

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMK NEGERI 1 BATANG ANGKOLA

Sukatno

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan  
[sukatno@um-tapsel.ac.id](mailto:sukatno@um-tapsel.ac.id)

---

**Abstract:** *This study aims to determine whether or not the use of gadgets has an effect on student learning motivation through group guidance services at SMK Negeri 1 Batang Angkola. A gadget is a small electronic device with various functions. Gadgets have a good impact on the educational process in learning, but it is very important to control and limit the use of gadgets so that they are more useful and do not deviate from existing facilities. Motivation to learn is an impulse that arises in a person to learn. Group guidance is one of the guidance and counseling services which is a process of providing assistance to individuals in a group setting to gain new understanding and develop individual potential optimally. The research method used was true experimental research design with pretest-posttest control group design. The sample of the experimental class, namely class X TKJ I, consisted of 10 students including 3 male students and 7 female students with group guidance service treatment. Based on the results of the Wilcoxon signed rank test analysis conducted by researchers, the Z result was  $0.045 < 0.05$ , meaning that  $H_0$  was rejected. This shows that group guidance is effective in reducing the effect of using gadgets on student learning motivation. The findings in the experimental group showed a significant decrease in the effect of gadget use between the pretest and posttest results of the experiment. The average effect of the use of gadgets on students' motivation in the experimental group was 42% (pretest experiment) and 70% (posttest experiment). This shows a very significant difference. The results of data processing, show that the effect of using gadgets on student motivation through group guidance services at SMK Negeri 1 Batang Angkola, where there is an effect can be minimized.*

**Keywords:** *Gadgets, Learning Motivation, Group Guidance*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola. Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget membawa dampak yang baik bagi proses pendidikan didalam pembelajaran, akan tetapi sangat penting untuk mengontrol dan membatasi penggunaan gadget supaya lebih bermanfaat dan tidak menyimpang dari sarana yang telah ada. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *true eksperimental design rancangan pretest-posttest control group design*. Sampel kelas eksperimen yaitu kelas X TKJ I sebanyak 10 siswa diantaranya 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan dengan perlakuan layanan bimbingan kelompok. Hasil pengolahan data, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola, yang terdapat adanya pengaruh dapat di minimalisirkan.

**Kata Kunci :** Gadget, Motivasi Belajar, Bimbingan Kelompok

## PENDAHULUAN

Di zaman modern sekarang ini, kita tidak lepas dengan yang namanya gadget. Bahkan kita itu sering mengucapkan dan mendengar istilah gadget. Menurut Osland *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa *Inggris* yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.

Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari gadget yaitu telepon pintar (*smartphone*), tablet, laptop, kamera, dan gadget lainnya.

Salah satu fitur yang terkenal dan paling menarik dari gadget adalah internet. Siswa dapat dengan mudah mencari informasi apa pun untuk tugas-tugas sekolah di internet. Gadget membawa dampak yang baik bagi proses pendidikan didalam pembelajaran, yaitu: dapat berbagi informasi maupun mencari informasi yang dibutuhkan, sebagai alat komunikasi, dapat memperoleh pengetahuan yang luas dan cepat, sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar. Akan tetapi sangat penting untuk mengontrol dan membatasi penggunaan gadget supaya lebih bermanfaat dan tidak menyimpang dari sarana yang telah ada, disini peran orangtua sangatlah penting.

Pemakaian berlebihan terhadap perangkat komunikasi ini telah menyebabkan ketergantungan, sehingga apabila orang yang memilik gadget tidak menyentuh ataupun tidak

membawanya dalam aktivitas sehari-harinya maka dia merasa ada yang kurang dalam dirinya yang dapat menimbulkan perasaan kurang percaya diri. Selain dari dampak ketergantungan yang begitu hebat yang ditimbulkan, gadget juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, yaitu kurangnya motivasi dalam belajar. Seharusnya siswa bisa mempergunakan gadget dengan sebaik-baiknya khususnya pada saat proses belajar mengajar, yaitu : menggunakan gadget seperlunya, tidak tergantung pada gadget, membatasi pemakaian gadget.

Namun pada kenyataannya dampak negatif dari gadget yang banyak dijumpai dari siswa dibanding dengan dampak positif. Adapun dampak negatif gadget terhadap pembelajaran yaitu: penurunan konsentrasi belajar, lemah dalam menganalisa permasalahan, malas membaca, kecanduan, dan juga gadget dijadikan sarana yang curang dalam menghadapi ujian.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* digunakan untuk *browsing* bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *game online* dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada (*Instagram, Path, Facebook, twitter*), mereka cenderung memiliki *gadget* untuk mengikuti *trend* yang ada saat ini (Hasella, 2013). Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil dari nilai rata-rata siswa di XI MIA 5 yaitu 30 (73,2%) responden memiliki nilai tinggi

sedangkan 11 (26,8 %) responden lainnya memiliki nilai rendah.

Fenomena di lokasi penelitian, terlihat siswa di SMK Negeri 1 Batang Angkola menggunakan gadget. Mereka diperbolehkan membawa gadget dari rumah dan sekolah menyediakan wifi khusus untuk siswa demi kelancaran proses belajar mengajar.

Penggunaan gadget disini memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya yaitu memperlancar proses belajar mengajar di sekolah. Siswa tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar/menulis di buku. Selain itu siswa juga akan lebih bersemangat untuk belajar dikarenakan aplikasi-aplikasi gadget yang menarik. Selain itu, penggunaan gadget juga berdampak negatif yaitu: adanya kemudahan dalam mengakses media informasi dan teknologi yang menyebabkan siswa menjadi malas bergerak ataupun beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Akibatnya konsentrasi siswa di SMK jadi terganggu. Mereka lebih tertarik dan lebih fokus dengan gadget dibanding dengan pelajaran di sekolah.

Dari latar belakang yang penulis uraikan di atas dan dari fenomena yang ada pada saat ini maka penulis tertarik mengkaji lebih jauh Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batang Angkola yang beralamat di Jl. Mandailing No 2 Benteng Huraba Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan Provinsi Sumatera Utara.

Sedangkan Waktu penelitian direncanakan selama kurang lebih 2 (dua) bulan setelah seminar proposal dan surat permohonan penelitian dikeluarkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif *true experimental design* rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design* yakni, eksperimen yang betul-betul sebab peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen.

Adapun cara dalam penentuan sampel, yaitu dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner/angket dan observasi.

## **HASIL**

Pembahasan hasil penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola secara rinci akan dilakukan sebagai berikut :

Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 batang angkola sangat besar pengaruhnya, maka hendaknya perlu dilakukan upaya untuk membantu siswa menurunkan

pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar. Layanan bimbingan kelompok adalah upaya yang bisa dilakukan, karena bimbingan kelompok terbukti dapat menurunkan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa.

Setelah layanan bimbingan kelompok diberikan (*posttest*) pada kelompok eksperimen, tingkat pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa menurun. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* disebabkan karena perlakuan layanan bimbingan kelompok yang diberikan. Melalui layanan bimbingan kelompok, siswa merasakan kebebasannya menyampaikan pendapat, dapat mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang tingkah laku untuk mengendalikan diri, tenggang rasa dan sumbang saran kepada sesama anggota kelompok.

Berdasarkan hal tersebut layanan bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antar pribadi yang dimiliki, dan melatih membentuk keperibadian individu. Dengan demikian pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dapat teratasi dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok.

## SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Kesimpulan umum

Kesimpulan umum penelitian ini adalah peneliti dapat mengurangi pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola.

### 2. Kesimpulan khusus

a. Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan layanan bimbingan kelompok.

b. Terdapat penurunan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelompok eksperimen sesudah (*posttest*) diberikan, dimana penurunan *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Herman Wasito. 2001. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung:PT. Remaja Rosda Karya
- Nurudin. 2005. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers
- Prayitno, Erman Amti. 2009. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: UNP Press

- Rima Rahmawati. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016* (Skripsi)
- Sudarwan Denim. 2007. *Metode Penelitian Untuk Ilmu-ilmu Perilaku*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sumadi Suryabrata. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wiratna S. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press