



## Dampak Nomophobia Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 3 Halmahera Barat

<sup>1</sup>Jainudin Hasim, <sup>2</sup>Syarifuddin Adjam, <sup>3</sup>Fitriana Ibrahim, <sup>4</sup>Asnita Ode Samili

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Inovasi Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Maluku Utara-Indonesia

<sup>2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Geografi dan Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Khairun-Indonesia

---

### Abstract

Received: 26 Juni 2023

Revised: 1 Juli 2023

Accepted: 7 Juli 2023

*This study aims to determine the impact of gadget nomophobia on student learning outcomes. The research method used is qualitative research. Data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation. The research subjects in this study were students of SMK Negeri 3 West Halmahera. Sources of data in this study consisted of primary data and secondary data. The validity of the data in this study is the triangulation of sources, researchers, theories, and methods. The results of this study indicate that the impact of gadget nomophobia on student learning outcomes decreases because students' dependence on gadgets is very high, causing students to study less and be lazy in doing assignments given by their teachers. This has an impact on low student learning achievement after getting to know gadgets.*

**Keywords:** *Nomophobia, Learning Outcomes, Gadgets*

(\*) Corresponding Author: [jainudinhasim87@gmail.com](mailto:jainudinhasim87@gmail.com), [syarifuddinadjam201@gmail.com](mailto:syarifuddinadjam201@gmail.com), [fitrianaibrahim@gmail.com](mailto:fitrianaibrahim@gmail.com), [asnitaode123@gmail.com](mailto:asnitaode123@gmail.com)

**How to Cite:** Hasim, J., Adjam, S., Ibrahim, F., & Samili, A. O. (2023). Dampak Nomophobia Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 3 Halmahera Barat. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8174939>

---

## PENDAHULUAN

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya gadget. Penggunaan gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan gadget dapat berdampak negatif. Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. (Nuria, 2022)

Gadget adalah sebuah teknologi canggih yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga didalamnya terdapat fungsi dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Penggunaan gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan gadget dapat berdampak negatif. (Oktafiani, 2019) Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu

mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Penggunaan yang berlebihan dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan anak-anak biasanya dipergunakan untuk bermain. seorang anak yang suka bermain game menggunakan ponsel harus berhati-hati, karena ia khawatir akan mengalami kecanduan bermain ponsel. (Dasiroh, dkk 2017)

Adanya perkembangan teknologi komunikasi yang menjadi jembatan ilmu salah satunya adalah dengan dimanfaatkannya perangkat teknologi seperti *gadget* yang didalamnya sebagai media informasi misalnya internet. Bahwa pemanfaatan *gadget* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Penggunaan *gadget* dalam Pendidikan dikenal sebagai teknologi *mobile learning (m-Learning)*. Selanjutnya, dengan menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan *gadget* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *gadget*. (Oktafiani, 2019) Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan termasuk kecanduan *gadget*, gangguan tidur, kelelahan mata, postur tubuh yang buruk, gangguan penglihatan jarak dekat, dan penurunan kemampuan kognitif. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat memengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di sekolah. Oleh karena itu, penting bagi pengguna *gadget* untuk mengatur waktu dan frekuensi penggunaannya agar tetap sehat secara fisik dan mental. Selain itu, pendidik dan orang tua juga harus memberikan pembatasan dan pengawasan pada penggunaan *gadget* oleh anak-anak dan remaja, serta memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga, membaca, atau berinteraksi langsung dengan orang lain. (Ula, 2021)

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi pada siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tekanan untuk terus terkoneksi dengan dunia digital, tekanan untuk mempertahankan citra online, dan tekanan untuk terus memperbaharui informasi yang diterima dari. Namun, bukan berarti semua penggunaan *gadget* berdampak negatif pada kesehatan mental dan hasil belajar siswa. (Madonna dkk, 2021) Penggunaan *gadget* yang bijak dan sehat dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan belajar mereka, seperti akses informasi yang lebih cepat dan mudah, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sekelas dan gurunya. Olehnya itu, penting bagi siswa, pendidik, dan orang tua untuk mengatur dan mengawasi penggunaan *gadget* agar tetap sehat dan mendukung kesehatan mental dan hasil belajar siswa di sekolah. (Fajar, 2020)

Berdasarkan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh *gadget*, maka banyak orang-orang yang tidak bisa terlepas dari benda tersebut termasuk siswa. Perubahan zaman juga dipengaruhi oleh perubahan fasilitas serta kebutuhan, terlebih pada usia anak-anak yang notabennya siswa yang memiliki karakteristik imitasi sehingga dengan mudah dapat menirukan apa yang dilakukan orang dewasa. Jika orang dewasa tidak bisa terlepas oleh *gadget*, maka anak-anak juga mengikutinya. Aplikasi yang ditawarkan oleh *gadget*, berisi tentang banyak permainan/*games* yang membuat anak-anak nyaman dengan *gadget*. Usia anak-anak masih perlu

pendampingan oleh orang dewasa lain seperti guru dan orang tua, guna menyaring informasi yang di dapat oleh anak. (Kambali dkk, 2022)

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mengungkap fenomena maupun gejala sosial yang terjadi di Masyarakat. Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif serta menggunakan pendekatan induktif. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena ingin mengungkap dampak nomophobia gadget terhadap hasil belajar. Fokus penelitian ini adalah terbatas pada siswa di SMK Negeri 3 Halmahera Barat. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif menurut (Ramadhani, dkk 2021) adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Berdasarkan pengertian ini, masih mempersoalkan latar alamiah dengan maksud agar hasilnya dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena dan yang dimanfaatkan untuk penelitian kualitatif adalah berbagai macam metode, penelitian, metode yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak nomophobia terhadap hasil belajar siswa SMK tentang karakteristik responden umur responden 16-18 tahun 70 responden, bahwa dari 70 remaja rentang usia 16-18 tahun terdapat korelasi positif sangat kecanduan *gadget* terhadap hasil belajar. Jika siswa tidak kehilangan konsentrasi maka akan lebih mudah beralih dari satu objek ke objek lain sehingga seseorang kurang memahami secara keseluruhan. Rentang umur dalam penelitian ini terbanyak adalah 16-18 tahun, yang tergolong pada usia remaja sebagian besar sehingga siswa masih belum bisa memanfaatkan waktu yang banyak dengan baik sehingga responden menghabiskan waktunya dengan cara memainkan *gadget* sampai terjadinya *nomophobia*. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin paling banyak jenis kelamin laki-laki 69. jenis aplikasi *Gadget* yang digunakan dapat menjadi penyebab individu mengalami kecanduan. Laki-laki dan perempuan menggunakan internet dengan cara yang berbeda, misalnya laki-laki lebih sering mengalami kecanduan terhadap *game online*, perjudian *online*, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap *chatting*, *facebook*, *tiktok*, dan *instagram*.

Dampak kecanduan gadget yang dialami oleh siswa di SMK Negeri 3 Halmahera Barat, adalah merasa gelisah, kesepian, dan bingung ketika tidak bermain gadget. Sudah kecanduan bermain gadget karena jika diajak bicara, mereka sering tidak menghiraukan dan tetap fokus pada gadget nya serta ketika gadget diambil, mereka akan marah. Sedangkan prestasi belajarnya menurun tiap hari yang ia pegang dan mainkan adalah gadget. siswa yang telah kecanduan bermain gadget, setiap hari selalu bermain gadget. Dahulu ketika belum mengenal gadget, masih mau belajar namun sekarang sangat susah ketika diminta untuk belajar dan mengerjakan tugas. Hal ini nampak bahwa gadget memberikan dampak yang negatif terhadap prestasi belajar 70 subyek penelitian.

Hal yang dialami oleh subyek penelitian sejalan dengan hasil penelitian bahwa penggunaan ponsel atau gadget yang berlebihan mempengaruhi perhatian terhadap pembelajaran di kelas. Mengingat bahwa perhatian menurun sehingga terdapat kecenderungan dalam penurunan motivasi siswa dalam belajar. Sejalan juga dengan pendapat bahwa penderita dengan gangguan kecemasan mengeluh gugup, cemas, berkeringat dan gemetar terhadap sesuatu yang berkaitan dengan kebutuhan untuk memiliki perangkat tertentu dalam genggamannya seperti gadget. Kecanduan *gadget* yang tinggi dapat menyebabkan gangguan fungsi konteks otak yang dapat menghambat kognitif dan mekanisme kontrol korteks otak, sehingga control diri yang tinggi memiliki potensi untuk mengurangi terjadinya kecanduan gadget pada individu. Penggunaan gadget bagi pelajar sebagai sarana untuk mencari tugas sekolah dan mencari teman di media sosial, atau bahkan untuk menghilangkan kebosanan. Gadget bukanlah hal baru lagi bagi pelajar yang ada di sekolah. Para pelajar masa kini sudah mahir dalam menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa di SMK Negeri 3 Halmahera barat indikasi bahwa tingkat penggunaan gadget terhadap hasil belajar masuk kedalam kategori adiksi atau sedang. Perilaku seseorang yang masuk dalam kategori kecanduan gadget salah satunya mengalami cemas, resah dan tidak sabar apabila tidak menggunakan gadget serta menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3-5 jam perhari. Dengan durasi berlebih dapat mengakibatkan berubahnya pola kebiasaan, jadwal harian dan rutinitas yang dijalani sehari-hari. Prestasi belajar merupakan perubahan terhadap perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami oleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran

Hasil wawancara dari berbagai siswa di SMK juga dapat terindikasi prestasi belajar dapat menurun karena beberapa faktor yaitu lingkungan yang berbeda-beda, ekonomi keluarga, serta penggunaan gadget yang berlebih. Berdasarkan hasil wawancara 20 siswa juga hal yang sama terjadi bahwa terdapat ada kecanduan gadget dengan prestasi belajar pada remaja. Prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor lingkungan salah satunya yaitu media sosial, artinya semakin tinggi nomophobia terhadap gadget maka prestasi belajar semakin rendah, begitupun sebaliknya semakin rendah terhadap gadget maka prestasi belajar semakin tinggi. Terlalu lama menggunakan gadget dapat membuat siswa mengalami kelelahan fisik dan banyak rencana yang telah gagal sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar siswa apabila berkelanjutan maka akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa FM, bahwa kecanduannya terhadap gadget memang sudah mempengaruhi motivasi belajarnya, ia tidak menyukai tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain gadget dibandingkan dengan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa nomophobia memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar FM.

Selanjutnya, subyek AR dapat dilihat bahwa ia juga memiliki motivasi belajar yang rendah akibat dampak dari kecanduan bermain gadget. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap AR, dapat disimpulkan bahwa ia memperoleh dampak negatif dari nomophobia atau kecanduan gadget. Hal ini nampak dari motivasi belajarnya yang rendah dan lebih senang bermain dengan gadget-nya. Ketika menghadapi tugas yang diberikan guru ia tidak menunjukkan ketidaktertarikannya

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang mengalami kecemasan, depresi, atau gangguan tidur. Selain itu, penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi kualitas belajar seorang anak, yang dapat berdampak pada kesehatan mentalnya. Misalnya, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat membuat seseorang merasa cemas atau tidak aman karena perbandingan sosial. Seseorang mungkin merasa tidak cukup baik atau sukses dibandingkan dengan orang lain yang mereka lihat di media sosial, yang dapat menyebabkan perasaan rendah diri dan depresi. Selain itu, penggunaan gadget juga dapat mengganggu kualitas tidur seseorang, yang dapat mempengaruhi kesehatan mental secara keseluruhan.

Motivasi belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Ada beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti minat dan kemampuan, sementara faktor eksternal adalah faktor-faktor di luar diri siswa, seperti lingkungan belajar dan dukungan orang tua. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa karena gadget dapat memberikan akses ke berbagai sumber belajar, seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, atau e-book. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada motivasi belajar siswa, seperti memicu kecanduan dan mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperhatikan penggunaan gadget siswa dalam proses pembelajaran. Guru dan orang tua dapat berperan aktif dalam mengatur penggunaan gadget siswa dan membantu siswa memahami manfaat dan risiko penggunaan gadget. Selain itu, dapat dilakukan pengembangan strategi pembelajaran yang melibatkan penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara positif.

Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat mengakibatkan dampak negatif pada kesehatan mental siswa, seperti kecemasan, depresi, dan peningkatan tingkat stress. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu interaksi sosial siswa, mengurangi kemampuan berpikir kritis, dan memengaruhi keseimbangan emosi siswa. Dampak negatif tersebut juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan mengganggu konsentrasi dan fokus siswa pada pembelajaran. Hal ini dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan berdampak pada kualitas hasil belajar mereka. Siswa yang kecanduan gadget juga cenderung mengalami penurunan minat terhadap aktivitas sosial dan akademik di luar penggunaan gadget. Namun, penggunaan gadget juga dapat memiliki dampak positif pada motivasi belajar siswa jika digunakan secara bijak dan terkontrol.

## **KESIMPULAN**

Dampak nomophobia gadget terhadap hasil belajar dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dengan hasil belajar, yang artinya semakin tinggi nomophobia terhadap gadget maka semakin rendah hasil belajar, begitu pula sebaliknya semakin nomophobia terhadap gadget maka semakin tinggi hasil belajarnya. siswa yang mengalami kecanduan gadget menghabiskan sebagian besar waktunya dengan gadgetnya.

Menggunakan gadget terlalu lama dapat membuat remaja mengalami kelelahan fisik, sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar siswa dan apabila berkelanjutan akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dasiroh, U., Miswatun, S., Ilahi, Y. F., & Nurjannah, N. (2017). Fenomena nomophobia di kalangan mahasiswa. *Medium*, 6 (1), 1–10.
- Fajar, F. I. (2020). *Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi Dan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Pm Smk Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Negeri Medan.
- Kambali, Z., Syahid, A., & Dewi, R. S. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Nomophobia Pada Anak Usia Dini Saat Masa Pandemi Covid-19 Di Bimba Aieo Kota Bekasi. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 7(2).
- Madonna, M., Sovianti, R., & Reza, F. (2021). Implementasi Peran Orang Tua dalam Mengatasi Nomophobia Anak Saat Belajar Daring di Desa Babelan Bekasi. *URGENSEI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1), 1–11.
- Nuria, R. (2022). Dampak Gaya Pengasuhan Orang Tua terhadap Sikap Nomophobia pada Anak. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2 November), 63–69.
- Oktafiani, B. (2019). *Pengaruh Nomophobia Terhadap Tingkat Disiplin Siswa Dalam Praktik Housekeeping Di Smk Negeri 32 Jakarta*. Universitas negeri jakarta.
- Ramadhani, R. W., Rahayu, R., & Kuryanto, M. S. (2021). Dampak Nomophobia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(2), 97–106.
- Ula, W. R. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Tunas Nusantara*, 3(1), 290–298.