

## Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Minat Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19

Nur Azza Al Musyahadah<sup>1\*</sup>, Nurafriani<sup>2</sup>, Uchira<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup>STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

<sup>2</sup> STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

<sup>3</sup> STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

\*e-mail: penulis-korespondensinurazzaalmusyahadah@gmail.com

(Received: 18.08.2021; Reviewed: 22.03.2022 ; Accepted: 30.04.2022)

### Abstrak

The COVID-19 virus in 2020 has a tremendous impact, one of which is in the field of education. The existence of the COVID-19 virus makes the learning process change from face-to-face to distance learning. The purpose of the study was to find out the relationship of gadget use with children's learning interests during the COVID-19 pandemic. This research uses descriptive analytical research methods with a cross sectional study approach. Sampling using purposive sampling with a sample number of 74 adolescents. Data collection using questionnaires and analyzed using the Chi-Square test. The results showed that respondents often use gadgets amounted to 48 respondents, of which there were 64.6% whose learning interest was low and 35.4% who had high study interest during the COVID-19 pandemic, while respondents who did not often use gadgets amounted to 26 respondents, of which there were 30.8% whose learning interest was low and 69.2% who had high learning interest during the COVID-19 pandemic. The results of statistical tests with Chi-square obtained a value of  $p = 0.005$ . The conclusion in this study is that there is a relationship of gadget use with children's learning interests during the COVID-19 pandemic in the Village of The Southern Fortress of Selayar Islands Regency.

Keywords: COVID-19; Gadgets; Interest To Learning

### Abstrak

Virus COVID-19 pada tahun 2020 memberikan dampak yang luar biasa, salah satunya pada bidang pendidikan. Adanya virus COVID-19 ini membuat proses pembelajaran berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan minat belajar anak di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional study*. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 74 remaja. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dianalisa menggunakan uji Chi-Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden sering menggunakan *gadget* berjumlah 48 responden, dimana terdapat 64,6% yang minat belajarnya rendah dan 35,4% yang minat belajarnya tinggi di masa pandemi COVID-19, sedangkan responden yang tidak sering menggunakan gadget berjumlah 26 responden, dimana terdapat 30,8% yang minat belajarnya rendah dan 69,2% yang minat belajarnya tinggi di masa pandemi COVID-19. Hasil uji statistik dengan *Chi-square* diperoleh nilai  $p=0,005$ . Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan gadget dengan minat belajar anak di masa pandemi COVID-19 di Kelurahan Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar.

Kata Kunci: COVID-19; Gadget; Minat Belajar

## Pendahuluan

Dunia digemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu coronavirus jenis baru (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut Coronavirus disease 2019 (COVID-19). Corona Virus Disease (Covid-19) adalah salah satu penyakit menular dari orang ke orang dalam waktu yang sangat singkat dengan beberapa gejala, yaitu demam tinggi, batuk, sesak, tidak nafsu makan dan lemas (Manurung et al. 2020). Diketahui, asal mula virus ini berasal dari Wuhan, Tiongkok yang ditemukan pada akhir bulan Desember 2019 (Yuliana 2020). Penyebaran COVID-19 terjadi cepat dan meluas karena dapat menular melalui kontak dari manusia ke manusia (PDPI 2020). Tanda dan gejala secara umum pada penderita yang terinfeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Dengan masa inkubasi sekitar 5- 6 hari sampai dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari (Simatupang and Wulandari 2020).

Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO) per tanggal 3 Juni 2021 menunjukkan bahwa jumlah pasien yang terdiagnosa COVID-19 sebanyak 171.222.477 orang dengan jumlah kematian sekitar 3.686.142 orang (WHO 2021).

Data di Provinsi Sulawesi Selatan per tanggal 3 Juni 2021, diperoleh jumlah kasus COVID-19 sebanyak 62.267 kasus, dimana jumlah kasus tertinggi berada di Kota Makassar sebanyak 30.666 kasus, diikuti Kabupaten Gowa sebanyak 5.471 kasus, dan Kabupaten Luwu Timur sebanyak 2.739 kasus, sedangkan kasus terendah berada di Kabupaten Toraja Utara sebanyak 228 kasus, diikuti Kabupaten Kepulauan Selayar sebanyak 467 kasus, dan Kabupaten Enrekang sebanyak 337 kasus (Dinkes Prov. Sulawesi Selatan 2021). Kemudian Pemerintah Indonesia telah menetapkan status darurat bencana yang terkait dengan pandemi virus ini. Pemerintah membuat kebijakan untuk menerapkan *physical distancing* untuk memutuskan penyebaran covid 19. Masyarakat dihimbau untuk tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain, menghindari pertemuan yang bersifat massal. Aktifitas bekerja, belajar dan beribadah dilaksanakan di rumah (Natalia, Malinti, and Elon 2020).

*Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki banyak jenisnya seperti *smartphone*, laptop, *video game*, dan tablet PC, dll. *Smartphone* ditemukan di Amerika Serikat pada tahun 1992 oleh IBM, yaitu sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik (Nani and Makassar 2019). Kehadiran *gadget* dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi siswa. Penggunaan *gadget* akan memberikan pengaruh yang positif jika siswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut (Rachmawati, Rede, and Jamhari 2017).

Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap minat dan prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar (Nurmalasari and Wulandari 2018).

Berdasarkan data dari Kelurahan Benteng Selatan, menunjukkan bahwa jumlah remaja yang tercatat di Kelurahan Benteng Selatan pada tahun 2021 sebanyak 288 remaja. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Kelurahan Benteng Selatan sebagian besar remaja atau sekitar hampir 100% telah menggunakan *gadget* khusus anak sekolah. Hal ini mengakibatkan siswa lebih sering memainkan *gadget* dibanding mempelajari pelajaran ataupun membaca buku pada saat di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Minat Belajar Anak di Masa Pandemi COVID-19 di Kelurahan Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar.

## Metode

### *Lokasi, Populasi, dan sampel*

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional study*, pada tanggal 19 sampai 22 Juli 2020. Dan dilaksanakan di Kel. Benteng Selatan, Kec. Benteng, Kab. Kepulauan Selayar. Populasi adalah kumpulan atau agregat objek/unit analisis kemana generalisasi dirumuskan dan dari mana sampel diambil (Setiawan and Prasetyo 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia remaja sebanyak 288 anak. Sedangkan Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Setiawan and Prasetyo 2015). dengan jumlah sampel sebanyak 74 anak dengan menggunakan tehnik *purposive sampling*.

1. Kriteria Inklusi:
  - a. Anak usia remaja (12-19 tahun)
  - b. Anak yang masih pendidik
  - c. Anak yang mempunyai *gadget*.
2. Kriteria Eksklusi :
  - a. Anak yang tidak kooperatif
  - b. Anak yang tidak bersedia menjadi responden

### Pengumpulan Data

1. Data primer  
Data primer adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti kepada responden
2. Data sekunder  
Data sekunder adalah data yang diambil dari suatu sumber dan biasanya data tersebut sudah dikopilasi lebih dahulu oleh instansi atau pemilik data. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari kelurahan benteng selatan yang digunakan untuk melengkapi data-data yang diperlukan

### Pengolahan Data

1. *Editing* adalah hasil angket yang diperoleh atau dikumpulkan melalui kuesioner perlu disunting (*edit*) terlebih dahulu. Kalau ternyata masih ada data atau informasi yang tidak lengkap dan tidak mungkin dilakukan penelitian ulang, maka kuesioner tersebut dikeluarkan (*drop out*).
2. *Coding sheet* adalah instrumen berupa kolom untuk merekam data secara manual. Lembaran atau kartu kode berisi nomor responden, dan nomor-nomor pertanyaan.
3. *Data entry* yakni mengisi kolom atau kotak lembar atau kartu kode sesuai dengan jawaban masing-masing pertanyaan.
4. Tabulasi yakni membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti (Notoatmodjo 2018).

### Analisa Data

1. Analisis Univariat  
Analisa univariat bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Bentuk jenis analisis univariat tergantung dari jenis datanya.
2. Analisis Bivariat  
Analisis bivariat yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo 2018). Analisis bivariat yang digunakan dalam penelitian ini *Chi-Square*.

## Hasil

1. Analisis Univariat

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden di Kelurahan Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar. (n=74)**

Karakteristik	n	%
Umur		
12-16 tahun	43	58,1
17-19 tahun	31	41,9
Jenis Kelamin		
Laki-laki	35	47,3
Perempuan	39	52,7

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 74 responden didapatkan bahwa karakteristik umur responden didapatkan responden yang terbanyak berada pada rentan umur 12-16 tahun sebanyak 43 responden (58,1%) dan 17-19 tahun sebanyak 31 responden (41,9%). Karakteristik jenis kelamin responden terbanyak yaitu perempuan sebanyak 39 responden (52,7%) dan laki-laki sebanyak 35 responden (47,3%).

2. Analisis Bivariat

**Tabel 2 Hubungan Penggunaan Gadget dengan Minat Belajar Anak di Masa Pandemi COVID-19 di Kelurahan Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar**

Penggunaan Gadget	Minat belajar				Total	
	Rendah		Tinggi		n	%
	n	%	n	%		
Sering	31	64,6	17	35,4	48	100,0
Tidak Sering	8	30,8	18	69,2	26	100,0
Total	39	5,7	35	47,3	74	100,0

$P=0,005$

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa responden sering menggunakan *gadget* berjumlah 48 responden, dimana terdapat 31 responden (64,6%) yang minat belajarnya rendah di masa pandemi COVID-19 dan 17 responden (35,4%) yang minat belajarnya tinggi di masa pandemi COVID-19, sedangkan responden yang tidak sering menggunakan *gadget* berjumlah 26 responden, dimana terdapat 8 responden (30,8%) yang minat

belajarnya rendah di masa pandemi COVID-19 dan 18 responden (69,2%) yang minat belajarnya tinggi di masa pandemi COVID-19. Hasil uji statistik dengan *Chi-square* diperoleh nilai  $\rho=0,005$ . Karena nilai  $\rho < \alpha$  (0,05), maka hipotesis alternatif diterima. Interpretasi bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan minat belajar anak di masa pandemi COVID-19 di Kelurahan Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar.

## Pembahasan

Berdasarkan penelitian dilakukan di Kel. Benteng Selatan, Kec. Benteng, Kab. Kepulauan Selayar menunjukkan bahwa sebagian besar responden sering menggunakan *gadget* di masa pandemi COVID-19 sebanyak 64,9%. Hal ini disebabkan karena responden selalu menonton video menggunakan *gadget*, mengirim pesan di media sosial menggunakan *gadget*, menerima pesan di media sosial menggunakan *gadget*, mendengar musik menggunakan *gadget*, dan bermain games menggunakan *gadget*.

*Gadget* merupakan suatu alat, piranti atau benda yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wijanarko and Setiawati 2016). Kehadiran *gadget* dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi siswa. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat (Syahudin 2019).

Berdasarkan penelitian dilakukan di Kel. Benteng Selatan, Kec. Benteng, Kab. Kepulauan Selayar menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki minat belajar yang rendah di masa pandemi COVID-19 sebanyak 52,7%. Hal ini disebabkan karena responden kurang merasa senang selama mengikuti pelajaran, tidak mengulas kembali pelajaran yang telah diberikan, kurang dalam menyiapkan materi sebelum pelajaran dimulai, jarang mencatat materi yang disampaikan oleh guru, dan tidak bertanya kepada guru ketika tidak paham tentang materi yang diajarkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Yunitasari & Hanifah (2020), mengemukakan bahwa minat belajar anak tergolong rendah karena pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, siswa merasa bosan karena tidak bertemu dengan teman dan gurunya secara langsung. Pembelajaran kurang menarik tidak seperti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran daring yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Subiakto (2020), mengemukakan bahwa minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19 terbilang baik, namun masih ada hal yang perlu ditingkatkan supaya semakin baik secara keseluruhan.

Minat belajar adalah keseriusan siswa dalam memfokuskan diri mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan minat akan mengarahkan seseorang agar mendapatkan pengalaman belajar seperti magnet yang menarik siswa kepada pelajaran. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksi dengan lingkungan. Dengan adanya minat belajar, siswa akan selalu memiliki dorongan untuk rajin belajar sehingga mampu mendapatkan hasil yang baik (Dalimunthe, Harahap, and Harahap 2021).

Berdasarkan penelitian dilakukan di Kel. Benteng Selatan, Kec. Benteng, Kab. Kepulauan Selayar menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan minat belajar anak di masa pandemi COVID-19 di Kelurahan Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar, responden yang tidak sering menggunakan *gadget* lebih cenderung minat belajarnya tinggi.

Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap minat dan prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar (Nurmalasari and Wulandari 2018).

Menurut peneliti, penggunaan *gadget* di masa pandemi COVID ini sangat membantu siswa dalam mendapat informasi terkait pelajaran namun penggunaan *gadget* dapat memberikan efek positif dan negatif tergantung dari penggunaannya. Dampak positif bagi psikologis anak terutama aspek sosial seperti anak tetap berkomunikasi dengan teman-temannya meskipun dalam masa pandemi COVID-19, sedangkan dampak negatif bagi psikologis anak terutama aspek emosional dan moral seperti malas belajar, meniru perilaku yang tidak berfaedah dan kecanduan bermain game *online*, sehingga orang tua hendaknya senantiasa mengingatkan kepada anak agar menggunakan *gadget* sesuai dengan status dan kewajiban anak selaku siswa yaitu belajar.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan minat belajar anak di masa pandemi COVID-19 di Kelurahan Benteng Selatan Kabupaten Kepulauan Selayar. Diharapkan kepada para anak untuk lebih baik dalam memanfaatkan *gadget* serta menggunakan *gadget* sesuai dengan status dan kewajiban anak selaku siswa yaitu belajar.

## Saran

1. Bagi Responden  
Diharapkan kepada para anak untuk lebih baik dalam memanfaatkan *gadget* serta menggunakan *gadget* sesuai dengan status dan kewajiban anak selaku siswa yaitu belajar.
2. Bagi Orang Tua  
Diharapkan bagi orang tua membatasi anak dalam menggunakan *gadget* serta memberikan kenyamanan dalam belajar, tidak selalu memaksa anak dalam belajar dan juga itu melihat situasi dan kondisi sang anak dan selalu memberikan perkataan positif dan yang membangun untuk semangat belajar anak, selalu mendampingi anak dalam proses pembelajaran dan membantu anak jika mendapatkan kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Diharapkan peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian terkait dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap prestasi belajar anak dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak sehingga didapatkan hasil yang lebih akurat.

## Ucapan Terima Kasih

Terkhusus penulis persembahkan untuk kedua orang tua, sembah sujud penulis untuk beliau, orang tua, suami serta saudara-saudaraku yang senantiasa mendoakan, memberikan nasehat dan dorongan serta telah banyak berkorban agar penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik, dan semoga Allah SWT membalasnya dengan keberkahan yang berlimpah, dan juga kebahagiaan. Ucapan terima kasih diberikan kepada Bapak dan Ibu dosen beserta seluruh staf yang membantu selama menjenjang pendidikan S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin Makassar.

## Referensi

- Dalimunthe, Rizki Rahayu, Risma Delima Harahap, and Dahrul Aman Harahap. 2021. "Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi COVID-19." *Jurnal Basicedu* 5(3): 1341–48.
- Dinkes Prov. Sulawesi Selatan. 2021. *Sulsel Tanggap Covid-19*. Makassar: Dinas Kesehatan Sulawesi Selatan.
- Manurung, Erda et al. 2020. "Hubungan Pengetahuan Dengan Kecemasan Siswa SMA Swasta Terhadap Pandemi Covid-19." *Nursing Inside Community* 3: 8–14.
- Nani, Stikes, and Hasanuddin Makassar. 2019. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEJADIAN MIOPIA PADA SISWA SMP NEGERI 12 MAKASSAR Nur Khalid." *Ilmiah Kesehatan Diagnosis* 14(3): 325–31.
- Natalia, Rahel Nuraeni, Evelin Malinti, and Yunus Elon. 2020. "Tingkat Pengetahuan Dan Kesiapsiagaan Remaja Dalam Menghadapi Wabah Covid-19." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* 15(2): 2302–2531. <http://180.178.93.169/index.php/jikd/article/view/203>.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurmalasari, and Dewi Wulandari. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang." *Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* 3(2): 211–18.
- PDPI. 2020. *Pneumonia Covid-19 (Diagnosis & Penatalaksanaan Di Indonesia)*. Jakarta: Perhimpunan Dokter Paru Indonesia.
- Rachmawati, Putri, Amram Rede, and Mohammad Jamhari. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5(1): 35–40.
- Setiawan, Dony, and Hendro Prasetyo. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan Untuk Mahasiswa Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Simatupang, Rony Daniel Tua, and Sri Mei Imanuel Wulandari. 2020. "Motivasi Mahasiswa Perawat Universitas Advent Bandung Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring Dada Masa." *Nursing Inside Community* 3(1):

1–7. <http://jurnal.stikesnh.ac.id/index.php/nic/article/view/370/393>.

Subiakto, Amelia Rizka Pratiwi. 2020. “Analisis Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Islam Putradarma Terhadap Mata Pelajaran IPA Terpadu Pada Masa Pandemi COVID-19.” Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Syahudin, Dindin. 2019. “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa.” *Jurnal Kehumasan* 2(1): 272–82.

WHO. 2021. Coronavirus Disease (Covid-19); Situation Dashboard. World Health Organization.

Wijanarko, Jarot, and Ester Setiawati. 2016. *Ayah Baik Ibu Baik (Parenting Era Digital)*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

Yuliana. 2020. “Corona Virus Diseases (COVID-19); Sebuah Tinjauan Literatur.” *Wellness and Healthy Magazine* 2(1): 187–92.

Yunitasari, Ria, and Umi Hanifah. 2020. “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID-19.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(3): 232–43.