

## **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli**

Boy Ricardo Zega<sup>1</sup> Agnes Renostini Harefa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nias, Jalan Yos Sudarso Ujung No.118/E-S, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli  
zegaboyricardo@gmail.com

### **Abstract**

Gadgets are tools that can be used to receive, search and obtain various sources of information from outside with a wide range of information. The purpose of this research is to analyze how student learning outcomes at SMA Negeri 2 Gunungsitoli are influenced by the use of technology. The type of research used is descriptive quantitative research. The population in this study were 387 students at SMA Negeri 2 Gunungsitoli and the sample was determined using a non-probability type with a purposive sampling technique of 197 people with a significant level of 5%. Data collection techniques used are observation, documentation and questionnaires. For data processing, namely conducting validity tests, reliability tests, and correlation tests. The results of the study show that there is a negative effect of using gadgets on student learning outcomes at SMA Negeri 2 Gunungsitoli. Through testing the hypothesis with the correlation test obtained t-table of 0.1398 so that t-count = 0.147989 > t-table = 0.1398.

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

### **Abstrak**

Gadget merupakan sebagai sarana yang bisa dipergunakan untuk menerima, mencari dan mendapatkan berbagai sumber informasi dari luar dengan cakupan informasi yang luas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik di SMA Negeri 2 Gunungsitoli yang berjumlah 387 dan menentukan sampel menggunakan jenis non-probabilitas dengan teknik purposive sampling sebanyak 197 orang dengan taraf signifikansi 5 %. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan angket. Untuk pengolahan datanya yaitu melakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh negatif penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli. Melalui pengujian hipotesis dengan uji korelasi diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 0,1398 sehingga  $t_{hitung} = 0,147989 > t_{tabel} = 0,1398$ .

**Kata Kunci :** Belajar, Gadget, Hasil belajar

Copyright (c) 2023 Boy Ricardo Zega, Agnes Renostini Harefa

✉ Corresponding author: Boy Ricardo Zega Agnes

Email Address: zegaboyricardo@gmail.com (Jalan Yos Sudarso Ujung, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli)

Received 17 June 2023, Accepted 24 June 2023, Published 26 June 2023

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah usaha dan proses melatih diri dan mengembangkan potensi diri, sehingga yang belum tahu menjadi tahu dan yang belum bisa menjadi mampu melalui proses belajar. Dalam proses belajar terdapat unsur peserta didik dan sumber belajar yang saling berkaitan sehingga terjadi sebuah proses yang namanya kegiatan pembelajaran. Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) Belajar adalah perubahan perilaku yang dibawa oleh latihan dan pengalaman. Maknanya adalah perubahan perilaku, termasuk perubahan pengetahuan, kemampuan, dan sikap, serta perubahan yang mempengaruhi seluruh aspek organisme atau seseorang.

Perubahan dan pencapaian baik dari segi ranah afektif, kognitif, dan psikomotor merupakan hasil dari kegiatan belajar. Motivasi belajar, keterampilan berorganisasi, dan kreativitas di kalangan siswa juga berhubungan dengan prestasi peserta didik. Jika motivasi dan dorongan untuk belajar yang ada pada diri seseorang semakin kuat maka dengan kegiatan belajarnya akan menghasilkan capaian dan target yang diinginkan dan diharapkan. Melalui pengelolaan waktu yang baik, dengan memanfaatkan peluang waktu yang ada untuk belajar maka akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Sikap kreativitas dan ketekunan dalam belajar juga sangat diperlukan untuk terus mendorong dan berusaha untuk menggali informasi pengetahuan yang bertujuan untuk menambah wawasan, pemahaman, serta kemampuan dalam berpikir untuk mendapat hal-hal yang baru. Kegiatan disekolah melalui hubungan yang dilakukan oleh pendidik dan siswa menghasilkan sebuah kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai sumber belajar yang tugas utamanya mengajari, mengarahkan, membimbing peserta didik sehingga memberikan pengaruh yang besar dalam perubahan terhadap tingkah laku peserta didik. Ada banyak sumber belajar yang menunjang kegiatan pembelajaran disekolah seperti buku, media pembelajaran, galeri perpustakaan dan lain sebagainya, sehingga dapat bermanfaat dan menunjang kegiatan belajar.

Salah satu sumber belajar saat ini yaitu dengan penggunaan gadget. Tanpa disadari keberadaan teknologi informasi dan komunikasi sangat banyak mempengaruhi pola hidup dan tingkah laku setiap orang yang menggunakannya. Berbagai informasi dapat kita akses dan diketahui dengan cepat sehingga kejadian dan informasi yang aktual saat ini tidak ketinggalan untuk memperolehnya. Seseorang lebih mungkin memperoleh informasi yang dia cari ketika mereka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan cara yang paling efisien dan efektif.

Melalui jangkauan informasi luas, gadget dapat digunakan untuk menerima, mencari, dan memperoleh berbagai sumber informasi eksternal. Gadget adalah peralatan elektronik atau peralatan dengan tujuan unik yang mengubah pola komunikasi seseorang dengan memasuki ruang dan waktu (Hudaya, 2018: (2019, Nizar dan Hajaroh)

Inilah sebabnya mengapa siswa yang menggunakan gadget lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, dan nilai ujian mereka memenuhi KKM. Dalam keadaan yang ditandai dengan perkembangan budaya yang pesat dan kemajuan teknologi yang canggih, akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa jika tidak dimanfaatkan secara positif, terutama dalam hal kebutuhan belajar. Teori Balitbang tentang cara kerja gadget tidak terlepas dari hal berikut:

1. sebagai cara untuk tetap berhubungan dengan teman atau keluarga,
2. sebagai pendukung bisnis,
3. sebagai cara untuk mengubah batasan sosial dalam masyarakat, dan
4. sebagai cara untuk menghilangkan stres

Minat belajar siswa dapat terpengaruh, yang akan berdampak pada hasil belajar sekolah bila seandainya tidak digunakan dengan tepat, terutama bagi peserta didik. Teknologi harus segera dapat digunakan untuk mendapatkan lebih banyak informasi. Misalnya, siswa dapat menggunakan internet untuk mencari materi atau topik yang tidak mereka pahami selama belajar di sekolah.

Menurut pendapat Suhardi dkk (2019), penggunaan gadget dapat membantu kegiatan belajar karena salah satunya dapat menggunakan browser untuk mencari sumber belajar selain buku. Karena banyak sekali fitur-fitur menarik yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar, menggunakan gadget untuk belajar tentunya akan lebih menarik. Ketika siswa senang dan tertarik, mereka akan lebih bersemangat untuk belajar, dan mereka akan memiliki motivasi lebih untuk terus belajar (Harahap & Ely, 2018; Hudaya, 2018)

Melalui pemanfaatan gadget yang sangat luas, gadget juga sangat penting dalam kalangan peserta didik. Gadget bisa digunakan sebagai sarana dan sumber belajar yang mendukung kegiatan belajar bagi para peserta didik terhadap kegiatan belajarnya disekolah, artinya guru sebagai sumber belajar disekolah dalam kegiatan mengajarnya tidak memaparkan dan menguraikan dengan detail dan terperinci pada saat kegiatan belajar mengajar disekolah, maka dari itu peserta didik harus kreatif dan bijak mencari sumber referensi belajar yang lain yaitu dengan penggunaan gadget. Contoh gadget yang biasa digunakan saat ini misalnya: smartphone, handphone, laptop, dan perangkat elektronik lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di SMA negeri 2 Gunungsitoli.

## **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMA Negeri 2 Gunungsitoli yang berjumlah 387 dan untuk menentukan sampelnya, peneliti menggunakan jenis non-probabilitas dengan teknik purposive sampling. Jadi jumlah sampelnya berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Taro Yamane yaitu sebanyak 197 orang dengan taraf signifikan 5 %. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan angket. Untuk pengolahan datanya yaitu melakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada data hasil angket yang diperoleh dan uji korelasi pada 2 variabel.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 variabel yaitu pengaruh penggunaan gadget dan hasil belajar siswa, sehingga pada perumusan hipotesisnya yaitu:

$H_a$  : Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli

### Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No.	Item Pernyataan	Kolerasi (r hitung)	Kolerasi (r tabel)	Keterangan
1.	1	0,412029	0,1398	Valid
2.	2	0,190132	0,1398	Valid
3.	3	0,490669	0,1398	Valid
4.	4	0,481066	0,1398	Valid
5.	5	0,543233	0,1398	Valid
6.	6	0,603345	0,1398	Valid
7.	7	0,554095	0,1398	Valid
8.	8	0,52666	0,1398	Valid
9.	9	0,398408	0,1398	Valid
10.	10	0,32877	0,1398	Valid
11.	11	0,435396	0,1398	Valid
12.	12	0,446971	0,1398	Valid

Dalam uji validitas yang dilakukan, dapat dilihat didalam tabel bahwa 12 item pernyataan yang berada dikuisisioner setelah dilakukan pengolah data maka kuisisioner tersebut dikatakan valid karena  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Diketahui bahwa  $r$  tabel yang terdapat pada tabel df. Nilai didapatkan  $Df = r$  tabel yaitu 0,1398. Perhitungan validitas kuesioner secara keseluruhan mengenai penggunaan gadgett (Variabel X) menunjukkan bahwa nilai “ $r$ ” hitung  $>$  tabel “ $r$ ” didukung oleh uji signifikansi 5% (0,05), yang menunjukkan bahwa masing-masing dari 12 item pernyataan valid.

### Uji Reliabilitas

Tabel 2. uji reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbachs	Alpha	N of Items
	<b>.621305</b>	<b>12</b>

Pada uji reliabilitas diketahui varians total 11,25241 dan varians butir adalah 4,843831. Dengan menggunakan uji menggunakan rumus cronbachs alpha maka diketahui nilai reliabilitasnya yaitu 0,621305 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan melalui kuisisioner penelitian dikatakan reliabel karena  $0,621305 > 0.6$ .

Hasil yang diperoleh melalui perhitungan untuk reliabilitas angket terhadap penggunaan gadget (Variabel X) dapat dilihat bahawa nilai uji dengan rumus Cronbachs Alpha yaitu  $0,621305 > 0,6$  atau “ $r$ ” hitung  $>$  “ $r$ ” tabel yang artinya reliabel.

### **Uji Hipotesis**

Pada pengujian hipotesis untuk menguji signifikan pengaruh yaitu menggunakan rumus uji signifikansi korelasi product moment dan berdasarkan perhitungannya dengan rumus maka dihasilkan nilai korelasi 0,147989. Oleh karena itu, berikut uji hipotesis  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ :

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli

Uji  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan uji  $t_{tabel}$  untuk taraf signifikansi 5% uji 2 pihak dan  $df = N - nr$ ,  $df = 197 - 2 = 195$ , maka diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 0,1398. Jika  $t_{hitung} = 0,147989 > t_{tabel} = 0,1398$ , maka menunjukkan bahwa  $H_a$  (ada pengaruh penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli) diterima dan  $H_0$  (tidak ada pengaruh penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli) ditolak.

Penggunaan gadget memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didapat pada analisis angket dan nilai hasil belajar siswa pada hakikatnya nilai siswa dibawah KKM 75 (Kriteria Ketuntasan Minimal) artinya bahwa pada penggunaan gadget dikalangan siswa membawa dampak negatif pada siswa itu sendiri.

Penggunaan gadget dikalangan siswa memiliki manfaat yang baik sebenarnya, namun tergantung pada pribadi tiap siswa memanfaatkan gadget itu dengan baik atau tidak. Jika siswa menggunakan gadget dengan hal yang bermanfaat maka ada berbagai edukasi dan pengetahuan yang didapatkan melalui gadget itu, adanya sumber ilmu pengetahuan yang cakupannya sangat luas sehingga bisa membekali dan menambah wawasan siswa untuk mengetahui berbagai ilmu pengetahuan yang jumlahnya tidak terbatas. Ada berbagai fitur-fitur yang menarik terkait aplikasi belajar yang sudah tersedia sekarang ini sehingga ada peluang bagi siswa untuk mengakses berbagai informasi pengetahuan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Namun bila seandainya seorang siswa menganggap bahwa gadget adalah hanya digunakan sebagai hiburan semata misalnya untuk alat komunikasi dan media hiburan seperti bermain game maka itu nanti akan membawa dampak negatif pada siswa itu sendiri. Terlebih dalam mengatur waktu dengan baik, jika hanya berfokus dengan bermain handphone saja dan tidak memikirkan untuk belajar maka akan berpengaruh pada hasil belajar nanti.

Pada analisis data yang sudah dilakukan pada penelitian bahwa penggunaan gadget berpengaruh negatif pada hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai biologi yang didapatkan, nilai siswa rata-rata dibawah KKM. Hal itu bisa terjadi karena penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak memanfaatkan gadget dengan sebaik-baiknya.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh negatif penggunaan gadget dengan hasil kegiatan pembelajaran siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli. Melalui pengujian hipotesis dengan uji korelasi product moment diperoleh  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 0,1398. Jika  $t_{\text{hitung}} = 0,147989 > t_{\text{tabel}} = 0,1398$ , maka menunjukkan bahwa  $H_a$  (ada pengaruh penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli) diterima dan  $H_0$  (tidak ada pengaruh penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli) ditolak.

## REFERENSI

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64-76.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- 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).
- Hariani, E. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *SNHRP*, 1191-1195.
- Jamun, Y. M., Wejang, H. E., & Ngalu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3(1), 1-7.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.

- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.