

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X SMA SWASTA DAERAH
KISARAN****Ananda Rezky Elizar¹, Khairun Nisa²**^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Asahanemail: anandarezkyelizar@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai dampak penggunaan *gadget* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kalangan SMA. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui dampak positif dan juga dampak negatif penggunaan *gadget* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Swasta Daerah Kisaran. Jenis penelitian Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan mengumpulkan data primer melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung kepada subjek. Subjek penelitian meliputi siswa kelas X, guru Bahasa Indonesia, dan Kepala sekolah di SMA Swasta Daerah Kisaran. Data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber-sumber media seperti artikel jurnal dan juga buku yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan. Hasil dari penelitian ini adalah sekitar 12 siswa setuju bahwa penggunaan *gadget* selama pembelajaran akan berdampak positif, namun 5 siswa lainnya tidak setuju menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran hal itu akan menimbulkan dampak negatif bagi siswa tersebut. Sekitar 70,5% penggunaan *gadget* pada pembelajaran bahahasa Indonesia yang dilakukan oleh siswa memiliki dampak positif. Sedangkan 29,5% penggunaan *gadget* pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh siswa memiliki dampak negatif. Simpulan dari penelitian ini adalah sebanyak 36 siswa kelas X menggunakan *gadget*. Dari 17 siswa yang diambil sebagai sampel, sekitar 70,5% menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak positif, sementara 29,5% menyatakan dampak negatif. Meskipun penggunaan *gadget* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperdalam pemahaman materi, tantangan seperti ketersediaan fasilitas dan akses internet masih menjadi hambatan. Rekomendasi diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan *gadget* dengan pelatihan guru, pengaturan waktu, dan peningkatan infrastruktur sekolah.

Kata Kunci: Dampak Penggunaan, *Gadget*, Pembelajaran Bahasa Indonesia**ABSTRACT**

This study discusses the impact of gadget use on Indonesian language learning among high school students. The purpose of this study is to determine the positive and negative impacts of gadget use on Indonesian language learning for class X students of private high schools in the Kisaran area. Type of research This study uses a qualitative descriptive method, by collecting primary data through direct observation, interviews, and documentation to the subjects. The subjects of the study included class X students, Indonesian language teachers, and principals at private high schools in the Kisaran area. Secondary data in this study

are media sources such as journal articles and books that have been done by other researchers. The data analysis technique used is descriptive analysis to draw conclusions based on the results of data collection and analysis that have been carried out. The results of this study are that around 12 students agree that the use of gadgets during learning will have a positive impact, but 5 other students do not agree that using gadgets during learning will have a negative impact on the students. Around 70.5% of gadget use in Indonesian language learning carried out by students has a positive impact. While 29.5% of gadget use in Indonesian language learning carried out by students has a negative impact. The conclusion of this study is that 36 grade X students use gadgets. Of the 17 students taken as samples, around 70.5% stated that the use of gadgets in Indonesian language learning has a positive impact, while 29.5% stated a negative impact. Although the use of gadgets can improve the quality of learning by deepening understanding of the material, challenges such as the availability of facilities and internet access are still obstacles. Recommendations are needed to optimize the use of gadgets with teacher training, time management, and improving school infrastructure.

Keywords: Impact of Use, Gadgets, Indonesian Language Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan, termasuk kegiatan belajar mengajar, memberikan nilai edukatif dengan menghasilkan pengetahuan dan perkembangan perilaku yang sesuai dengan tingkat pembelajaran peserta didik. Proses ini tidak hanya bergantung pada manusia sebagai sumber pengetahuan, namun juga melibatkan teknologi yang berkembang pesat, seperti gadget. Gadget, yang telah digunakan oleh dua miliar orang hingga akhir tahun 2014, memiliki potensi positif yang besar dalam pendidikan. Mereka memungkinkan akses mudah terhadap ilmu dan informasi dari seluruh dunia, mengubah pembelajaran menjadi aktivitas yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun, sehingga memperluas wawasan peserta didik.

Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif. Penyalahgunaan gadget dapat mengganggu pembelajaran dengan menimbulkan kecanduan bermain game atau mengakses informasi yang tidak mendidik, serta dapat berdampak buruk pada kemampuan motorik, sosial, sikap kritis, dan ambisi anak, bahkan dapat merusak retina mata. Oleh karena itu, penggunaan gadget oleh peserta didik harus dibatasi dan diawasi agar mereka dapat memanfaatkannya dengan bijak.

Pemanfaatan *gadget* atau *smartphone* mempermudah akses dalam proses pembelajaran. Siswa dapat dengan mudah memilih dan mengelola berbagai media

Vol. 2 No. 1, Februari 2024, hlm. 1 - 9

Available online <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jabaran>

informasi yang tersedia, sehingga semua informasi yang dibutuhkan dapat diakses dengan hanya menggunakan genggaman. Tampilan yang inovatif dari perangkat tersebut menambah daya tarik khusus, terutama bagi siswa yang sedang dalam fase pencarian identitas, mengingat usia mereka yang masih dalam tahap eksplorasi diri (Adib, 2021).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, guru perlu menyampaikan materi dengan metode yang menarik dan memanfaatkan teknologi seperti gadget untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Banyaknya produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Keke et al., 2023).

Gadget telah menjadi bagian penting dari kehidupan setiap siswa, sehingga keberadaan gadget sendiri dapat menyebabkan adanya dampak positif dan negatif. Faktor internal terdiri dari tiga macam yaitu faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal terbagi menjadi tiga macam pula, yaitu faktor keluarga, faktor lingkungan masyarakat. Salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa adalah peralatan belajar (Puspitasari, 2021).

Dengan dukungan perangkat teknologi, perbedaan interpretasi antara guru dapat diminimalkan, mengurangi kesenjangan informasi diantara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa dimana pun mereka berada. Perangkat teknologi juga memberikan manfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih efektif dan jelas (Sintiesa, 2016).

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitiannya di SMA Swasta Daerah Kisaran. Untuk mengetahui seberapa besar dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi siswa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, maka peneliti tertarik untuk menyusun penelitian lebih lanjut mengenai “Analisis

Vol. 2 No. 1, Februari 2024, hlm. 1 - 9

Available online <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jabaran>

Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Sma Swasta Daerah Kisaran”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dalam hal itu maka peneliti menggunakan data berupa kata-kata tidak berupa angka-angka. Menurut (Moleong, L, 2010) menyatakan bahwa “Penelitian Kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena. Misalnya perilaku, tindakan dan lain-lain. Secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Data siswa yang diteliti sebanyak 17 siswa. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dalam hal itu maka peneliti menggunakan data berupa kata-kata tidak berupa angka-angka. Data dan sumber penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung, sedangkan data sekunder merujuk pada informasi atau data yang telah dikumpulkan. Subjek penelitian ini yaitu Siswa Kelas X, Guru Bahasa Indonesia, dan juga Kepala Sekolah di SMA Swasta Daerah Kisaran. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Teknik uji validitas data dalam penelitian ini diterapkan melalui metode penggunaan daftar pertanyaan yang disusun ke dalam aplikasi *Google Form*. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yang melibatkan pembuatan deskripsi dan analisis terhadap semua aspek yang menjadi fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget menurut Meriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, *gadget* merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan

Vol. 2 No. 1, Februari 2024, hlm. 1 - 9

Available online <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jabaran>

komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin beekembang lebih maju dengan munculnya *gadget* (Romlah et al., 2022).

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif, seperti meningkatkan imajinasi siswa, melatih fungsi kerja otak untuk meningkatkan kecerdasan, membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui kemenangan permainan *gadget*, serta mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan mencari solusi sebagai upaya pemecahan masalah (Saniyyah et al., 2021).

Pelajar sering menggunakan *gadget* untuk mengakses internet, mengirim pesan singkat, bermain game, dan mengakses jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter selama proses belajar mengajar. Dirumah, sebagian besar aktivitas dilakukan dengan menggunakan *gadget*, dan remaja terkadang sudah terpengaruh oleh perangkat tersebut, yang dapat berdampak negatif pada perilaku terutama di lingkungan sosial dan terutama dalam keluarga (Fitriana et al., 2021).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Rohmah, 2017). Kehendak manusia untuk belajar tidak pernah berhenti selama mereka hidup di dunia ini. Faktor ini disebabkan oleh terus berubahnya dunia dan isinya, termasuk perubahan yang terjadi pada manusia itu sendiri (Dewi & Nur, 2014).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses di mana individu memperoleh keterampilan dalam berkomunikasi, memahami, dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif. Ini mencakup pemahaman tentang struktur bahasa, kosakata, tata bahasa, serta konteks sosial dan budaya di mana bahasa Indonesia digunakan (Suyanto, 2019).

Sudaryanto (2015) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa yang efektif dalam berbagai komunikasi, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang kebudayaan Indonesia yang tercermin dalam bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil angket observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa, ada beberapa siswa yang menjawab penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran terkhusus pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, ada juga beberapa siswa tidak setuju dalam penggunaan *gadget* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan dapat menyebabkan siswa tidak fokus dan tidak memperhatikan guru nya pada saat jalannya pembelajaran.

Hasil angket observasi menunjukkan variasi persepsi siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian siswa melihatnya sebagai berpengaruh positif, menyebabkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan memperdalam pemahaman. Namun, ada juga yang merasa gadget mengganggu fokus dan semangat belajar, serta mengurangi interaksi sosial. Meskipun mayoritas setuju bahwa gadget dapat memudahkan aktivitas pembelajaran seperti diskusi dan mencari referensi, ada juga yang menyatakan bahwa gadget dapat menurunkan kualitas dan produktivitas belajar. Hambatan utama dalam penggunaan gadget adalah kurangnya infrastruktur sekolah yang memadai, terutama akses internet. Meskipun kondisi kelas mendukung, kurangnya fasilitas teknologi menjadi penghalang dalam memanfaatkan gadget secara efektif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Swasta Daerah Kisaran, peneliti menemukan sekitar 36 siswa kelas X sebagai pengguna *gadget*. Dalam analisis yang peneliti lakukan, peneliti hanya mengambil 17 sampel siswa yang ada di kelas X-2. Sampel ini kemudian digunakan sebagai gambaran keseluruhan untuk memperoleh hasil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah yang diunggah di canal *youtube* , peneliti menyimpulkan bahwa guru dan kepala sekolah setuju untuk menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran jika di awasi dengan baik. Hasil observasi menunjukkan sekitar 12 siswa setuju bahwa penggunaan *gadget* selama pembelajaran akan berdampak positif, namun 5 siswa lainnya tidak setuju menggunakan gadget pada saat pembelajaran hal itu akan menimbulkan dampak negatif bagi siswa tersebut.

Vol. 2 No. 1, Februari 2024, hlm. 1 - 9

Available online <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jabaran>

$$\frac{12}{17} \times 100\% = 70,5\%$$

Sekitar 70,5% penggunaan *gadget* pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh siswa memiliki dampak positif.

$$\frac{5}{17} \times 100\% = 29,4\%$$

Sedangkan 29,5% penggunaan *gadget* pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh siswa memiliki dampak negatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan nya adalah terdapat variasi dalam persepsi siswa mengenai dampak penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Meskipun sebagian siswa percaya bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif seperti memfasilitasi akses ke sumber belajar dan membantu siswa untuk mencari informasi materi yang di pelajari nya. Namun dampak negatif yang ditimbulkan yaitu dapat mengganggu fokus, mengurangi semangat belajar, dan mengurangi interaksi sosial. Perbedaan persepsi ini menunjukkan pentingnya memahami konteks individu dan mengelola penggunaan *gadget* secara bijak dalam pembelajaran. Salah satu hambatan utama dalam implementasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran adalah ketersediaan infrastruktur yang memadai, terutama akses internet dan fasilitas teknologi. Kurangnya akses internet di sekolah dapat menghambat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, bahkan jika siswa memiliki akses pribadi. Oleh karena itu, penting untuk memperbaiki infrastruktur sekolah guna mendukung penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara efektif.

Vol. 2 No. 1, Februari 2024, hlm. 1 - 9

Available online <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jabaran>

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. (2021). Problematika Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170–179. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i3.391>
- Dewi, G., & Nur, L. (2014). Gina Dewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. *Yoanda Amallya*, 2008–2010.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Keke, M., Habibi, M., & Rachmayani, I. (2023). Dampak Penggunaan Gadget di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Journal of Classroom ...*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2736>
- Moleong, L. J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue March). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Puspitasari, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smk Ahmad Yani Sukorame Lamongan*.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Romlah, L. S., Azizah, N. N., Purnama, R., & Sholihah, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak dimasa Pandemi Covid-19 Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak*

Vol. 2 No. 1, Februari 2024, hlm. 1 - 9

Available online <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jabaran>

di Desa Jekulo Kudus. 3(4), 2132–2140.

Sintiesa, G. A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial*

Siswa di SMK AL-HUDA Kota Kediri. 01, 1–23.