

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS DI SMA
NEGERI 3 KOTA JAMBI**

Dewi Puji Astuti¹, Benar Sembiring²
Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNBARI

Abstract

This study aims to determine the description and influence of the use of gadgets and student learning outcomes in economic subjects of class XI IPS students in SMA Negeri 3 Kota Jambi. The design of this study uses quantitative descriptive. The population used was 74 respondents of XI IPS students in SMA Negeri 3 Jambi City, while the research sample used was all respondents of XI IPS students in SMA Negeri 3 Jambi City. The results obtained that the indicator that has the greatest value is the use of gadgets to find information with a value of 83.32 with a good category. Meanwhile, it is also known that the use of gadgets has an effect on student learning outcomes obtained from research that has been carried out. Where students still use gadgets during economic subject hours. This means that it will affect student learning outcomes and will cause problems in the learning process.

Keywords : *Gadgets, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia dibidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang telah dilakukan diantaranya, perubahan kurikulum yang semakin menuntut siswa berpikir kritis dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Pembahasan tentang pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Bernilai edukatif karena dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan pengetahuan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tingkatan pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik.

Belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Seorang guru mengupayakan berbagai metode-metode dalam menyampaikan ilmu pengetahuan.

Tujuan adanya berbagai macam metode yang digunakan adalah agar siswa tidak merasa jenuh dan memiliki minat dalam proses belajarnya. Selain itu, guru juga selalu memberikan berbagai motivasi guna membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa

¹ Alumni Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

² Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa bersungguh-sungguh dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya.

Melalui sekolah siswa beradaptasi dengan lingkungan sekolah, dimana siswa harus mengikuti seluruh peraturan yang ada di sekolah tersebut. Siswa harus menaati peraturan yang ada di sekolah, apabila melanggar akan dikenakan sanksi atau hukuman. Biasanya siswa melanggar peraturan di sekolah karena terbawa dengan pengaruh lingkungan teman sebaya. Lingkungan sangat berpengaruh pada kepribadian seseorang termasuk kepada siapa kita berteman. Teman yang baik akan membawa pengaruh yang baik begitu pula sebaliknya, teman yang buruk akan membawa pengaruh yang buruk.

Biasanya teman akan mengajak pada kegembiraan atau kesenangan semata. Seperti teman akan mengajak pada permainan *game online*. *Game online* ini akan membuat seseorang lebih senang untuk memainkannya, karena akan membuat kecanduan apabila kalah maka seseorang akan mencoba lagi sampai menang dan jika menang maka akan diulangnya kembali sampai menang berkali-kali. Inilah yang akan membuat siswa berpengaruh negatif akibat adanya *game online*.

Fenomena hasil belajar yang dicapai siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Padahal SMA Negeri 3 termasuk sekolah yang cukup bergengsi di Kota Jambi. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Dikarenakan akibat siswa asyik bermain *gadget* saat jam pelajaran. Hal ini dikarenakan, pihak sekolah yang memperbolehkan siswa membawa HP atau *smartphone* ke sekolah. Akibatnya siswa banyak yang bermain *game*, sosial media atau pun lainnya. Masih jarang sekali siswa mempergunakan HP untuk mencari informasi mengenai materi pelajaran, hanya beberapa siswa saja yang mempergunakannya dengan baik.

Berdasarkan observasi lainnya atau informasi dari ketika melaksanakan PPL, kurangnya ketegasan guru terhadap siswa yang memainkan HP saat jam pelajaran berlangsung. Dimana hal itu terjadi karena banyaknya siswa yang bermain HP dan sehingga siswa banyak yang tidak mengerti atau memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Memainkan *game online* akan berdampak buruk bagi yang memainkan *game online* tersebut. Contohnya, *game online* yang sekarang ini banyak dimainkan oleh siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi, khususnya kelas XI adalah *mobile legends*. Dampak negatif yang akan timbul akibat dari *game online* khususnya bagi pelajar adalah siswa akan malas untuk belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game*. Siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*. Bahkan di saat pelajaran pun digunakan untuk memainkan *game*. Selain itu, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game*. Waktu pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini.

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Bahasa Indonesia, *gadget* di sebut “acang”. Manumpil, dkk (2015:15), menyatakan bahwa “*Gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *I phone*, dan *blackberry*. *Gadget* merupakan teknologi atau alat yang dibuat agar memiliki fungsi lebih baik, komplit, dan praktis dibandingkan sebelumnya. Selain itu, desain dan tampilan *gadget* dibuat jauh lebih baik dan modern. Perkembangan *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah dikeluarkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.”

Abrahamson (2014:1) mengatakan bahwa: “*Day by day, hundreds of tablet applications that promise to teach children school content are spawned for immediate global consumption, and the rate of this production juggernaut is only increasing. Certainly this is a blessing for all stakeholders in the global pedagogical program. Yet whereas educational apps may be streamlined and engaging, industry is by-and-large uninformed by empirically based theory of learning, and consequently its products are often of suboptimal pedagogical quality, orienting students on the rehearsal of meaningless solution algorithms*”.

Penggunaan *gadget* atau lebih spesifikasinya yaitu *handphone* atau *smartphone* sudah banyak yang menggunakannya, baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan *smartphone* ini sendiri lebih banyak digunakan oleh anak usia muda terutama pada kalangan remaja. Pada kalangan remaja *smartphone* biasanya lebih sering digunakan untuk bermain sosial media, *game online*, atau pun untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Sarosa (2017:1-2), menjelaskan bahwa “Informasi adalah sebagai organisasi yang menyediakan proses dan informasi yang berguna bagi anggota dan pemangku kepentingannya”. Sistem informasi dimaksudkan untuk membantu organisasi melakukan fungsi utamanya agar lebih efisien dan efektif. Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Informasi yang didapatkan dapat berupa berita, baik berita lokal maupun luar lokal. Informasi yang dapat diperoleh selain berita, yaitu informasi tentang pengetahuan baik tugas sekolah ataupun lainnya. Sebenarnya masih banyak informasi yang dapat diperoleh seperti lowongan pekerjaan berbagi pengalaman, artikel, tajuk rencana dan masih banyak lagi informasi lainnya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget* menurut Fadilah (2015:31) yang meliputi: 1) Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial, 2) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik, 3) Kecanggihan dari *gadget*, 4) Keterjangkauan harga *gadget*, dan 5) Lingkungan.

Belajar merupakan suatu proses penting bagi perubahan perilaku siswa, karena belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh siswa. Semua siswa dalam satu kelas dianggap memiliki kebutuhan yang sama sehingga guru pun memperlakukan mereka dengan cara yang sama pula. Hasil belajar adalah hasil yang

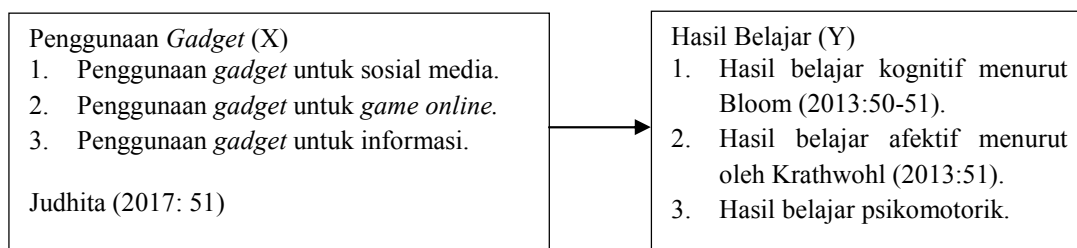
dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan dengan tujuan pendidikan.

Samino, dkk (2012:48), menyatakan “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauhmana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa”. Sementara, Dimiyati dan Mudjiono (2013:10) mengungkapkan bahwa “Hasil belajar berupa kapabilitas yang timbul dari rangsangan yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran di sekolah namun juga karena rangsangan dari lingkungan sekitar.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu siswa mencapai hasil belajar yang se-optimal mungkin. Menurut Rusman (2012:124), faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari fisiologis dan psikologis sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan dan instrumental.

Pada siswa, *gadget* bukan lagi digunakan untuk membantu dalam membuat tugas atau informasi tentang pelajaran, melainkan siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, bermain sosial media dan lainnya. Akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, menjadikan siswa malas untuk belajar bahkan ketika sedang belajar disekolah pun siswa asyik memainkan *gadgetnya* masing-masing. Sehingga akan berpengaruh pada nilai siswa yang biasanya akan diterima setiap semesternya. Hal ini dapat dilihat pada saat pembagian rapor banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan, sebagai berikut:

Gambar 1 Kerangka Berpikir



METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Martono (2015:215), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena atau gejala sosial secara kuantitatif atau menganalisis

bagaimana fenomena atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat saling berhubungan satu sama lain.

Menurut Sugiyono (2012:91) mengatakan bahwa *sampling* adalah teknik yang digunakan untuk mengambil sampel. Untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampel yang digunakan. Adapun teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *sampling populasi* atau populasi sampel, di mana teknik ini digunakan untuk menentukan sampel dengan mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sebagai sampel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun tanggapan responden atau siswa terhadap Penggunaan *Gadget* Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi dapat dilihat dari pilihan kriteria jawaban setiap item pertanyaan yang telah dikembangkan berdasarkan indikator dari variabel Penggunaan *Gadget* Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. Berdasarkan dari hasil penyebaran angket yang telah dilaksanakan pada siswa terhadap penggunaan *gadget* oleh siswa dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* untuk media sosial memperoleh TCR sebesar 73,72%. Sedangkan, penggunaan *gadget* untuk *game online* memperoleh TCR sebesar 65,48% dan penggunaan *gadget* untuk informasi diperoleh hasil TCR sebesar 83,32%. Dari hasil tersebut dapat diketahui keterangan dari ketiga indikator penggunaan *gadget*. Adapun perhitungan secara distribusi frekuensi dapat diketahui pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan *Gadget* (X)

| No. | Indikator | Skor Rata-rata | Rerata | TCR | Keterangan |
|------------------|---|----------------|--------------|---------------|-------------------|
| 1. | Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Media Sosial | 272,8 | 8,54 | 73,72 | Cukup Baik |
| 2. | Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Game Online | 242,3 | 3,27 | 65,48 | Cukup Baik |
| 3. | Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Informasi | 308,3 | 4,17 | 83,32 | Baik |
| Jumlah | | 825,4 | 15,98 | 222,52 | |
| Rata-rata | | 275,13 | 5,33 | 74,17 | Cukup Baik |

Sumber: Data Diolah, 2019.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari ketiga indikator penggunaan *gadget* diperoleh hasil TCR sebesar 74,17%. Artinya, bahwa penggunaan *gadget* itu sendiri dapat dikatakan cukup baik atau tergolong cukup baik. Namun, pada penggunaan *gadget* untuk informasi dapat dikatakan baik, karena TCR lebih besar dari 80%. Sementara, untuk gambaran hasil belajar siswa, dapat dideskripsikan bahwa jumlah nilai keseluruhan siswa yang diperoleh adalah sebesar 2064,4 atau 57,34%. Dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh kelas XI IPS 2 lebih besar dari nilai yang diperoleh kelas XI IPS 1. Hal ini terlihat dari nilai atau persentase pada setiap kelas masing-masing. Kelas XI IPS 2 memperoleh nilai lebih unggul sebesar 178,1. Dapat disimpulkan berarti antusias belajar siswa kelas XI IPS 2 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas XI IPS 1.

1. Gambaran Penggunaan *Gadget* dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi

Dapat diketahui dari ketiga indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan *gadget* diperoleh bahwa indikator yang memiliki nilai terbesar adalah penggunaan *gadget* untuk mencari informasi dengan nilai 83,32 dengan kategori baik. Sedangkan nilai terendah adalah penggunaan *gadget* untuk *game online* yakni sebesar 65,48 dengan kategori cukup baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sebesar 74,17% sehingga dapat dikatakan cukup baik dan hasil belajar dapat dikatakan rendah.

Hal ini dapat diperkuat dengan penelitian Nurmalasari dan Wulandari (2018:118) menyatakan bahwa disarankan untuk pihak sekolah lebih mengawasi siswa dan siswi agar tidak menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar, dan memberikan sanksi apabila terdapat siswa ataupun siswi yang kedapatan menggunakan *gadget* sewaktu proses belajar mengajar berlangsung. Hasil penelitian menyarankan kepada siswa agar lebih tidak terlalu sering dalam menggunakan *gadget* walaupun *gadget* tidak mempengaruhi konsentrasi belajar dan tidak menimbulkan ketergantungan.

2. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi

Dapat diinterpretasikan bahwa data penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa dinyatakan varian homogen karena $t_{hitung} < t_{tabel}$. Selanjutnya, data yang telah dihitung dengan menggunakan secara manual dapat diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Y &= a + bx \\ &= 54,60 - 0,011x \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* sebesar 0,011 dimana bila terjadi peningkatan penggunaan *gadget* maka akan menurunkan hasil belajar siswa, sebaliknya bila terjadi penurunan penggunaan *gadget* maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan akan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selanjutnya, data yang telah dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS *for windows* versi 19 telah diperoleh hasil pada *variable entered* menggunakan metode enter. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dimasukkan ke dalam metode regresi dengan mengabaikan besar kecilnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan hasil *model summary* $R = 11,30$ dan $R \text{ Square} = 0,023$.

Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Dimana siswa masih banyak menggunakan *gadget* pada saat jam mata pelajaran ekonomi. Hal ini berarti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *gadget* menurut Hasanah dan Kumalasari (dalam Nurmalasari dan Wulandari, 2018:112) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah. Pada proses pembelajaran. Menurut Saroinsong (dalam Nurmalasari dan Wulandari, 2018:112) menyatakan bahwa

penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Penggunaan *gadget* mendapat nilai TCR sebesar 74,17%, sehingga berada pada kategori cukup baik. Hasil belajar siswa diperoleh yakni ada sekitar 49 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Kota Jambi dengan besaran sumbangsiah yang diberikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar yakni sebesar $R \text{ Square} = 0,023$ atau sebesar 2,3%.

Saran

Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan dalam penelitian ini berdasarkan data dan fakta yang ada dan terjadi dilapangan baik secara langsung maupun tidak langsung, adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* perlu diperhatikan pada saat jam kegiatan belajar agar kegiatan belajar tidak terganggu dan perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang bersifat diskusi sehingga terjalin komunikasi yang baik antar teman.
2. Bagi guru untuk lebih memperhatikan siswa yang menggunakan *gadget* saat belajar karena penggunaan *gadget* saat jam belajar akan mengganggu kegiatan belajar tersebut. Hal ini dikarenakan, setiap peserta didik memiliki kemampuan dan kelebihan tersendiri, untuk itu guru hendaknya lebih memperhatikan kelebihan peserta didik.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis untuk menyempurnakan hasil penelitian ini, selain dari dimensi maupun indikator yang telah digunakan untuk lebih mengetahui gejala maupun fenomena lain yang ada terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrahamson, Dor. 2014. *International Journal of Child-Computer Interaction*. University of California: USA.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Judhita, Christiany. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Manumpil, dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Manado: PSIK FKIK Sam Ratulangi.

- Nurmalasari dan Wulandari. 2018. *Jurnal Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Samino, Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sarosa, Samiaji. 2017. *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta: Indeks Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.