

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA

ANALYSIS OF THE IMPACT OF GADGET USE AT STUDENT LEARNING MOTIVATION

Farahdhiva Qotrunnada Fajrin¹, Vincentia Della Prawesti², Tiara Zalza Nabilah³, Febriana Nur Cahyaningrum⁴, Ananda Roqiba Faradisi⁵, Eka Aulia Sari⁶, Risma Savitri⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

¹ farahdhiv@gmail.com, ² vincentiadellaaaa@gmail.com, ³ tiarazalza13@gmail.com,
⁴ fnc0402@gmail.com, ⁵ faradisi22@gmail.com, ⁶ auliasari31@gmail.com, ⁷ savitririsma15@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of using gadgets on students' learning motivation. The subjects of this study were 7 elementary school students. This type of research is qualitative research with a descriptive approach. Data collection methods used are tests, observations, and task-based interviews. The instruments used in the research were test sheets, observation sheets, and documentation. to obtain data on the use of gadgets and student learning motivation that has met valid criteria and this research was conducted within a 3-month time limit. The results of this study indicate that there is an impact of using gadgets on students' learning motivation. Test the validity of the data used in this study by using the time triangulation method and technical triangulation. Based on the results and discussion in the research that has been carried out by researchers, the learning process would be nice to be able to create a pleasant atmosphere. So that students do not quickly feel bored when learning activities take place. Creating a learning atmosphere that is fun, comfortable, and not boring.

Keywords: *Learning Motivation; Use of Gadgets; Impact Analysis*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* pada motivasi belajar siswa. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa SD sebanyak 7 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan wawancara berbasis tugas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar tes, lembar observasi, dan dokumentasi. untuk memperoleh data penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa yang telah memenuhi kriteria valid dan penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dampak dari penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Uji keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode triangulasi waktu dan triangulasi teknik. Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penlitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka proses pembelajaran alangkah baiknya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Supaya siswa tidak cepat merasa bosan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membosankan.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar; Penggunaan Gadget; Analisis Dampak*

Submitted	Accepted	Published
June 10th 2023	June 18th 2023	June 30th 2023

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan (Lestari, 2018).

Salah satu bentuk teknologi digital yang berkembang saat ini adalah *gadget*, *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Begitupun dalam dunia pendidikan *gadget* memiliki pengaruh yang sangat besar, dengan adanya *gadget* siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit. (Kurniawati, 2020) *Gadget* dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi seorang anak dalam penggunaan *gadget* sebagai berikut : 1. Iklan; 2. Fitur-fitur yang menarik minat anak; 3. Kecanggihan yang dapat memudahkan penggunaanya; 4. Lingkungan yang menuntut penggunaan *gadget*; 5. Faktor budaya; 6. Faktor sosial; 7. Faktor pribadi(Selan, 2019).

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah (Pratama et al., 2019). Motivasi adalah istilah umum yang menyatakan sikap positif individu dalam aspek tertentu lingkungannya. Motivasi memiliki fungsi memberi energi dan mengarahkan. Istilah lain untuk menunjukkan aspek atau kondisi motivasi tertentu yakni kebutuhan, keinginan atau minat (Sandika, 2021). Motivasi belajar adalah sebuah daya penggerak dalam diri seseorang sehingga secara disadari dapat menimbulkan kegiatan belajar optimal, yang menuntun secara langsung menuju tujuan yaitu tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan prestasi belajar yang diharapkan. Motivasi dibagi menjadi dua, yakni motivasi intrinsik (dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dari luar diri) Putra & Frianto dalam (Mulya & Lengkana, 2020). Motivasi ini akan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi alhasil ia dapat mengembangkan pemikirannya menjadi lebih kritis dan kreatif. kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu ide baru dengan cara yang bervariasi dalam menyelesaikan permasalahan (Residu et al., 2015). Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyelesaikan permasalahan, mereka cenderung menggunakan cara yang mereka sukai yang dianggap lebih efektif dan efisien. Cara inilah yang disebut dengan gaya belajar. Gaya belajar ialah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Gaya belajar yang beda dapat berpengaruh dalam proses untuk mencari jawaban dan hasil suatu masalah (Hidayat & Fiantika, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan dengan motivasi yang tinggi dapat menciptakan proses berpikir kreatif yang optimal serta ditunjang dengan gaya belajar yang tepat siswa dapat menyerap ilmu dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang baik.

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh terhadap motivasi dan proses berpikir siswa, salah satu teknologi yang kerap kali kita jumpai yakni gadget. Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif serta fleksibel sehingga menimbulkan rasa ketertarikan bagi setiap kalangan untuk mengoperasikannya baik itu lansia, muda, remaja bahkan anak-anak. Gadget memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gadget juga memberikan dampak negatif khususnya bagi anak jika digunakan tanpa pengawasan orangtua (Sunita & Mayasari, 2018). Dengan adanya teknologi berupa gadget, penggunaannya sering kali disalahgunakan sehingga manfaat dari gadget tidak dipergunakan dengan semestinya. Penggunaan gadget pada siswa memiliki dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif tersebut misalnya anak menjadi malas belajar dan lebih memilih untuk memainkan gadget yang dimiliki, sedangkan dampak positifnya adalah pengetahuan yang dimiliki siswa semakin bertambah sehingga memberikan motivasi lebih bagi siswa untuk belajar (Mira Fenia, 2019.)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif berisikan tentang penjelasan dan penjabaran dari fokus permasalahan. Jenis pendekatan kualitatif suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia yakni mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang ada yang masih terjadi sampai saat sekarang atau waktu yang lalu (Fiantika & Zhoga, 2021). Teknik pengumpulan data yang diberikan oleh penulis memberikan sebuah tes tulis dan observasi. Subjek yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 7 siswa dengan berbagai karakter dan jenis belajar yang berbeda. Dengan mengamati motivasi siswa bimbingan belajar dan kebiasaan sehari-harinya. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu tujuh siswa berinisial NBB, NQS, NA, AR, MFA, NCR, AL

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang peneliti lakukan terdapat perbedaan permasalahan yang dialami oleh siswa diantaranya sebagai berikut :

1. Permasalahan pertama yang terjadi pada pelaksanaan bimbingan belajar siswa berinisial NBB yaitu semangat siswa dan motivasi belajar siswa yang naik turun, terlebih lagi jika usai libur panjang. Untuk memulai membangkitkan semangat siswa lagi dalam belajar cukup susah. Selain permasalahan tersebut, siswa juga cenderung memiliki ingatan lemah tentang materi yang sudah dipelajari. Dari kesulitan dan permasalahan yang ditemukan tersebut, penulis menerapkan cara belajar dengan menggunakan benda konkret. Solusi tersebut dipilih karena selama proses belajar berlangsung siswa lebih mudah menyerap materi dengan menggunakan media konkret. Dari 8 tipe belajar menurut Gagne, siswa tersebut termasuk kedalam tipe belajar *learning concrete concept* (belajar konsep secara konkret). Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil belajar pada pertemuan 4,

dimana pada pertemuan tersebut penulis mendampingi siswa untuk belajar materi konsep perkalian dengan menggunakan benda konkret yaitu daun. Daun tersebut disusun oleh siswa secara berkelompok sesuai dengan soal perkalian yang diberikan. Seperti contohnya pada soal 3×5 , siswa menyusun 5 daun sebanyak 3 kelompok kemudian daun yang telah disusun tersebut dihitung jumlahnya untuk mengetahui hasil dari operasi hitung pada soal tersebut. Melalui proses belajar dengan menggunakan media konkret tersebut, siswa dapat dengan cepat memahami konsep perkalian sehingga hasil yang diperoleh pada pertemuan 4 sangat baik.

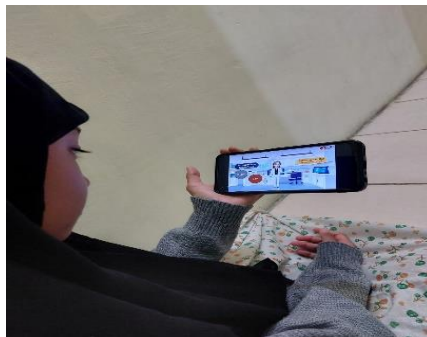


Gambar 1.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama 3 bulan mendampingi siswa belajar, jenis belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu belajar sosial. Hal tersebut ditemukan pada saat siswa belajar dengan teman sebayanya dapat terlihat siswa tersebut memiliki semangat dan motivasi belajar yang tinggi untuk belajar, berbanding terbalik ketika siswa tersebut belajar secara individu terlihat siswa malas menjawab dan tidak memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Sehingga dengan adanya lingkungan sosial yang mendukung dapat mempengaruhi semangat dan motivasi belajar siswa tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan pada saat pelaksanaan bimbingan berlangsung, apabila terdapat salah satu teman sebaya yang tidak hadir maka siswa tersebut juga tidak hadir dalam belajar. Peneliti menggunakan media konkret untuk memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan proses belajar tersebut bermakna sehingga memiliki kesan pada siswa agar materi tersebut tidak mudah hilang dari ingatannya, selain menggunakan metode tersebut penulis juga menerapkan teori belajar dari Pavlov yaitu teori *classical conditioning*. Penerapan teori tersebut dengan cara membiasakan pemberian stimulus kepada siswa yang nantinya akan diperoleh respon dari siswa. Untuk memudahkan pemahaman tersebut, siswa selalu diberikan Tanya jawab atau latihan secara berulang-ulang disetiap pertemuan dengan materi yang sama. Hal tersebut dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada daya ingat siswa yang rendah. Melalui proses pembiasaan yang diberikan secara berulang-ulang tersebut dapat membantu materi lebih lekat pada ingatan siswa.

2. Permasalahan kedua yang terjadi pada saat pelaksanaan bimbingan belajar siswa berinisial NQS yaitu kurangnya pemahaman materi dan suasana hati siswa, lalu siswa juga terkadang merasa kurang semangat jika diminta untuk menghitung angka yang terlalu banyak, akan tetapi siswa tetap memahami tentang penjelasan yang penulis berikan. Adapun upaya yang penulis lakukan dalam menghadapi permasalahan yang muncul pada proses kegiatan bimbingan belajar yaitu dalam menghadapi kurangnya pemahaman materi siswa penulis awalnya akan memberikan penjelasan yang jelas sehingga dapat

dipahami oleh siswa lalu kemudian penulis akan memberikan contoh, menjelaskan secara jelas, menunjukkan video di youtube, dan meminta siswa untuk membaca bacaan yang terdapat pada buku, dan dengan menunjukkan benda konkrit. Kemudian dalam menghadapi suasana hati siswa yang penulis lakukan yaitu dengan tidak terlalu memaksa siswa untuk mendalami materi namun ketika penulis merasa siswa cukup paham akan materinya penulis bebaskan siswa untuk bermain gadget dan ketika siswa merasa kurang semangat dalam belajar peneliti memberikan motivasi atau kalimat penyemangat agar siswa memiliki dorongan agar mau belajar. Dari penjelasan upaya yang telah dijelaskan oleh penulis maka dari 8 tipe belajar menurut Gagne siswa termasuk kedalam *Learning concrete concepts* (belajar konsep secara konkrit) dan *Stimulus respons learning* (belajar rangsangan jawaban) yaitu dapat dibuktikan pada pertemuan 4, 5, dan 6 dimana pada pertemuan ke 4 siswa harus diberikan rangsangan jawaban terlebih dahulu dalam mencari mean, median, dan modus. Lalu pada pertemuan ke 5 siswa saya tunjukkan video mengenai contoh zat campuran heterogen dan zat campuran homogen, lalu pada pertemuan ke 6 saya tunjukkan benda berupa balok dan kubus dalam menghitung sisi dan rusuk bangun tersebut.



Gambar 2. Siswa menggunakan video pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama 3 bulan pada saat mendampingi siswa belajar, jenis belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu belajar kebiasaan. Hal ini dapat dilihat ketika sebelum diadakannya bimbingan belajar siswa jarang sekali melakukan kegiatan belajar di rumah, namun ketika adanya kegiatan bimbingan belajar dengan penulis siswa lebih sering melakukan kegiatan belajar dan terkadang ia meminta belajar dengan sendirinya. Penulis juga menggunakan teori *Classical Conditioning* oleh Ivan Pavlov dimana respon dapat terjadi secara otomatis, jika terdapat stimulus baru. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran ketika siswa diberikan rangsangan secara otomatis siswa langsung meresponnya.

3. Permasalahan keempat yang terjadi pada saat pelaksanaan bimbingan belajar siswa berinisial MCR yaitu dilihat dari karakter siswa, siswa memiliki karakter pendiam, kadang malas, dan lembut. Biasanya penulis mengatasi dengan cara mengajak sharing terkait kesehariannya agar bisa memahami apa yang diinginkan atau yang dialami siswa, selain itu juga bertanya mengenai pembelajarannya di sekolah bagaimana, ada keluhan dalam hari ini atau tidak. Dari seiring berjalannya waktu siswa terbiasa dan menangkap pembicaraan dengan baik. Setiap sebelum bimbingan belajar dimulai saya bertanya mengenai bagaimana dengan sekolahnya, apa tadi yang dipelajari di sekolah dan bagaimana suasana sekolahnya setiap hari. Siswa juga malu bertanya, dari kurangnya dia

bertanya itu sulit membuatnya lebih bisa berkembang dalam menyampaikan pertanyaan maupun pendapat. Jadi saat pembelajaran kadang saya selingkan dengan percakapan dan bertanya-tanya mengenai pelajaran yang dapat membuatnya agar memiliki kemajuan bertanya. Siswa juga mudah bosan saat belajar atau jika terlalu lama belajar siswa mengantuk, dari sini saya bertanya mengenai hal yang tidak membuatnya bosan. Siswa suka kpop jadi saat belajar sesekali menyalakan musik kesukaannya, jika siswa mengantuknya hilang maka musik dimatikan dan lanjut belajar. Selain itu siswa juga malas belajar, dilihat dari tingkah lakunya siswa tidak terlalu suka belajar lama. Saat pengerjaan soal atau tugas, siswa belum terlatih mengerjakan dengan cepat, dari lamanya mengerjakan soal itu dikarenakan siswa kurang literasi. Fokusnya tidak di buku, jika diperhatikan siswa banyak termenung maupun melamun, dengan membolak-balikan lembaran buku tetapi tidak dibaca dengan baik. Jadi siswa sulit menangkap materi yang dipelajarinya. Disini penulis mengatasi dengan menjelaskan secara singkat dengan diambil inti atau kata kunci dari materi tersebut, jadi dia sedikit bisa menangkap pelajarannya.



Gambar 4. Siswa menggunakan media digital

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama 3 bulan pada saat mendampingi siswa belajar, jenis belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu belajar auditori. Gaya belajar auditori mengandalkan pendengaran sebagai penerima informasi dan pengetahuan, biasanya lebih peka dengan mendengar ucapan. Bisa dilihat dari setelah penulis memahami karakter siswa dan juga meyakinkan, siswa dapat mendengar dengan baik dan dapat menerima penjelasan. Selain itu siswa juga suka mendengarkan musik kesukaannya untuk selingan belajar. Penulis juga menggunakan teori dari Ivan Pavlov yaitu Classical Conditioning, dimana respon siswa terjadi secara otomatis dan bersifat alamiah. Hal ini bisa dilihat dari cara siswa menanggapi. Penerapan teori ini dengan cara membiasakan.

4. Permasalahan ketiga yang terjadi pada pelaksanaan bimbingan belajar siswa berinisial NA yaitu semangat siswa dan suasana hati siswa yang naik turun . Untuk memulai membangkitkan semangat siswa lagi dalam belajar cukup susah, sebelumnya siswa belajar ketika pada saat ujian atau suasana hatinya membaik, namun ketika adanya kegiatan bimbingan belajar dengan penulis siswa lebih sering melakukan kegiatan belajar dan terkadang ia meminta belajar dengan sendirinya. peneliti menerapkan cara belajar dengan menggunakan video pembelajaran di *youtube*. Solusi tersebut dipilih karena dalam proses mendampingi belajar berlangsung siswa lebih senang. Peneliti mendampingi siswa untuk belajar mata pelajaran Bahasa Inggris materi Rambu-Rambu Lalu Lintas. Peneliti meminta siswa untuk menonton sebuah video di *youtube* kemudian siswa diminta untuk mencatat dan dihafalkan bersama-sama. penulis memberikan games sederhana atau bermain *flashcard* atau memberikan sesuatu agar siswa semangat untuk belajar.



Gambar 3. Siswa melihat video pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama 3 bulan pada saat mendampingi siswa belajar, jenis belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu belajar kebiasaan. Hal ini termasuk dalam salah satu kategori 8 tipe menurut gagne, yaitu *Stimulus respons learning* (belajar rangsangan jawaban) dimana siswa harus dipancing dengan tebak-tebakan sederhana sejauh mana kemampuan daya ingat siswa tersebut ketika sudah menulis dan menghafal materi yang sudah dilihat.

5. Permasalahan kelima yang terjadi pada saat pelaksanaan bimbingan belajar berinisial MFA yaitu, siswa kurang motivasi belajar, siswa sulit berkonsentrasi, siswa tidak mudah memahami pelajaran, siswa cepat merasa bosan. Contoh dari permasalahan tersebut siswa tidak bisa menghitung perkalian dan ketika siswa menulis kalimat akan ada beberapa huruf yang tidak tertulis. Adapun upaya dalam menghadapi permasalahan tersebut yang dapat saya lakukan antara lain mengajak siswa untuk bercerita lalu menjadikan belajar yang lebih asik dengan bermain, memberi motivasi kepada siswa lewat cerita dan melatih siswa untuk menulis.



Gambar 5. Siswa menggunakan video pembelajaran

Siswa tergolong dalam *Stimulus respons learning* (belajar rangsangan jawaban). Pada pertemuan ke 1, 2, 3, 4, 9 dan 10 siswa melakukan rangsangan jawaban dalam hitungan perkalian. Dalam melakukan hitungan perkalian siswa dilatih untuk menghitung dengan tepat. Akan tetapi siswa masih kurang cepat untuk melakukan rangsangan jawaban dengan cepat dan tepat. Hal ini dapat dilatih terus menerus untuk meningkatkan daya rangsang siswa. Setelah melakukan bimbingan belajar bersama siswa selama 3 bulan, siswa mulai memberi sedikit perubahan pada dirinya untuk lebih memahami cara belajar berhitung, saya juga menggunakan teori behaviorisme. Aliran behaviorisme memandang bahwa terbentuknya tingkah laku diperoleh karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan melalui hubungan stimulus (rangsangan) dengan respon (jawaban). Perubahan

tingkah laku lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan. Jadi lingkungan merupakan faktor yang paling dominan dalam proses terjadinya perubahan tingkah laku. Tokoh aliran behaviorisme antara lain Pavlov dengan teori Classical Conditioning serta Thorndike dan Skinner dengan teori Operant Conditioning.

6. Permasalahan ke enam yang terjadi pelaksanaan bimbingan belajar berinisial AR yakni siswa memiliki motivasi belajar yang cukup rendah, siswa terkadang kurang bersemangat jika diminta untuk mempelajari materi-materi berhitung seperti yang terdapat pada pelajaran matematika. Saat ini siswa yang penulis ajar menduduki bangku kelas 4, dimana setiap materi memerlukan hitungan perkalian dan pembagian. Sedangkan pada hal ini siswa memiliki kendala dalam menghafal perkalian. Siswa belum hafal perkalian, ataupun pembagian yang mana kedua materi tersebut merupakan tonggak dasar siswa dalam memecahkan soal yang ada. Sehingga hal ini menjadi salah satu penyebab siswa malas belajar matematika dikarenakan adanya kendala dalam menghafal perkalian, siswa merasa kesulitan Ketika dihadapkan dengan soal matematika. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menerapkan sistem mengajar dengan mengajak siswa berpikir kritis dan memanfaatkan alat peraga sederhana yang dibuat secara spontan dengan menggunakan benda benda di sekitar. Pada hakekatnya anak usia SD berada dalam taraf perkembangan intelektual operasional konkret, sehingga pendidik dapat memanfaatkan lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran (Azmy et al., 2023). Adapun dari 8 tipe belajar menurut gagne, siswa tersebut termasuk kedalam tipe belajar *learning concrete concept* (belajar konsep secara konkret).

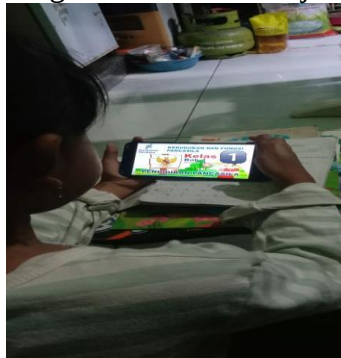


Gambar 5. Siswa menggunakan video pembelajaran

Hal ini dapat dibuktikan pada pertemuan ke-3 dan ke-4 materi yang dipelajari yakni materi pecahan, materi pecahan pada hakikatnya berkaitan dengan pembagian sedangkan siswa memiliki kendala dan hitungan perkalian dan pembagian. Pada pertemuan ke-3 pembimbing memberikan penjelasan tentang materi pecahan lalu memberikan beberapa soal, tetapi siswa belum bisa menjawab soal soal tersebut dengan sempurna. Kemudian pada pertemuan ke 4 pembimbing mengulangi materi pecahan dengan menggunakan alat peraga yakni merobek selembar kertas menjadi beberapa bagian sesuai dengan soal pecahan yang ada. Pada pertemuan ke-4 ini siswa lebih menguasai materi dan memahaminya sehingga ia dapat menjawab soal yang diberikan selanjutnya dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan siswa perlu diberikan contoh konkrit untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Selain itu pembimbing tidak boleh memaksakan siswa untuk belajar terus menerus jika suasana hatinya sedang tidak baik, hal ini akan membuat siswa tidak nyaman sehingga nantinya akan menimbulkan trauma untuk belajar Bersama

pembimbing karena adanya tekanan belajar tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pembimbing selama mendampingi siswa belajar, jenis belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu belajar kebiasaan. Hal ini dapat ditinjau dari jangka waktu belajar siswa, siswa cenderung belajar saat terdapat tugas sekolah ataupun saat ujian saja. Namun dengan adanya bimbingan belajar ini lambat laun menaikkan motivasinya untuk belajar. Karena kesulitan-kesulitan yang dialaminya sejauh ini sedikit demi sedikit sudah mulai teratasi.

7. Permasalahan ke 7 yang terjadi pada saat pelaksanaan bimbingan belajar siswa berinisial AL yaitu kurangnya pemahaman materi dan kondisi siswa yang kadang kurang semangat belajar. Penyebab dari kurangnya semangat belajar siswa yaitu pengaruh dari gadget dan sebuah aplikasi yang membuat siswa jadi kurang bersemangat dalam belajar. Pengaruh gadget ini banyak ditemukan permasalahan belajar pada siswa, yaitu : (1) siswa jadi kurang memahami materi, (2) siswa jadi tidak fokus belajar, karena ingin segera memainkan gadget, (3) siswa merasa bosan dengan adanya belajar. Untuk itu siswa butuh motivasi untuk bangkit pada semangat baru dalam belajar.



Gambar 7. Siswa menggunakan media digital

Permasalahan yang terjadi pada bimbingan belajar yaitu siswa diberikan berupa pertanyaan – pertanyaan terkait materi yang diberikan penulis, penulis pun memberikan materi sesuai yang diajarkan oleh sekolah. Seperti contohnya siswa ada PR, kemudian PR tersebut dikerjakan. Setelah itu, peneliti memberikan materi yang sama dengan soal yang berbeda. Namun, pada siswa tersebut belum memahami soal yang baru yang telah diberikan oleh peneliti. Upaya peneliti memberikan pemahaman untuk memancing siswa dapat meresponnya dengan jawaban yang tepat. Hal ini termasuk dalam salah satu kategori 8 tipe menurut Gagne, yaitu *Stimulus respons learning* (belajar rangsangan jawaban) dan *Problem solving* (belajar memecahkan masalah) dapat dibuktikan salah satu contoh materi Pancasila dan pengamalan Pancasila, siswa memaknai serta memahami bunyi Pancasila dan lambangnya, dari situ siswa masih belum bisa memahami. Peneliti memberikan rangsangan kepada siswa untuk dapat direspon. Salah satu contoh dari problem solving untuk materi pengamalan siswa selalu diberikan pertanyaan untuk dapat berfikir dalam mencari sebab akibat jika tidak mau bergotong royong. Peneliti juga menggunakan teori *Classical Conditioning* oleh Ivan Pavlov. Karena respon dapat terjadi secara otomatis, jika terdapat stimulus baru. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran ketika siswa diberikan rangsangan secara otomatis siswa langsung meresponnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kecanduan gadget sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa menurun, apalagi terdapat aplikasi yang membuat siswa merasa senang dalam menggunakannya sampai lupa waktu. Oleh karena itu, banyak upaya yang dilakukan penulis untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan cara proses pembelajaran siswa tidak hanya difokuskan dalam materi pelajaran saja. Pada proses pembelajaran alangkah baiknya pada proses pembelajaran kita dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Supaya siswa tidak cepat merasa bosan pada saat belajar. Karna pada saat ini banyak siswa yang mengalami penurunan minat belajar. Sebagai pendamping harus ekstra dalam melakukan proses belajar yang sesuai dengan siswa. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmy, B., Fiantika, F. R., & Prastyo, D. (2023). Optimalisasi Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar: Pengabdian Masyarakat Guru Di Sekolah Dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian ...*, 4(1), 165–170. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/3856>
- Fiantika, F. R., & Zhoga, E. F. E. (2021). Gamelan Sebagai Media Discovery Learning untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 06(01), 16–38.
- Hidayat, K. N., & Fiantika, F. R. (2017). Analisis Proses Berfikir Spasial Siswa Pada Materi Geometri Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Analisis Proses Berpikir Spasial Siswa Pada Materi Geometri Ditinjau Dari Gaya Belajar*, 1(1), 385. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/134>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mira Fenia, B. (n.d.). *View of ANALISIS POLA ASUH ORANG TUA, PENGGUNAAN GADGET, DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V.pdf*.
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v12i2.13781>
- Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Residu, A., Diazinon, P., & Sawi, P. (2015). *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember*.
- Sandika, T. W. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(5), 1–13. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i2.474>

Selan, D. O. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus : Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga). *Ilmiah*, 561(3), S2–S3.

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>