

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GEDGET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

**Jhan Otha Ginting¹, Anggun Sastra², Giska Delilla Br Sembiring³, Meikardo
Samuel Prayuda⁴**

^{1,2,3,4}Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

anggunsastra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa di tingkat sekolah menengah. Fenomena penggunaan gawai yang semakin meluas di kalangan remaja menimbulkan kekhawatiran mengenai pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, gawai dapat meningkatkan minat belajar siswa apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan sumber informasi yang mendukung proses belajar. Di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol cenderung menurunkan minat belajar karena siswa lebih terdorong menggunakan gawai untuk hiburan seperti bermain game dan berselancar di media sosial. Temuan ini menunjukkan pentingnya peran guru dan orang tua dalam mengarahkan serta mengawasi penggunaan gawai agar tetap berada dalam koridor edukatif. Dengan demikian, penggunaan gawai harus dikendalikan dan diintegrasikan secara bijak dalam lingkungan pendidikan guna meningkatkan kualitas belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif; Keterampilan Belajar; Minat Belajar

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang pesat, penggunaan gawai (gadget) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Gawai seperti smartphone, tablet, dan laptop tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dan hiburan, tetapi juga telah merambah ke dalam aktivitas pembelajaran. Di satu sisi, gawai menawarkan kemudahan akses informasi, fleksibilitas dalam belajar, serta berbagai aplikasi edukatif yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa. Namun di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol justru dapat menimbulkan dampak negatif, seperti ketergantungan terhadap teknologi, gangguan konsentrasi, hingga penurunan minat belajar (Thoyibah et al., 2024).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Ketika

minat belajar siswa menurun, maka semangat dan konsistensi dalam mengikuti proses pembelajaran pun ikut terpengaruh. Dalam konteks ini, gawai berperan sebagai alat yang memiliki potensi ganda—dapat menjadi media pendukung pembelajaran yang efektif, tetapi juga menjadi distraksi utama yang mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran. Banyak siswa yang lebih tertarik bermain gim, mengakses media sosial, atau menonton video daripada menggunakan gawainya untuk kegiatan belajar. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan pendidik dan orang tua mengenai bagaimana gawai memengaruhi motivasi dan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, penting dilakukan analisis yang mendalam terhadap dampak penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa, baik dari segi positif maupun negatif. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai pola penggunaan gawai di kalangan siswa, serta bagaimana penggunaan tersebut memengaruhi sikap, perhatian, dan keinginan mereka dalam belajar. Dengan memahami hubungan antara penggunaan gawai dan minat belajar, maka dapat dirumuskan strategi pembelajaran yang lebih adaptif serta kebijakan penggunaan teknologi yang bijak di lingkungan sekolah dan rumah. Analisis ini juga menjadi langkah awal untuk menyeimbangkan antara pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan upaya mempertahankan, bahkan meningkatkan, minat belajar siswa di tengah arus digitalisasi yang kian masif (Tabina et al., 2024).

Lebih jauh lagi, dampak penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa tidak hanya dapat dilihat dari sisi akademik, tetapi juga berkaitan erat dengan aspek psikologis dan sosial. Siswa yang terlalu sering menggunakan gawai untuk aktivitas non-akademik cenderung mengalami penurunan interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya maupun guru. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan keterampilan komunikasi dan kerja sama yang semestinya terbentuk dalam lingkungan sekolah. Selain itu, ketergantungan terhadap gawai sering kali membuat siswa mengalami kelelahan mental, kurang tidur, dan kesulitan mengatur waktu, yang pada akhirnya berimplikasi pada performa belajar yang menurun.

Dari sisi psikologis, kebiasaan menggunakan gawai secara berlebihan dapat menimbulkan efek adiktif yang sulit dikendalikan, khususnya pada anak dan remaja yang masih berada dalam tahap perkembangan emosi dan kognitif. Rasa senang yang didapat dari permainan digital atau konten hiburan di media sosial dapat menggeser motivasi intrinsik dalam belajar. Siswa cenderung mencari kepuasan instan dibandingkan dengan proses belajar yang menuntut usaha dan konsistensi. Akibatnya, kegiatan belajar dipandang sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik, sehingga minat belajar mengalami degradasi secara perlahan namun pasti (M. S. Prayuda et al., 2024).

Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa gawai juga memiliki peran strategis dalam menunjang proses pembelajaran yang berbasis teknologi. Terlebih lagi dalam situasi pascapandemi, pemanfaatan gawai menjadi bagian integral dari sistem pendidikan melalui pembelajaran daring dan hybrid learning. Dengan pendekatan dan bimbingan yang tepat, gawai dapat diubah menjadi media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh sebab itu, tantangan utama yang dihadapi pendidik dan orang tua saat ini bukanlah semata-mata

membatasi penggunaan gawai, melainkan mengarahkan penggunaannya secara produktif dan mendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif hubungan antara tingkat penggunaan gawai dengan minat belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran numerik yang terukur mengenai variabel yang diteliti, serta memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola dan kecenderungan yang muncul dari data yang dikumpulkan. Metode ini juga memungkinkan dilakukan analisis statistik untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung (Utami et al., 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pada jenjang pendidikan yang menjadi fokus penelitian, yaitu siswa sekolah dasar atau menengah (d disesuaikan dengan konteks lapangan), sementara teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling. Teknik ini dipilih agar sampel yang digunakan benar-benar merepresentasikan karakteristik yang relevan dengan permasalahan penelitian, seperti tingkat intensitas penggunaan gawai dan variasi minat belajar yang terlihat. Jumlah sampel disesuaikan dengan kebutuhan statistik minimal agar data dapat dianalisis secara valid dan reliabel.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup berbentuk skala Likert yang telah divalidasi terlebih dahulu oleh ahli pendidikan. Angket tersebut terdiri dari dua bagian, yaitu pertanyaan mengenai frekuensi dan pola penggunaan gawai (variabel bebas), serta pertanyaan terkait minat belajar siswa (variabel terikat), yang mencakup aspek perhatian terhadap pelajaran, ketekunan dalam belajar, serta ketertarikan terhadap materi. Selain angket, data pendukung juga diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara terstruktur dengan guru sebagai triangulasi untuk memperkuat keabsahan data.

Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial, seperti uji korelasi Pearson untuk mengetahui hubungan antara variabel penggunaan gawai dan minat belajar, serta uji regresi sederhana untuk mengukur sejauh mana variabel bebas memengaruhi variabel terikat. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS atau program serupa guna meningkatkan akurasi hasil analisis. Semua prosedur dalam penelitian ini dilakukan dengan mengedepankan prinsip etika penelitian, termasuk memperoleh persetujuan dari pihak sekolah dan menjaga kerahasiaan identitas responden (Wirawan & Nur, 2021).

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang sejauh mana penggunaan gawai berpengaruh terhadap minat belajar siswa, serta menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual yang mungkin turut memengaruhi hubungan antara penggunaan gawai dan minat belajar, seperti latar belakang sosial ekonomi siswa, dukungan orang tua dalam

penggunaan gawai di rumah, serta kebijakan sekolah mengenai penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam analisis data, peneliti juga akan melakukan tabulasi silang untuk melihat variasi data berdasarkan kategori-kategori tersebut, sehingga hasil penelitian tidak hanya menggambarkan hubungan secara umum, tetapi juga memperlihatkan dinamika yang terjadi dalam konteks yang lebih spesifik (Amalia et al., 2024).

Untuk menjaga validitas internal dan eksternal penelitian, dilakukan pula uji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan secara luas. Uji validitas dilakukan dengan teknik validitas konstruk melalui korelasi item-total, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Langkah ini bertujuan agar setiap butir dalam angket benar-benar dapat mengukur aspek yang dimaksud, serta menunjukkan konsistensi jawaban responden. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat dipercaya dan dapat digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan yang sah (M. Prayuda et al., 2023).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilaksanakan selama kurun waktu tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan pengumpulan data, analisis data, hingga pelaporan hasil. Selama proses pengumpulan data, peneliti menjalin koordinasi yang baik dengan pihak sekolah, guru wali kelas, serta memastikan keterlibatan siswa dilakukan secara sukarela dan tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Semua prosedur yang dilakukan mengacu pada prinsip etika penelitian pendidikan, di mana peneliti bertindak profesional, menjaga objektivitas, dan melindungi hak serta kepentingan subjek penelitian.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk menghasilkan data empiris yang akurat, relevan, dan bermakna dalam menjawab rumusan masalah yang telah diajukan. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang responsif terhadap tantangan era digital, serta membantu para pendidik dan orang tua dalam mengambil keputusan yang lebih bijaksana terkait penggunaan gawai oleh siswa. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang peran teknologi terhadap aspek-aspek psikopedagogis dalam dunia pendidikan (Zaenab, 2018).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dan tingkat minat belajar siswa. Dari total responden yang disurvei, sekitar 68% siswa menggunakan gawai setiap hari dengan durasi lebih dari 3 jam, dan sebagian besar dari mereka mengakses aplikasi non-edukatif seperti media sosial, permainan daring, serta konten hiburan lainnya. Sementara itu, hanya sekitar 22% siswa yang menggunakan gawai untuk tujuan pembelajaran, seperti mengakses materi pelajaran digital, menonton video pembelajaran, atau menggunakan aplikasi edukasi. Data ini menunjukkan adanya kecenderungan dominasi penggunaan gawai untuk hiburan daripada untuk belajar.

Lebih lanjut, analisis korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan negatif yang moderat antara frekuensi penggunaan gawai non-edukatif dengan minat belajar siswa ($r = -0,45$, $p < 0,05$). Artinya, semakin tinggi frekuensi siswa menggunakan gawai untuk keperluan non-pembelajaran, semakin rendah pula tingkat minat belajar mereka. Hasil observasi di kelas juga memperkuat temuan ini. Siswa yang memiliki kebiasaan menggunakan gawai secara berlebihan terlihat lebih mudah terdistraksi, sulit berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung, serta menunjukkan penurunan partisipasi aktif dalam diskusi kelas maupun tugas kelompok (Putri, 2024).

Dari wawancara dengan guru, diketahui bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar karena sudah terbiasa menggunakan gawai hingga larut malam. Akibatnya, mereka datang ke sekolah dalam kondisi kurang bugar, mengantuk, dan kurang fokus. Guru juga mengamati bahwa sebagian siswa menunjukkan gejala menurunnya motivasi intrinsik dalam belajar—mereka belajar bukan karena dorongan keingintahuan atau keinginan untuk berkembang, melainkan karena tuntutan atau hukuman. Ini menjadi indikasi kuat bahwa gawai telah memengaruhi aspek afektif dalam proses belajar siswa.

Namun demikian, pada kelompok siswa yang menggunakan gawai secara produktif—yakni sekitar 18% dari sampel—ditemukan kecenderungan yang berbeda. Siswa dalam kelompok ini cenderung memiliki tingkat minat belajar yang tinggi. Mereka memanfaatkan gawai untuk mengakses materi tambahan dari berbagai sumber daring, mengikuti kanal edukatif di media sosial, bahkan membuat catatan digital yang interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa gawai tidak selalu berdampak negatif terhadap minat belajar, melainkan tergantung pada bagaimana gawai tersebut digunakan. Dengan kata lain, dampak penggunaan gawai bersifat ambivalen: dapat menjadi alat bantu belajar yang sangat efektif atau sebaliknya, menjadi sumber gangguan yang melemahkan semangat belajar.

Jika dikaitkan dengan teori belajar kognitif sosial dari Albert Bandura, maka peran model (modeling) dalam penggunaan gawai sangat menentukan. Siswa yang meniru penggunaan gawai dari orang tua atau teman sebaya yang menggunakan secara produktif, cenderung akan mengembangkan kebiasaan yang sama. Sebaliknya, jika mereka berada dalam lingkungan yang memperlihatkan penggunaan gawai yang bersifat konsumtif dan hedonistik, maka kemungkinan besar perilaku belajar mereka juga akan terdampak negatif. Di sinilah pentingnya peran keluarga dan sekolah dalam membimbing serta mengarahkan siswa terhadap pola penggunaan gawai yang lebih sehat dan edukatif.

Selain itu, teori motivasi belajar dari Keller (ARCS: Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) juga relevan untuk membahas hasil ini. Gawai sebenarnya memiliki potensi besar untuk menarik perhatian (attention) dan menciptakan relevansi (relevance) dalam proses belajar jika digunakan secara tepat. Namun, jika tidak diarahkan, justru akan menjauhkan siswa dari rasa percaya diri (confidence) dan kepuasan belajar (satisfaction) karena mereka lebih terbiasa dengan konten instan yang tidak menantang proses berpikir kritis dan mendalam.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa penggunaan gawai memberikan dampak yang kompleks terhadap minat belajar siswa. Gawai tidak bisa

dipandang secara hitam-putih sebagai penyebab utama penurunan minat belajar, tetapi lebih sebagai alat netral yang dampaknya tergantung pada intensi dan kontrol penggunaannya. Maka dari itu, peran pendidik, orang tua, dan kebijakan sekolah sangat penting untuk menciptakan digital literacy yang baik bagi siswa. Literasi digital bukan sekadar kemampuan menggunakan gawai, tetapi juga mencakup keterampilan memilih, mengelola, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak untuk mendukung pengembangan diri dan proses belajar.

Temuan penelitian ini membuka ruang refleksi kritis bagi semua pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan untuk bersama-sama membangun ekosistem belajar yang tidak hanya responsif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga mampu menjaga dan bahkan meningkatkan semangat belajar siswa di tengah gempuran era digital. Ke depan, program pendidikan yang mengintegrasikan teknologi secara pedagogis, edukatif, dan manusiawi menjadi kebutuhan mutlak agar siswa mampu hidup dan belajar secara adaptif di abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki pengaruh yang signifikan baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, penggunaan gadget secara bijak dan terarah dapat menunjang proses pembelajaran melalui akses terhadap berbagai sumber informasi digital, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring yang interaktif dan menarik. Hal ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih variatif dan kontekstual sesuai perkembangan zaman (M. S. Prayuda et al., 2025).

Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkendali justru dapat menurunkan minat belajar siswa. Ketergantungan terhadap hiburan digital seperti media sosial, game online, dan konten non-edukatif lainnya dapat mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar, menurunkan konsentrasi, serta memicu perilaku pasif dalam proses pembelajaran. Dampak negatif ini diperparah dengan kurangnya pengawasan dari orang tua maupun guru dalam penggunaan gadget sehari-hari.

Dengan demikian, perlu adanya upaya bersama dari semua pihak—baik sekolah, keluarga, maupun masyarakat—untuk mengedukasi dan mengarahkan siswa dalam memanfaatkan gadget secara produktif. Pendekatan yang seimbang antara penggunaan teknologi dan penguatan motivasi belajar internal menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan peran gadget sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan sebagai penghambat (Rahmawati et al., 2022).

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, M., Pratama, M. V, & ... (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela* ... <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/689>
- Prayuda, M., Ginting, F. Y. A., & ... (2023). IMPROVING STUDENTS'READING COMPREHENSION THROUGH LISTEN READ DISCUSS (LRD) STRATEGY. ...

- Bahasa Indonesia Dan*
<https://ejournal.ust.ac.id/index.php/PENDISTRA/article/view/2713>
- Prayuda, M. S., Nainggolan, D. M., & ... (2025). Kegiatan Kebersihan Lingkungan Secara Gotong Royong Serta Pembuatan Taman Di Desa Belang Malum Kecamatan Sidikalang Kabupaten Dairi. *Jurnal*
<https://ejournal.pustakakaryamandiri.com/ojs/index.php/jppm/article/view/108>
- Prayuda, M. S., Purba, N., & Gultom, C. R. (2024). The Effectiveness of English as a Science Medium Instruction in Higher Education. ... *Penelitian Pendidikan IPA*.
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/7986>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*.
<https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/30523>
- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video dengan model POE (Predict Observe Explain) untuk melatih keterampilan proses IPA siswa sekolah *Jurnal Basicedu*.
<https://www.neliti.com/publications/449960/pengembangan-media-pembelajaran-interaktif-berbasis-video-dengan-model-poe-predi>
- Tabina, M. H. C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., & ... (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal*
<http://ulilalbabinstitute.id/index.php/J-CEKI/article/view/4219>
- Thoyibah, A. P., Efriani, A., & Arifin, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint untuk Melihat Minat Belajar Siswa. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*. <http://ulilalbabinstitute.id/index.php/J-CEKI/article/view/3670>
- Utami, S., Jayanti, J., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 3 Tanjung Lago. *JPDI (Jurnal*
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/3758>
- Wirawan, R., & Nur, M. A. (2021). Sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*.
<https://ejournal.pnc.ac.id/index.php/madani/article/view/547>