

## **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**Syahrani Subagyo<sup>1</sup>, Shabrina Safinatun Najah<sup>2</sup>, Nur Hikmah<sup>3</sup>, Siti Haerunisa<sup>4</sup>**  
[syahransubagyo@gmail.com](mailto:syahransubagyo@gmail.com)<sup>1</sup>, [safinatunnajahshabrina@gmail.com](mailto:safinatunnajahshabrina@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurnippon@gmail.com](mailto:nurnippon@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[sitihaerunisa572@gmail.com](mailto:sitihaerunisa572@gmail.com)<sup>4</sup>  
**Universitas Pelita Bangsa**

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat, salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget banyak digunakan karena fungsinya yang sangat banyak dan mudah di bawa kemana saja. Dari banyaknya fungsi gadget, tentunya terdapat banyak sekali dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget dan perhatian orang tua. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan pendekatan. Subjek dari penelitian ini adalah salah satu siswa kelas 5 SD di Cikarang Barat, Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget cenderung intens, melibatkan sejumlah besar siswa dalam berbagai aktivitas. Dalam analisis ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. Faktor-faktor seperti distraksi, ketergantungan pada media sosial, dan kurangnya pengelolaan waktu menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar. Jurnal ini ditulis untuk memberitahukan bahwa intensitas penggunaan gadget berkorelasi negatif dengan tingkat motivasi belajar siswa, sehingga orang tua dan guru harus lebih peduli terhadap penggunaan gadget.

**Kata Kunci:** Gadget, Perhatian Orangtua, Minat Belajar.

### **ABSTRACT**

*The development of technology is growing very rapidly, one of which is the use of gadgets. Gadgets are widely used because they have many functions and are easy to carry anywhere. From the many functions of gadgets, of course, there are many positive and negative impacts of using gadgets, especially on elementary school children. The purpose of this research is to find out whether students' interest in learning can be influenced by the use of gadgets and parental attention. This research uses a qualitative approach with a case study research type. Data collection methods were carried out using interviews, observations, and approaches. The subject of this study is one of the 5th grade students in West Cikarang, Bekasi. The results showed that gadget use tends to be intense, involving a large number of students in various activities. In this analysis, there is a negative relationship between the intensity of gadget use and students' learning motivation. Factors such as distraction, dependence on social media, and lack of time management are the main causes of low learning motivation. This journal is written to inform that the intensity of gadget use is negatively correlated with students' learning motivation level, so parents and teachers should be more concerned about gadget use.*

**Keywords:** Gadgets, Parental Attention, Learning Interest.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses perubahan manusia menjadi semakin baik dari masa ke masa. Sekolah yang menjalankan pendidikan dengan baik dapat merujuk ke sistem pendidikan nasional dan membuar keselarasan pendidikan untuk menciptakan generasi emas bangsa Indonesia. Manusia lebih utuh dengan sosial dan kebudayaan yang melekat pada dirinya sebagai insan yang membutuhkan orang lain karena pendidikan.

Alat komunikasi yang biasa disebut dengan gadget telah mengalami perubahan yang pesat seiring berjalannya waktu. Gadget adalah barang canggih yang diciptakan manusia melalui berbagai aplikasi sehingga dapat menyajikan berbagai media berita sebagai jejaring

social dan hiburan (Zakaria et al., 2023). Alat komunikasi yang dulunya hanya digunakan untuk bertukar informasi, suara dan teks kini sudah lebih berkembang, seperti pertukaran informasi yang tidak hanya menggunakan suara dan teks saja, namun bisa melalui gambar atau video (Kamil, 2017). Alat yang bernama gadget ini pun telah populer diseluruh dunia, hingga jaringan ini mampu menghubungkan perangkat stasioner atau seluler, selama perangkat tersebut terhubung dengan internet. Bahkan semua orang tau apa itu gadget, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak, dari perkotaan hingga pedesaan. Namun saat ini gadget banyak digunakan di kalangan anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Dimana seharusnya pada usia tersebut anak-anak disarankan lebih banyak bermain fisik yang nyata permainan fisik yang nyata, bekerja sama dengan membuat tim ataupun kelompok, bercerita dan mengobrol dengan teman-teman secara langsung serta saling aktif berprestasi di sekolah daripada bermain atau berinteraksi dengan gadget (Dewi et al., 2023).

Gadget dapat mengakibatkan keuntungan dan kerugian pada diri seseorang. Kebanyakan, orang yang sudah menggunakan gadget akan lupa terhadap diri sendiri dan akan mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya pelajar yang telah kecanduan akibat menggunakan gadget. Tanda dampak buruk dari gadget pada siswa adalah, menjadi malas belajar, sulit membagi waktu terlalu focus pada gadget, susah berkomunikasi dengan teman di dunia nyata (Sianturi, 2021) Adanya dampak negatif ini akan memberikan masalah besar dalam proses pembelajaran Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap tingkat belajar siswa yaitu dari pada belajar menggunakan buku ia lebih memilih mengandalkan gadget.

Menurut Schaefer (2003) anak adalah peniru terbesar di dunia. Anak-anak selalu meniru apa yang dilihatnya dan menyimpan apa yang didengarnya. Orang tua mempunyai beban dan tanggung jawab yang harus di hadapi dalam upaya untuk mewujudkan rasa kemampuannya. Orang tua mempunyai tugas untuk mewujudkan kemakmuran, keselamatan, serta kebahagiaan hidup di dalam keluarganya. Mendidik anak dalam rumah tangga merupakan kewajiban orang tua karena anak adalah amanah dan tanggung jawab yang harus dibimbing dan dididik dengan baik agar menjadi generasi yang pintar, cerdas dan memiliki akhlak yang baik. Slameto (2003) menjelaskan bahwa kurangnya minat belajar dan hasil belajar anak dipengaruhi oleh orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya, seperti tidak peduli terhadap belajar anaknya, tidak menyediakan fasilitas belajar pada anak, tidak memperhatikan apakah anak belajar atau tidak, dan tidak peduli terhadap kemajuan belajar anak di sekolah. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah gadget dan perhatian orang tua dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus terhadap anak kelas 5 SD. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi, dan pendekatan terhadap anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti sehingga memudahkan mendapatkan data yang objektif. Sugiyono (2015: p 209) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan peneliti pada kondisi objek yang alamiah. Menurut Moleong (2009: p 6), penelitian kualitatif adalah “penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”. Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan berupa deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini memusatkan diri secara

intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menurut wawancara dalam penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak dan memantau proses belajar anak di rumah. Guru juga dituntut untuk memperhatikan perkembangan belajar siswa dan membimbing siswa agar bijak dalam menggunakan gadget. Karena tingginya minat belajar dan hasil prestasi siswa sangat dipengaruhi oleh peran orang tua dalam memperhatikan proses pembelajaran anaknya. Penggunaan gadget yang tidak dalam pengawasan orang tua dan guru dapat mempengaruhi minat belajar dan hasil prestasi siswa. Seperti yang dikatakan oleh (Sianturi, 2021) bahwa gadget dapat memberikan keuntungan dan kerugian bagi penggunanya. Penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua dan guru akan memberikan dampak negatif bagi minat belajar dan prestasi siswa. Siswa yang sudah kecanduan dengan gadget akan sulit berkonsentrasi saat belajar, malas untuk mengikuti proses pembelajaran, serta sulit dalam membangun hubungan sosial dengan orang lain, hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar dan prestasi siswa.

Peran orang tua dalam memberi perhatian pada anak juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar dan prestasi siswa. Siswa yang kurang perhatian dari orang tuanya tidak memiliki motivasi untuk belajar, sehingga di dalam kelas siswa tersebut akan sulit menerima materi pelajaran dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan kurangnya minat belajar siswa akan memberikan dampak negatif terhadap prestasinya, seperti menurunnya hasil belajar siswa, tertinggal dalam pelajaran bahkan sampai tidak naik kelas. Seperti yang dikatakan oleh Slameto (2003) bahwa orang tua yang tidak peduli terhadap pendidikan anaknya akan membuat minat belajarnya menjadi menurun sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya di sekolah. Orang tua dapat menunjukkan perhatian untuk pendidikan anaknya dengan cara memberikan fasilitas belajar, menemani siswa ketika belajar di rumah dan mengawasi penggunaan gadget pada siswa saat di rumah. Setelah melihat pembahasan diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget dan orang tua sangat berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil prestasi siswa di sekolah.

## **SIMPULAN**

Setelah dilakukan penelitian pada siswa di kelas 5 Cikarang Barat, dimana penelitiannya dilakukan pada tanggal 10-15 Mei 2024 tentang pengaruh gadget dan peran orang tua dalam memperhatikan pendidikan anak. Hasil penelitiannya diperoleh dengan metode wawancara yang dilakukan pada guru di kelas 5. Dari hasil wawancara dengan siswa, orang tua, serta guru kelas menjelaskan bahwa orang tua dan guru sangat dituntut untuk memberikan arahan kepada siswa agar bijak dalam menggunakan gadget dan memberikan perhatian lebih terhadap pendidikan siswa

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran-saran untuk tindakan lebih lanjut:

### **1. Kepada Guru**

Diharapkan untuk lebih peduli kepada siswa yang sudah memiliki gadget karena, penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat memberikan dampak negatif bagi pendidikan siswa.

### **2. Kepada Orang Tua**

Kepada orang tua diharapkan dapat juga lebih memperhatikan anak ketika belajar dirumah, jangan hanya berharap anak akan belajar hanya disekolah, karena dengan adanya perhatian dari orang tua dapat juga membangkitkan semangat anak dalam belajar dan dapat menunjang prestasi sang anak disekolah, karena dukungan belajar dari orang tua sangatlah penting bagi perkembangan kognitif anak.

### 3. Kepada Peneliti

Mungkin disini peneliti masih memiliki banyak kekurangan sehingga dalam penelitian ini pasti masih banyak sekali kesalahan baik dari segi penulisan maupun peletakan. Maka dari itu disini peneliti sangat berharap saran dari teman-teman peneliti.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (2023). PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TENGAH MARAKNYA GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung). *Midang*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:264109643>
- Erdani, F. J. M. (2018). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget oleh Remaja (Deskriptif Kualitatif tentang Persepsi Orang Tua terkait Dampak dari Aktivitas Penggunaan Gadget oleh Pelajar di SMP Negeri 4 Surakarta dengan Komunikasi Interpersonal di Lingkup Keluarga). <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:198628684>
- Hadi, R. (2023). Implementasi Strategi Manajemen Kelas dan Implementasi Strategi Manajemen Kelas yang Efektif dalam Meningkatkan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:261633454>
- Kamil, M. I. (2017). PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:148760620>
- Pitriyanto, A., Ramadhan, M., Hakim, T. Al, & Saputra, A. (2022). Analisis Sentimen Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Bangkit Indonesia*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:255293651>
- Putri, I. F. (2023). PERAN KEPEDULIAN ORANG TUA TERHADAP PRILAKU DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:269568846>
- Saimun, S. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Kualitas Karakter Islami Siswa TK Islam Intan Cendekia Mataram. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259326558>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kewarganegaraan*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:237926310>
- Zakaria, A., Safitri, A. I., Pertiwi, N. W., Aflah, M. A. M., Febrianto, R., Alhusni, H. Z., Mahtari, S., dan Meta Yantidewi, Kesehatan, F., & Kecanduan, G. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Kesehatan Digital Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak-Anak. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259606019>
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2).
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. *Martabat J. Peremp. Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93–116
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1), 172–177.
- Cecep. (2021). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT DALAM BERBAGAI BIDANG. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Faidlatul Habibah, A., & Irwansyah, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal*
- Hidayat, Fahrul. dkk. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Setianingsih, E. R. (2019). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak?. *SENDIKA*, 1(1), 397–405.

- Cecep. (2021). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT DALAM BERBAGAI BIDANG. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 3(2), 6
- Amri, M. I. U. dkk.(2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19.Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 14- 23.
- Kurniawan, A. R. dkk.(2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar.Jurnal Tunas Pendidikan, 2(1), 72-81.
- Andriana, 2017. Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belaajar Siswa Kelas XI Ma Wasilatul Falah.
- Nur, H. 2020. Hubungan antara Kecerdasan Emosional (EQ) dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.
- Schaefer, C. (2003). Bagaimana Mendidik dan Mendisiplinkan Anak. Jakarta: Restu Agung.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, A.D., Eddison, A.E., & Hambali, H. (2022). Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Tambusai Kecamatan Tambusai Kabupaten Rokan Hulu. Journal of Science and Education Research.