dalam aspek pendidikan. Pada awalnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara langsung atau tatap muka tetapi dikarenakan merebaknya pandemi covid-19 yang mengharuskan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) serta diberlakukannya pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) guna memutus mata rantai penyebaran covid-19, seluruh kegiatan termasuk sekolah pun ditutup sehingga kegiatan belajar mengajar diberlakukan dari rumah atau yang biasa dikenal dengan daring sebagaimana surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* (Handayani & Octaviani, 2021). Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar para tenaga pendidik maupun peserta didik menggunakan gadget sebagai media pembelajaran. Adapun gadget yang sering digunakan ialah seperti *smartphone* dan *laptop* dengan memanfaatkan aplikasi seperti *whatsapp*, *zoom meeting*, *google*

classroom, dan lain sebagainya, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa MAN 3 Medan di masa pandemi covid-19”.

Sejak mengenal gadget dan memasuki era internet, remaja maupun masyarakat banyak menemukan kemudahan yang sangat berlimpah. Mereka semakin mudah untuk berpikir sebagai masyarakat digital (*digital native*), belajar, bekerja, berkomunikasi, berperilaku, dan saling berinteraksi di dunia maya. Menurut Kemp (2018) data terbaru dari *Google consumer behavior* menyatakan bahwa total populasi Indonesia yaitu 265,4 juta, dimana 50% nya adalah pengguna internet, serta 25% dari jumlah pengguna internet adalah para *digital native* (Supratman, 2018). Hidayat (2014) menerangkan bahwa posisi keenam pengguna internet terbanyak di dunia adalah Indonesia, ini artinya Indonesia berada pada peringkat ke-6 terbesar di antara sekitar 3,6 miliar pengguna yang mengakses internet dunia (Supratman, 2018).

Kemudahan akibat pesatnya perkembangan juga berdampak kepada para pelajar, dapat dilihat dari tugas-tugas para remaja dari sekolahnya dengan cepat terselesaikan melalui gadget secara seketika dan praktis. Remaja dapat melakukan semua aktivitas mereka tanpa batas ruang dan waktu melalui gadget. Bertambah majunya era globalisasi, generasi gadget pun beranjak lebih maju dan besar dan pada akhirnya memasuki masa balita, mereka sangat mahir dalam menggunakan gadget untuk *selfie*, menonton *youtube*, dan bermain *game online*. Seiring berkembangnya usia mereka, maka kemampuannya untuk menggunakan gadget semakin

meningkat dimasa remaja dan kanak-kanak (Supratman, 2018). Kecanggihan yang ditawarkan oleh perkembangan IPTEK juga memberi banyak dampak positif bagi remaja, di masa pandemi, antara lain lebih mengenal teknologi, mempermudah pekerjaan, pembelajaran lebih efektif, lebih dekat dengan keluarga yang terhalang jarak, mempermudah beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang baru (Rohmad & dkk, 2021).

Gadget sendiri ibarat dua sisi mata pisau yang memiliki manfaat dan kerugian tergantung bagaimana dan untuk apa digunakan. Sebagaimana penelitian Amri, Bahtiar dan Pratiwi (2020) gadget memberikan dampak positif dikarenakan membantu memudahkan peserta didik mencari materi pelajaran, gadget juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dikarenakan anak-anak bisa bersosialisasi walaupun sebatas dunia maya dan menambah teman serta menjadi hiburan ditengah kepanikan dan kepenatan akibat dari pandemi covid-19, gadget juga bisa menambah informasi dan pengetahuan serta menumbuhkan kreativitas anak (Al Ulil Amri et al., 2020). Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget adalah kecanduan, gangguan fisik dan perkembangan otak, menurunnya daya ingat, gangguan mental, malas beraktivitas, sulit konsentrasi dalam belajar, paparan radiasi yang menyebabkan gangguan pada mata serta kurang berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar (Salaudin et al., 2021).

Dalam penelitian ini didapatkan informasi dari 20 siswa MAN 3 Medan, ditemukan dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian menurut

peserta didik gadget juga banyak memiliki dampak positif seperti, mempermudah para siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dimasa pandemi, mempermudah mengakses informasi, dapat mengetahui hal-hal baru di sosial media, dan agar supaya tidak gaptek. Dengan kata lain, jika siswa menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya yakni digunakan sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar serta mencari dan mengakses informasi mengenai materi pelajaran maka akan dapat mendongkrak hasil prestasi siswa sehingga akan menghasilkan dampak yang positif. Sebaliknya, jika dalam penggunaan gadget kurang bijak dan secara berlebihan maka akan menimbulkan efek ketergantungan pada siswa yang menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya semangat belajar, malas untuk belajar, sehingga menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa (Kurniawati, 2020). Sejalan dengan hal diatas, fakta di lapangan yang peneliti temukan dari hasil wawancara adalah siswa menjadi kecanduan bermain gadget, menyebabkan gangguan pada mata, menurunnya semangat dan minat belajar, serta menurunnya prestasi belajar.

Belajar ialah suatu proses ketidaktahuan menjadi tahu, dimana di dalamnya terdapat interaksi baik antar peserta didik maupun dengan pendidik guna memberikan kemajuan baik dari segi pemahaman, pengetahuan, wawasan, keterampilan serta untuk membentuk kepribadian yang berkualitas. Sedangkan prestasi belajar ialah hasil dari proses belajar, maka prestasi belajar menjadi alat ukur keberhasilan usaha seseorang setelah memperoleh proses pembelajaran atau

mempelajari sesuatu. Menurut Hamalik Oemar prestasi belajar ialah hasil dari menerima pelajaran yang berpengaruh terhadap perubahan sikap dan tingkah laku. Sejalan dengan itu, Saifuin Azwar juga mengemukakan pendapatnya bahwasannya prestasi belajar yaitu hasil belajar dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan (Hulasoh et al., 2020).

Adapun dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa MAN 3 medan mengenai hasil belajarnya di masa pandemi saat ini tidak terlalu mempengaruhi prestasi belajar para siswa. Bahkan dari 20 siswa yang peneliti wawancara diperoleh data bahwasanya ada 3 siswa yang berhasil meningkatkan prestasi belajarnya, terdapat 15 siswa dapat mempertahankan prestasi belajarnya, dan hanya 1 siswa yang prestasi belajarnya menurun atau kurang berhasil mempertahankan prestasi belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa covid-19 yang melanda Indonesia diawal maret 2020 membuat semua kegiatan dilakukan di rumah termasuk sektor pendidikan. Pembelajaran yang awalnya dilakukan secara langsung atau *face to face* dialihkan ke sistem pembelajaran dari rumah atau daring sebagai pilihan tunggal di masa pandemi covid-19. Siswa-siswi harus terbiasa dengan belajar dari rumah menggunakan gadget seperti *smartphone*. *Smartphone* merupakan sarana yang paling berpengaruh dimasa pandemi covid-19 dalam melaksanakan proses belajar-

mengajar.

Dampak positif yang didapat dalam penggunaan gadget mempermudah para siswa-siswi MAN 3 Medan dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar, mempermudah mengakses informasi, dan mengetahui hal baru melalui sosmed. Namun terdapat juga dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa-siswi MAN 3 Medan yang mana menurunnya minat belajar, lebih banyak bermain sosial media, game online, dan gangguan pada mata. Kecanduan dalam penggunaan gadget yang lebih banyak untuk bermain game dan sosial media mengakibatkan prestasi siswa-siswa tidak ada perkembangan dalam memahami pembelajaran yang membuat nilai mereka menurun. Dalam meningkatkan prestasi belajar siswa-siswi MAN 3 Medan berupaya dengan lebih giat belajar, menggunakan *smartphone* dengan bijak, dan lebih produktif dalam belajar dari pada main sosial media dan game online.

Demikianlah artikel yang telah dibuat oleh peneliti, tentunya di dalamnya masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dalam penulisan artikel berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad Rijali. (2015). Pola Pembinaan Keagamaan Anak Jalanan dalam Membentuk Kepribadian. *MUDARRISA: Journal of Islamic Education*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.18326/mdr.v6i1.88-113>

Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., &

- Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Handayani, E. S., & Octaviani, J. F. (2021). Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Sdn 015 Sungai Pinang. ... : *Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 8(1), 54–61.
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul 'Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 50.
<https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p50-59.y2019>
- Kesuma, D. A., & Hasyim, R. (2021). Analisis Faktor Penyebab Tingginya Angka Cerai Gugat Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Palembang. *Jurnal Hukum Tri Pantang*, 7(1), 13–26.
<https://doi.org/10.51517/jhtp.v7i1.294>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Rohmad, N., & dkk. (2021). *Pelangi Masa Pandemi*. Tidar Media.
- Rosyid, M. Z., Mustajab, & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi Belajar. Literasi Nusantara Abadi*.
- Salaudin, O., Bernadetha Harbelubun, & Nonfiksi, P. K. F. &. (2021). *Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak*. Alineaku.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Alfabeta.
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60.
<https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>