

## Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar di SMK Muhammadiyah 2 Sleman

Lolita Azahra<sup>1</sup>, Yusron Masduki<sup>1</sup>, Iftahuul M.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>SMK Muhammadiyah 2 Sleman

---

### Key Words:

Pengaruh, Gadget, Motivasi, Belajar, Muhammadiyah

---

### Abstrak

Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa mempunyai gadget pribadi yang berdampak pada timbulnya motivasi yang rendah terhadap pembelajaran. Dengan demikian, dampak buruk gadget dapat membuat kepribadian siswa yang menggunakan gadget semakin tidak aktif, seperti individual, kurang peduli terhadap sekitarnya serta rasa sosial dari anak berkurang, tujuan peneliti untuk mengetahui adanya dampak gadget terhadap motivasi belajar siswa, dan sementara ciri khasnya yang mempunyai cenderung lebih tidak aktif, pola pikir cenderung asli, menemukan gampang saja serta kurang mempunyai simpati. Penelitian pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Sleman dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi observasi lapangan. Kesimpulan dari artikel ini adalah pemakaian gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya bisa meningkatkan motivasi belajar siswa karena gadget bisa diakses secara lebih mudah tanpa banyak kendala. Dampak buruknya dapat mengurangi motivasi belajar peserta didik.

---

**How to Cite:** Azahra. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar di SMK Muhammadiyah 2 Sleman. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat cepat sehingga hampir semua orang di muka bumi ini menggunakan gadget. Di zaman modern sekarang ini gadget sangat membantu semua aktivitas manusia baik dalam hal pekerjaan maupun belajar karena gadget dapat membantu komunikasi dengan orang yang jaraknya jauh. Gadget berbeda dari perangkat elektronik lainnya karena cenderung memiliki elemen inovasi yang baru (Fitriani, 2023). Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi, hal itu sudah menjadi kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan baik. Jadi dengan itu manusia menciptakan adanya alat untuk memudahkan dalam berkomunikasi, menonton video, mendengar musik, jejaring sosial dan hal lain melalui fitur yang telah ada dalam gadget (Andriani & Rasto, 2019).

Gadget ialah suatu benda kecil yang memiliki fungsi penting, Gadget juga dapat berfungsi sebagai alarm elektronik yang mengalami perubahan dari waktu ke waktu, & menjadi alat elektronik dengan manfaat khusus. (Ardyansyah, 2019) Gadget mempunyai perkembangan setiap harinya sehingga dapat meringankan hidup manusia lebih mudah. Secara keseluruhan gadget ialah alat teknologi yang mempunyai hal tertentu dan berkembang di setiap hari ke hari. Bahkan, dengan perkembangan teknologi banyak orang tua membiarkan anak-anak mereka menggunakan gadget untuk bermain game seperti game anak-anak akan malas dalam belajar.

Gadget ini memungkinkan untuk berbagi materi pelajaran dan tugas kepada siswa (Kurniawati, 2020). Ada beberapa jenis gadget seperti handphone, laptop, smartphone, tablet, dan sebagainya. Dengan beragam jenisnya, kebutuhan manusia terhadap gadget semakin tumbuh seiring berkembangnya waktu dan teknologi (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Gadget telah terbukti memiliki manfaat yang berdampak pada prestasi siswa. Prestasi belajar mencakup hasil dari kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar dalam jangka waktu tertentu, baik dalam hal pengetahuan maupun perilaku (Hariani, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak sewajarnya oleh anak-anak dapat berdampak negatif pada interaksi sosial mereka, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat (Muttabiah et al., 2021). Dampak lain dari gadget mencakup aspek positif dan negatif sebagai berikut:

Dampak positif gadget: Gadget memudahkan komunikasi jarak jauh, mempercepat akses informasi, meningkatkan kecerdasan, dan mendukung pembelajaran dengan memudahkan akses terhadap materi serta memupuk rasa ingin tahu. Dampak negatif gadget: Kecanduan gadget bisa membuat seseorang lebih tertutup dan menghambat interaksi dengan teman. Penggunaan berlebih dapat mengganggu kesehatan, menyebabkan masalah mata seperti kelelahan atau gangguan tidur akibat penggunaan malam yang berlebihan.

Faktanya di dunia modern ini tidak sedikit yang menggunakan gadget, apalagi pada peserta didik zaman sekarang mereka belajar hampir menggunakan gadget. Jika tidak menggunakan gadget mereka kurang fokus dalam pembelajaran. Karena mereka lebih mengutamakan untuk bermain smartphone. Jadi, dengan kecanggihan gadget guru harus memanfaatkan gadget untuk media belajar siswa supaya mereka juga lebih fokus dalam pembelajaran yaitu dengan cara mengirim sebuah foto yang akan dikirim dengan siswa, handphone juga bisa sebagai alat perekam suara atau video, sehingga siswa dapat merekam guru yang sedang mengajar untuk menyimpan belajar siswa. Kurangnya materi yang ada di buku gadget juga dapat membantu siswa untuk mencari materi lewat handphone. Pada abad 21 gadget sudah menjadi sumber belajar bagi para pelajar tidak harus susah payah untuk pergi ke perpustakaan mencari referensi. Hampir semua pelajaran sudah tersedia di gadget.

Pengguna gadget di SMK Muhammadiyah 2 Sleman hampir semua siswa mempunyai gadget pribadi. Tetapi mereka diperbolehkan untuk membawa gadget ke sekolah, karena beberapa sistem pembelajaran mereka melalui gadget. Guru di SMK Muhammadiyah 2 Sleman sering menemukan siswa bermain gadget dan menegurnya. Walaupun diperbolehkan membawa gadget tetapi pihak sekolah tetap mengawasi mereka ketika bermain gadget selain untuk pembelajaran.

Awalnya, sejauh mana anak-anak muda menggunakan teknologi di sekolah bergantung pada jenis peralatan yang mereka miliki, pengaturan yang telah ditetapkan, dan tingkat akses yang tersedia bagi mereka (Bakar, 2020). Belajar dapat diartikan sebagai perubahan, yaitu transformasi yang lebih menekankan pada upaya dalam perilaku (Hariani, 2022). Belajar melibatkan perubahan, dalam hal ini merujuk pada usaha mengubah tingkah laku atau pengetahuan sebagai hasil dari proses pembelajaran. (Sri Rizqi Wahyuningrum & Fitriyah, 2023).

Motivasi dalam belajar merupakan faktor signifikan yang besar (Emda, 2018). Motivasi belajar timbul karena adanya keinginan siswa terhadap apa yang dicita-citakan sehingga bisa mengetahui hal apa yang harus ditingkatkan. Jika siswa memiliki motivasi yang baik dalam belajar maka siswa akan semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugasnya secara baik. Jika siswa yang sedang sakit dia tidak mempunyai gairah dalam belajar, jadi motivasi belajar siswa menjadi lemah. Hasil pembelajaran dapat dilihat, dibuktikan, dan diukur melalui prestasi yang siswa capai berdasarkan pengalaman belajar mereka (Andriani & Rasto, 2019).

Pembelajaran merupakan aktivitas yang berlangsung secara terus-menerus oleh anak setiap harinya, di berbagai tempat dan waktu. Dengan lemahnya motivasi belajar maka mereka tidak akan gairah dalam belajar dan hasil belajar menjadi rendah. Jadi, motivasi belajar pada siswa itu sangat perlu ditingkatkan dan diperkuat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat dan hasil belajar yang lebih baik. Motivasi belajar juga tertuju pada harapan dan nilai, sebagaimana harapan

terarah kepada siswa bisa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan nilai memberi keyakinan siswa secara maksimal untuk berhasil dalam belajar (Rahmawati, 2020).

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap pelajaran itu sangat penting dalam peningkatan semangat belajar siswa pada pembelajaran tertentu. Setiap siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda, dan motivasi ini sangat penting dalam merangsang semangat belajar. Siswa akan dapat memahami apa yang mereka pelajari dan kuasai sehingga materi pembelajaran sudah ada di luar kepala. Motivasi belajar ialah suatu gerakan di dalam diri siswa yang mengarahkan untuk belajar (S. Permadi et al., 2020). Siswa yang menghargai pembelajarannya dan mereka tahu bahwa pembelajaran itu berguna di dalam kehidupan sehari-hari serta di masyarakat maka motivasi belajar mereka akan lebih tinggi. Karena semakin tinggi motivasi belajar mereka, maka usaha dan upaya lah yang akan dilakukan oleh mereka. Jika siswa yang melakukan usaha dan upaya untuk meningkatkan keberhasilan mereka maka akan mendapatkan hasil yang memuaskan.

(Mariskhana, 2018) motivasi belajar ialah timbul karena adanya dorongan atau keinginan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya lingkungan belajar dengan aktif lalu hal itu bisa memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Jadi dapat disimpulkan motivasi belajar suatu pendorong semangat belajar (Arianti, 2019). Ada beberapa siswa yang mengalami kendala dalam belajar di SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Kendala ini karena motivasi belajar mereka setiap siswa berbeda. Dan gadget yang membuat siswa malas untuk belajar. Motivasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 2 Sleman dalam pelajaran Bahasa Arab cenderung lemah. Karena ada sebagian siswa tidak bisa membaca dalam Bahasa Arab, jadi ketika mereka diberi materi Bahasa Arab guru memberi materi dengan tulisan Bahasa Arab, latin dan beserta artinya.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam, penggunaan metode kualitatif dalam peneliti ini menghasilkan suatu fenomena yang lebih aktif. Metode pengamatan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek yang diteliti sehingga dapat dipahami cara kerja sistem yang berjalan di sekolah tersebut. Peneliti ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Populasi yang diteliti adalah siswa TKR yang berjumlah 32 siswa. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2023.

Penelitian ini menemukan dua fleksibel, fleksibel bebas dan fleksibel terikat. Fleksibel bebas adalah hal yang dapat membuat atau penyebab perubahan pemicu adanya fleksibel terikat. Fleksibel bebas pada peneliti ini ialah sumber belajar melalui gadget. Penggunaan dalam suatu sumber belajar melalui gadget adalah alat elektronik yang mempunyai perubahan dari waktu ke waktu sampai hidup manusia menjadi lebih baik. Fleksibel terikat dalam penelitian ini ialah yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Metode pengumpulan data ialah salah satu cara yang dilakukan untuk mendapatkan data. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data yang diambil dalam penelitian ini adalah dengan mengamati pembelajaran mereka di kelas maupun di kawasan sekolah.

## DISKUSI

Peneliti ini menemukan bahwa peminatan siswa dalam belajar itu menggunakan gadget, karena dengan menggunakan gadget mereka bisa mempertimbangkan belajar mereka di dalam kelas, setelah saya teliti pembelajaran mereka di kelas dengan menggunakan gadget motivasi belajar mereka sangat antusias bahkan mereka lebih aktif dalam mencatat materi, sebelumnya jika pembelajaran melalui buku mereka lebih mementingkan untuk bermain gadget. Hal ini terlihat bahwa gadget sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Bahkan, tanpa gadget motivasi belajar mereka rendah.

## KESIMPULAN

Jadi sebagaimana yang telah dijelaskan di atas pengaruh gadget terhadap siswa SMK Muhammadiyah 2 Sleman sangat aktif. Karena, dengan hal ini motivasi belajar siswa lebih meningkat. Dengan demikian, sekolah ini bisa mengontrol siswa dalam proses belajarnya dengan menggunakan gadget. Diterapkannya pembelajaran menggunakan gadget di SMK Muhammadiyah 2 Sleman pihak sekolah tetap memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Jadi dengan penggunaan gadget dalam belajar siswa dapat membantu motivasi belajar siswa sehingga dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Namun teknologi dan Pendidikan tetaplah esensial, dengan peran guru yang tepat dalam membimbing siswa menuju pemahaman yang mendalam dan minat belajar yang tinggi. Jadi, jika siswa dapat menggunakan gadget dengan baik maka bisa digunakan dalam sarana belajar untuk mencapai tingkat prestasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama, saya ingin mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan saya nikmat kesehatan dan waktu sehingga artikel yang saya susun ini selesai tepat waktu; Kedua, tentunya kepada kedua orang tua saya senantiasa membimbing saya sampai sejauh ini; Ketiga, kepada dosen pembimbing dan teman-teman sekalian yang sudah berkenan meluangkan waktu dan pikirannya dalam membantu saya menyelesaikan artikel ini; Keempat, kepada seluruh akademik SMK Muhammadiyah 2 Sleman yang telah berkenan menyediakan tempat bagi kami selama peneliti ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ardyansyah, S. S. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar bagi mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang. *Jurnal Valtech*, 2(2), 160–165. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- ARIANTI, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 39–46. <https://journal-uim-makassar.ac.id/index.php/AIJER/article/view/572>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fitriani, F. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 5(2), 125–129. <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>
- Hariani, E. R. (2022a). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi. 4307(April), 1191–1195.
- Hariani, E. R. (2022b). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Snhrp*, 3(April), 1191–1195. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/451%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/download/451/394>
- 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>
- Marikhana, K. (2018). Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Perspektif*, 16(1), 62–67.

- Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Janacitta*, 4(2), 56–63. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- S. Permadi, A., Purtina, A., & Jailani, M. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 16–21. <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i1.2071>
- Sri Rizqi Wahyuningrum, & Fitriyah. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Belajar Siswa di SMPN 4 Pamekasan. *DA'WA: Jurnal Bimbingan Penyuluhan & Konseling Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.36420/dawa.v2i2.217>