



Available online at [www.journal.unrika.ac.id](http://www.journal.unrika.ac.id)

**Jurnal KOPASTA**  
*Jurnal KOPASTA*, 7 (1), (2020) 30-34 -



P-ISSN : 2442-4323

E-ISSN : 2599 0071

## **PERKEMBANGAN GADGET DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA**

### **GADGET DEVELOPMENT AND ITS IMPACT ON EDUCATION IN INDONESIA**

ERDIANTO KARTIKA WILANJAYA  
 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
 IAIN PONOOROGO

#### **ABSTRAK**

Dalam kehidupan sehari-hari, kita pasti banyak mendengar yang namanya teknologi. Namun banyak dari kita yang mungkin bingung apabila disuruh menjabarkan apakah teknologi itu. Mungkin kita hanya membayangkan teknologi itu adalah sesuatu yang canggih, futuristik, atau terlihat keren. Manusia sekarang ini tidak akan lepas oleh sarana komunikasi yaitu gadget, gadget sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama pada operasi sistem yang digunakan dalam setiap gadget yang dapat meningkatkan kemudahan operasi tiap gadget. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, sehingga keberadaan gadget menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari gadget adalah mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi, selain itu, dapat menjadikan pelajar tidak gagap teknologi. Adapun dampak negatifnya, yaitu mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa, serta mengakibatkan pemborosan.

Kata Kunci: Gadget, Pendidikan

#### **ABSTRACT**

*In everyday life, we must hear a lot about technology. However, many of us might be confused when asked to describe what technology is. Maybe we just imagine the technology is something sophisticated, futuristic, or looks cool. Humans today will not be separated by means of communication, namely gadgets, gadgets are now experiencing very rapid development, especially in the operating system used in each gadget which can increase the ease of operation of each gadget. Gadgets have become a part of student life, so the existence of gadgets has both positive and negative impacts. The positive impact of gadgets is that it makes it easier to find information and communication, in addition, it can make students not stuttering technology. The negative impact, namely disrupting student learning, adversely affects student behavior, health, and attitudes, and results in waste.*

*Keyword: Gadget, Education*

## **Pendahuluan**

Dalam kehidupan sehari-hari, kita pasti banyak mendengar yang namanya teknologi. Namun banyak dari kita yang mungkin bingung apabila disuruh menjabarkan apakah teknologi itu. Mungkin kita hanya membayangkan teknologi itu adalah sesuatu yang canggih, futuristik, atau terlihat keren. Memang tidak salah sebenarnya, hanya saja definisi teknologi yang sesungguhnya lebih dari itu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Ada pendapat dari Poerbahawadja Harahap yang menjelaskan bahwa penggunaan kata teknologi pada dasarnya mengacu pada sebuah ilmu pengetahuan yang menyelidiki tentang cara kerja di dalam bidang teknik.

Teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Lebih lanjut disebutkan pula bahwa teknologi merupakan suatu bagian dari sebuah integral yang terdapat di dalam suatu sistem tertentu (Miarso, 2007). Teknologi merupakan sebuah sarana dalam memecahkan masalah yang mendasar dari setiap peradaban manusia. Tanpa adanya penggunaan teknologi, maka hal ini akan menyebabkan banyak masalah tidak bisa terpecahkan dengan baik dan sempurna (Sardar, 1987). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan proses peningkatan nilai suatu barang menjadi peralatan yang digunakan dengan ilmu pengetahuan berlandaskan masalah yang mendasar dari kehidupan manusia.

## **Pembahasan**

Teknologi sendiri pada awal mulanya berasal dari objek-objek sederhana yang berada di sekitar kita yang kemudian dirancang menjadi suatu alat. Pembuatannya sendiri pun ada yang disengaja maupun tidak disengaja. Alat ini diharapkan agar mampu mempermudah aktivitas manusia. Namun manusia dari waktu ke waktu makin banyak mendapat ilmu pengetahuan dari alat-alat sederhana tadi. Dengan ilmu yang didapat, alat yang dibuat akan semakin kompleks dan semakin baik performanya.

Seperti kita ketahui, gadget dipasaran memiliki harga yang bervariasi. Harga tersebut berpengaruh terhadap kualitas, kecanggihan dan fitur-fitur yang mendukung. Semakin canggih sebuah gadget maka semakin mahal harga yang ditawarkan. Dipasaran, harga gadget yang semakin bersaing, membuat peminat gadget berburu mencari harga yang sesuai dengan budget yang ada

Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir

semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget.

Secara tidak langsung kebutuhan gadget menjadi kebutuhan primer. Salah satu penggunaan gadget yang semakin digemari adalah penggunaan media sosial sebagai alat untuk berkomunikasi maupun sarana jual beli. Tidak terkecuali untuk dunia pendidikan, banyak guru disekolah yang melakukan proses belajar dengan memanfaatkan teknologi gadget. Penggunaan internet di sekolah oleh pengajar yaitu pengumpulan tugas, persentasi jarak jauh menggunakan (video call) dan chatting, publikasi jurnal dan materi. Banyak aplikasi-aplikasi penunjang pendidikan yang semakin lama semakin berkembang untuk meningkatkan daya kreativitas anak. Aplikasi yang disediakan berupa games, rumus matematika online maupun aplikasi pendukung penulisan seperti office, notepad dan lain sebagainya.

Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Gadget bukan hanya dijadikan pembantu kehidupan ataupun alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang. Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di gadget seperti : aplikasi, kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah?

Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Teknologi gadget bagi pendidikan jika dilihat dari sisi negatifnya bisa mengakibatkan siswa malas. Kurangnya kesiapan siswa dalam menghadapi permasalahan dikarenakan lebih mengandalkan gadget daripada mencari solusi dengan cara dan ide yang dimiliki sendiri. Sehingga arena teknologi membuat siswa kurang produktif, kurang sabar dalam mengerjakan tugas sekolah, dikarenakan selalu menggunakan mesin pencari (*search engine*) yang memudahkan anak untuk copy paste.

Lebih parah lagi ada yang menggunakan gadget untuk mencontek (curang) dalam ulangan. Bermain game saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan menjadi budak teknologi.

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan

kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

## **1. Fungsi dan Manfaat Gadget**

Penggunaan gadget itu pun tergantung dari si pemiliknya sendiri, apakah gadget itu digunakan untuk berbagai hal yang bermanfaat seperti:

- a. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan.
- b. Untuk metode pelajaran bagi semua kalangan (orang tua, remaja dan anak-anak) karena memiliki akses yang luas dengan berbagai media interaktif
- c. Untuk mempermudah seseorang melakukan pekerjaan dalam bidang komputerisasi, software, design, administrasi dan pekerjaan lainnya yang menggunakan teknologi dan aplikasi dari perangkat gadget
- d. Untuk menghasilkan uang, dengan cara berbisnis online dan lain sebagainya

## **Kesimpulan**

Gunakanlah gadget sebagaimana mestinya jangan terlalu berlebihan dan jangan digunakan untuk hal-hal yang tidak berguna yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Karena dengan perkembangan gadget ini yang sangat menjadi korban adalah para remaja dan anak-anak. Maka dari itu waspadalah terhadap perkembangan gadget tersebut. Selain itu peran orang tua juga sangat penting dalam membimbing anaknya agar tidak terjerumus dengan kemerosotan zaman saat ini.

Diharapkan juga kepada pelajar untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam memanfaatkan handphone. Sebaiknya pelajar menggunakan gadget seperlunya dan penggunaannya sesuai dengan kondisi agar dampak buruk dari gadget tidak terjadi.

Semua itu kembali lagi pada kesadaran si pemilik dan pengguna gadget agar tidak kehilangan interaksi sosial disaat berada dalam suatu lingkungan di khalayak umum, dan menjaga rasa untuk saling menghargai perasaan orang lain saat tidak menggunakan gadget khususnya Smartphone diwaktu sedang berbincang-bincang satu sama lain.

**REFERENSI**

<https://www.kompasiana.com/ebenyuansetiyawan/54f801aca33311b2618b4893/perkembangan-gadget-di-indonesia>

<https://www.kompasiana.com/nurmauludah/5b453f83f13344612e421e32/pengaruh-gadged-dalam-pendidikan?page=all>

<https://ruangpinus.wordpress.com/2015/11/15/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-pendidikan-anak-di-indonesia/>

<http://blog.unnes.ac.id/aidanurfadhilah/2016/11/01/pengaruh-gadget-terhadap-pendidikan-anak-di-indonesia/>

<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/842/586>

<https://www.kompasiana.com/pekick/57df410ab17a61bb4027924f/dipergunakan-untuk-apa-sih-gadget-itu-dan-apa-sih-manfaat-serta-pengaruhnya>