

Dampak Penggunaan Gaway Berlebihan terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa: Tinjauan Kritis Studi Kualitatif

Nia Kurniawati

Program Studi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Pascasarjana,
Universitas Indraprasta PGRI

Alamat: Jln. Nangka No. 58C Tanjung Barat (TB. Simatupang), Jagaraksa, Jakarta

Korespondensi penulis: niakurniawati230486@gmail.com

Abstract. *Mathematics learning in SD Negeri Cikampek Kota faces several complex issues, including irrelevant curriculum, low teaching quality, low student interest and motivation, and limited resources. To address these problems, integrated actions from various stakeholders are needed. Recommended actions include refining a more relevant and integrative mathematics curriculum, enhancing teaching quality through teacher training and mentoring, utilizing technology in learning, boosting student motivation, involving parents and the community, and developing collaborative learning approaches. By implementing these strategies holistically and sustainably, it is hoped that the understanding and achievement of mathematics among students in SD Negeri Cikampek Kota can be improved. Ongoing evaluation and feedback are also necessary to ensure the success of improvement efforts. Thus, mathematics learning in SD Negeri Cikampek Kota is expected to become more effective and competitive, in line with national education goals.*

Keywords: *Learning Issues, Mathematics, Elementary School.*

Abstrak. Pembelajaran matematika di SD Negeri Cikampek Kota menghadapi sejumlah permasalahan yang kompleks, termasuk kurikulum yang tidak relevan, kualitas pengajaran yang rendah, minat dan motivasi siswa yang rendah, serta keterbatasan sumber daya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tindakan terintegrasi dari berbagai pihak terkait diperlukan. Rekomendasi tindakan meliputi penyempurnaan kurikulum matematika yang lebih relevan dan integratif, peningkatan kualitas pengajaran melalui pelatihan dan pembinaan guru, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, peningkatan motivasi siswa, keterlibatan orang tua dan masyarakat, serta pengembangan pendekatan pembelajaran kolaboratif. Dengan mengimplementasikan strategi-strategi ini secara holistik dan berkelanjutan, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi matematika siswa di SD Negeri Cikampek Kota. Evaluasi dan umpan balik berkelanjutan juga diperlukan untuk memastikan keberhasilan dari upaya-upaya perbaikan yang dilakukan. Dengan demikian, pembelajaran matematika di SD Negeri Cikampek Kota diharapkan dapat menjadi lebih efektif dan berdaya saing, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Kata Kunci: Permasalahan Pembelajaran, Matematika, Sekolah Dasar.

LATAR BELAKANG

Penggunaan *gaway*, seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari di era digital saat ini. Meskipun teknologi ini memberikan manfaat yang besar dalam hal keterhubungan dan akses informasi, namun penggunaan yang berlebihan, terutama di kalangan siswa, telah menimbulkan kekhawatiran terhadap dampak negatifnya terhadap prestasi belajar, terutama dalam mata pelajaran kritis seperti matematika.

Pendidikan matematika di sekolah menjadi sangat penting karena merupakan dasar untuk pengembangan kemampuan analitis, kritis, dan problem-solving siswa. Namun, munculnya tren penggunaan *gaway* berlebihan di kalangan siswa telah menimbulkan pertanyaan tentang

sejauh mana dampaknya terhadap kualitas pembelajaran matematika. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gaway yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa, mengganggu waktu belajar yang produktif, dan bahkan menyebabkan kecanduan yang mengarah pada penurunan prestasi akademik.

Kendati demikian, studi yang secara khusus menyoroti dampak penggunaan gaway berlebihan terhadap prestasi belajar matematika masih terbatas, terutama dalam konteks kajian kualitatif. Tinjauan literatur yang telah dilakukan lebih cenderung pada pendekatan kuantitatif, sementara aspek-aspek kualitatif yang melibatkan pengalaman langsung siswa dan guru masih belum terungkap secara menyeluruh.

Oleh karena itu, penelitian yang mengeksplorasi dampak penggunaan gaway berlebihan terhadap prestasi belajar matematika siswa melalui pendekatan kualitatif menjadi penting untuk dilakukan. Studi ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan gaway yang berlebihan memengaruhi proses belajar-mengajar matematika, serta mengidentifikasi strategi yang dapat diadopsi untuk mengatasi dampak negatif tersebut.

Dengan melihat pentingnya permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami dampak penggunaan gaway berlebihan terhadap prestasi belajar matematika siswa, serta memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan yang lebih efektif di masa depan.

KAJIAN TEORITIS

Secara istilah gaway atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia gaway disebut dengan gawai. dikemukakan oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati (2014) mengatakan bahwa gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Gaway adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gaway semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gaway. Diantaranya smartphone seperti iPhone, android, blackberry serta notebook. Menurut pengertian lain gaway merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru pendapat dari Ma'ruf dalam Al-Ayouby tahun 2017.

Pada dasarnya penggunaan teknologi gaway pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua (Damayanti et al., 2020; Nurhalipah et al., 2020). Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anakanak biasanya mendapatkan gaway dari kedua orang tuanya sebagai hiburan. Awalnya penggunaan pertama hanya diisi dengan fitur audio seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-anaknya. Namun, lama kelamaan anak-anak biasanya bosan dengan konten atau fitur yang ada, sehingga anak-anak luput dari pengawasan orang tua. Anak-anak akan memanfaatkan gaway untuk kepentingan bermain game, menonton youtube, dan lain sebagainya yang menyenangkan daripada komunikasi (Nizar & Hajaroh, 2019). Anak-anak menjadi terlena dengan gaway dan tidak peduli lagi dengan belajarnya.

Belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Harahap & Ely, 2018). Belajar juga dapat dikatakan akibat dari adanya interaksi dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan pencapaian dalam dirinya. Misalnya, seorang peserta didik telah mampu untuk membaca dan menulis, maka peserta didik itu dapat dikatakan telah berhasil dalam belajarnya. Perubahan perilaku peserta didik dari yang tidak dapat membaca dan menulis sampai akhirnya dapat membaca dan menulis itu merupakan hasil dari belajar (Puspitasari, 2019). Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik secara pengetahuan, sikap dan keterampilan juga perubahan yang ada pada diri peserta didik akan menimbulkan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dan hasil dari suatu interaksi dari tindakan belajar dan tindak mengajar (Nurdin et al., 2019).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai individu setelah mengalami proses adaptasi dengan lingkungannya maupun pengalamannya (belajar). Siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa memiliki kesungguhan dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya tertarik untuk belajar, ketertarikan yang dimaksud adalah minat (Hudaya, 2018). Anak yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka anak akan berusaha

semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut, faktor yang mendorong hasil belajar adalah minat (Angga et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan desain Penelitian Kualitatif. Karena studi ini bertujuan untuk melakukan tinjauan kritis terhadap dampak penggunaan gaway berlebihan terhadap prestasi belajar matematika siswa. Observasi Partisipatif dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengamati secara langsung bagaimana penggunaan gaway memengaruhi proses belajar-mengajar matematika. Melakukan wawancara mendalam dengan siswa, guru matematika, dan orang tua untuk mendapatkan sudut pandang mereka tentang dampak penggunaan gaway terhadap prestasi belajar matematika. Studi Kasus dengan memilih beberapa sekolah atau kelas sebagai studi kasus untuk mendalami dampak penggunaan gaway berlebihan secara lebih rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Laporan Hasil Observasi Partisipatif: Pengaruh Penggunaan Gaway dalam Pembelajaran Matematika

Tabel 1. Hasil Observasi

Tanggal Pelaksanaan Observasi	Rabu, 20 Maret 2024
Tempat Observasi	SD Negeri Cikampek Kota
Objek Observasi	Siswa dan Guru Kelas
Tujuan Observasi	Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati langsung bagaimana penggunaan gaway memengaruhi proses belajar-mengajar matematika di kelas. Observasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak nyata penggunaan gaway berlebihan di lingkungan sekolah.
Hasil Observasi	<ol style="list-style-type: none">1. Penggunaan Gaway yang Tinggi. Dalam kelas yang diamati, terlihat bahwa sebagian besar siswa membawa gaway pribadi mereka ke dalam kelas. Siswa sering menggunakan gaway tersebut selama pelajaran matematika, baik untuk bermain game, mengirim pesan, atau browsing internet, bahkan ketika guru sedang menjelaskan konsep.2. Gangguan pada Proses Belajar: Penggunaan gaway tersebut tampak mengganggu konsentrasi siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan guru dan terlalu terfokus pada layar gaway mereka, bahkan ketika

	<p>guru memberikan instruksi atau menjelaskan konsep matematika yang penting.</p> <p>3. Kurangnya Partisipasi Aktif: Siswa yang terlalu terpaku pada gawainya cenderung kurang aktif dalam diskusi kelas dan aktivitas kelompok. Mereka lebih cenderung untuk terlibat dalam interaksi dengan gaway mereka daripada berpartisipasi dalam pembelajaran matematika yang sedang berlangsung.</p> <p>4. Pengaruh pada Interaksi Siswa-Guru: Terlihat bahwa penggunaan gaway berlebihan juga memengaruhi interaksi antara siswa dan guru. Beberapa siswa tidak merespons dengan baik terhadap instruksi atau pertanyaan guru karena terganggu oleh gaway mereka, sehingga menghambat komunikasi yang efektif dalam kelas.</p>
--	--

Laporan Hasil Studi Kasus pada siswa: Pengaruh Penggunaan Gaway dalam Pembelajaran Matematika

Tabel 2. Hasil Studi Kasus

Biodata Siswa	Nama : Faisal Agus Wibowo Kelas : 5 SD Negeri Cikampek Kota Usia : 10 tahun
Latar Belakang	Faisal Agus Wibowo adalah seorang siswa di SD Negeri Cikampek Kota yang tinggal di perkotaan. Dia memiliki akses yang luas terhadap berbagai jenis gaway, termasuk ponsel pintar dan tablet. Faisal terlihat aktif menggunakan gawaynya di sekolah dan di rumah, terutama untuk bermain <i>game online</i> dan menonton video.
Tujuan Studi Kasus	Tujuan dari studi kasus ini adalah untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gaway berlebihan terhadap prestasi belajar matematika Faisal di sekolah.
Metode Penelitian	Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, dan wawancara dengan orang tua Faisal. Observasi dilakukan selama beberapa hari di kelas matematika Faisal, sementara wawancara dilakukan terpisah dengan guru matematika dan orang tua Faisal .
Hasil Syudi Kasus	<p>1. Penggunaan Gaway yang Berlebihan: Observasi menunjukkan bahwa Faisal sering menggunakan ponsel pintarnya di dalam kelas matematika, terutama selama waktu istirahat dan saat guru sedang menjelaskan materi. Dia terlihat sering terlibat dalam bermain game online atau menonton video di ponselnya.</p> <p>2. Pengaruh terhadap Konsentrasi: Selama pelajaran matematika, Faisal terlihat kurang fokus dan mudah terganggu oleh ponselnya. Dia terkadang tidak memperhatikan penjelasan guru atau tidak mampu menyelesaikan tugas matematika dengan baik karena terlalu terfokus pada gawaynya.</p>

	<p>3. Prestasi Belajar yang Menurun: Nilai matematika Faisal cenderung menurun dalam beberapa bulan terakhir. Guru matematika melaporkan bahwa Faisal sering kesulitan dalam memahami konsep matematika yang kompleks dan sering kali gagal dalam mengerjakan soal-soal latihan.</p> <p>4. Dampak pada Interaksi Sosial: Faisal juga terlihat kurang berinteraksi dengan teman-temannya di kelas selama waktu istirahat karena lebih memilih untuk bermain dengan ponselnya sendiri.</p>
Pembahasan	<p>Studi kasus ini menyoroti dampak negatif penggunaan gaway berlebihan terhadap prestasi belajar matematika Faisal di sekolah. Penggunaan gaway yang berlebihan mengganggu konsentrasi Faisal dan mengurangi efektivitas pembelajaran matematika di kelas. Hal ini mengakibatkan penurunan prestasi belajar matematika Faisal dan dapat memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangannya</p>
Rekomendasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua Faisal perlu membatasi waktu penggunaan gaway Faisal di rumah, terutama selama waktu belajar. 2. Guru matematika dapat berkolaborasi dengan orang tua untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih fokus dan minim gangguan di kelas. 3. Perlunya program pendidikan bagi siswa dan orang tua tentang pentingnya mengelola penggunaan gaway secara bijaksana dan seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan juga studi kasus yang telah di jabarkan dalam penelitian ini maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa:

1. Observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan gaway yang berlebihan di kelas matematika dapat mengganggu proses belajar-mengajar secara signifikan. Siswa yang terlalu terpaku pada gawaynya cenderung mengalami penurunan konsentrasi, kurangnya partisipasi aktif, dan interaksi yang kurang efektif dengan guru. Hal ini menyoroti pentingnya mengelola penggunaan gaway di lingkungan sekolah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih produktif dan efektif.
2. Studi kasus ini menunjukkan bahwa penggunaan gaway yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap prestasi belajar matematika seorang siswa SD seperti Faisal . Oleh karena itu, penting untuk mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengelola penggunaan gaway di lingkungan sekolah dan di rumah guna memastikan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Ayouby, M.H.(2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung*.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- DwijayFaisal L, Damayanti R, Baru K, Depok UI. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pemanfaatan Mobil Unit Pelayanan (Muyan) Kb Tahun 2020. *J Inf Kesehatan Indones* 6:112–120.
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Jurnal Of Education*. 4(2): halaman 86-97
- Jati dan Herawati.(2014).Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget.
- Nizar Al & Hajaroh Siti. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGMI*. Vol 11 No. 2 hal 187.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1), 172–177. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/4098>.
- Puspitasari, I. (2019). Penerapan Metakognitif Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Tadarus (Jurnal Pendidikan Islam)*, 8(1), 72-81.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. *Jakarta : Universitas Budi Luhur*. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS>