

PENGARUH GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PLUMPANG

Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, Ridaul Innayah

FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

handaru.indriansa89@gmail.com

suwarnoklaten1964@gmail.com

innayahridaul@gmail.com

ABSTRAK

Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa gadget merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas gadget dari orang tuanya. Gadget juga mendatangkan pengaruh positif dalam bidang pendidikan yaitu untuk mencari referensi, mencari pertanyaan, mudah mendapatkan informasi, dan mudah untuk berbisnis. Sedangkan pengaruh negatif bagi pelajar yaitu digunakan untuk bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh gadget terhadap hasil belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian kasus atau penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Plumpang sebanyak 120 siswa dengan menggunakan teknik *Random Sampling* sehingga jumlah sampel sebanyak 55 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan interview, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas data, uji linieritas, uji regresi secara parsial (uji t) dan koefisien Determinasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X sekolah SMA Negeri 1 Plumpang sebesar 45,3%. Berdasarkan hasil analisis korelasi product moment sebesar 0,673 hal ini berarti terjadi hubungan yang cukup erat/ cukup kuat karena nilai 1. Dengan koefisien determinasi sebesar 45,3% maka berpengaruh positif, artinya pengaruh *Gadget* berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. Sedangkan sisanya sebesar 54,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: *gadget, Hasil belajar, Ekonomi*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini membawa generasi mudah menjadi generasi yang memiliki banyak tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. Kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari tidak lepas dari pengaruh teknologi yang ada ditempat tinggalnya. Orang tua sebagai pendidik anak ketika dirumah seharusnya berani meletakkan gadget serta menghabiskan waktunya dirumah hanya untuk memperhatikan kebutuhan anak, berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang telah dilakukannya disekolah.

Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa gadget merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas gadget dari orang tuanya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan

kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan jaman alat ini dipercanggih dengan beberapa fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan yaitu telepon, sms, email, foto selfi atau memfoto sebuah objek, dan masih banyak yang lainnya.

Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi.. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Dalam menghadapi kemajuan teknologi komunikasi ini, melalui banyak forum dan media, telah dikemukakan pandangan para ahli, ada yang menyambut perkembangan ini

dengan penuh antusias tanpareserve. Ada pula yang menerima seraya berhati-hati terhadap dampak negatif yang mungkin ditimbulkan dari adanya teknologi komunikasi. Bagi lapangan pendidikan, kemajuan teknologi komunikasi telah membukakan kesempatan yang amat luas bagi anggota masyarakat untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. Teknologi komunikasi memungkinkan orang belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu, seperti yang dikenal dengan system belajar jarak jauh (*distance learning*). Disamping itu juga membantu mengatasi kurangnya tenaga pengajar dan daya tampung sekolah formal dengan sistem (*open learning*), serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain, baik formal maupun non formal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 7 Maret 2018 di SMA Negeri 1 Plumpang dengan Bapak Misbah S.Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi di tempat ruang tata administrasi sekolah pada pukul 10.00 WIB dengan situasi pada saat jam istirahat, dapat diketahui bahwa ada 4 kelas, masing-masing terdapat 2 jurusan yaitu kelas X IPA-1, X IPA-2 dan X IPS-1, X IPS-2 dalam 1 kelas terdapat 30-32 siswa. Bapak Misbah S.Pd juga mengatakan bahwa minat siswa dalam pelajaran ekonomi saat ini tidak mengalami penurunan maupun peningkatan masih seperti tahun lalu dalam keadaan standart.

Dan disamping itu masalah yang dihadapi seorang siswa yaitu, kurangnya motivasi dari orang tua dan rendahnya status sosial. Sehingga siswa tidak ada dukungan atau dorongan untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi setelah lulus SMA. Guru dan orang tua harus berkerja sama, agar mendorong anak giat belajar yang pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang maksimal. Dari masalah tersebut dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata ulangan harian siswa dianggap belum maksimal. Hanya sebagian kecil yang sudah mencapai diatas rata-rata yang ditetapkan oleh sekolah yaitu dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70. Hal ini disebabkan karena kurangnya kesadaran siswa dalam memperhatikan penjelasan dan penguasaan materi. Gadget juga dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi pelajar. Dampak positif dalam bidang pendidikan yaitu untuk mencari referensi, mencari pertanyaan, mudah mendapatkan informasi, dan mudah untuk berbisnis dan masih banyak yang

lainnya. Disisi lain, pengguna gadget juga dapat memberikan pengaruh negatif jika pelajar tidak mampu menempatkan dengan baik, misalnya digunakan untuk bermain game online saat guru menjelaskan pelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti bermaksud membahas tentang pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar.

Dari latar belakang diatas timbul rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh Gadget terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Plumpang?

KAJIAN PUSTAKA

A. Gadget

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Kuncoro (2009:137) gadget adalah sebuah fitur berteknologi tinggi dan juga sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

B. Dampak Positif dan Negatif Bagi Pelajar

Penggunaan gadget bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana siswa memakai penggunaan gadget tersebut. Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut:

a. Dampak Positif

1. Mempermudah para siswa mengkonsultasi pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti.
2. Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan disekolahan, siswa membagi informasi tentang kegiatan.
3. Melatih kecerdasan
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dan pemecahan masalah.

b. Dampak Negatif

1. Penurunan konsentrasi saat belajar.
2. Malas menulis dan membaca
3. Siswa yang telah menggunakan media sosial digadget mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk

berkomunikasi dibandingkan belajar.

C. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Cara Menentukan Hasil Belajar Siswa maka indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurnakan dan yang saat ini digunakan. Yaitu:

a. Daya serap terhadap bahan yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

b. Perilaku yang di gariskan dalam tujuan pengajaran atau intruksional khusus (TIK) telah dicapai peserta didik baik individu maupun klasikal.

Untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar peserta didik terhadap proses belajar yang telah dilakukan dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar guru, maka dapat digunakan acuan tingkat keberhasilan tersebut sejalan dengan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu sebagai berikut:

a. Istimewa atau maksimal, apabila sebuah pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai peserta didik.

b. Baik sekali atau optimal, apabila bahan pelajaran (85% s/d 94%) yang diajarkan dapat dikuasai siswa.

c. Baik atau minimal, apabila bahan pelajaran diajarkan hanya (75% s/d 84%) dikuasai peserta didik.

d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 75% dikuasai peserta didik. Dengan melihat data yang terdapat dalam format daya serap peserta didik dalam pelajaran dan presentase keberhasilan peserta didik dapat mencapai TIK tersebut, dapat diketahui tingkat keberhasilan proses belajar yang telah dilakukan antara peserta didik dengan guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain survey terhadap responden yang telah ditentukan berdasarkan jumlah sampel yang diambil.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas X di SMA Negeri 1 Plumpang yang berjumlah 120 siswa dan terdiri dari 4 kelas masing-masing terdapat 2 jurusan yaitu kelas X IPA-1, X IPA-2 dan X IPS-1, X IPS-2 dalam 1 kelas terdapat 30-32 siswa dengan menggunakan teknik random sampling.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket dan dokumentasi. Angket terdiri dari 20 soal dengan alternatif jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju).

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji reliabilitas, uji validitas, uji normalitas data, uji linieritas data, dan uji hipotesis (uji regresi secara parsial dan koefisien determinasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan pengujian reliabilitas dalam penelitian ini maka didapat dari data tabel 4.4 (*Reliability Statistics*) diketahui nilai *Cronbach Alpha* untuk variabel X sebesar $0,877 > 0,6$. Karena nilai *Cronbach Alpha* untuk variabel X sebesar $0,877$ lebih besar dari $0,6$ maka dinyatakan Reliabel (Priyatno, 2009:172).

2. Hasil Uji Validitas

pengujian instrumen yang dilakukan terhadap 55 responden memiliki nilai *r* tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah $0,265$. Artinya nilai item tiap variabel atau item-item pertanyaan yang ada dalam kuesioner variabel X akan dinyatakan valid jika nilai korelasi (*Corrected item total correlation/ Pearson Correlation*) lebih besar dari nilai *r* tabel. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel X (Pengaruh Gadget) sebanyak 20 pertanyaan diperoleh 20 item valid.

3. Uji Normalitas

a. Analisis Pengaruh Gadget

Dari output tabel 4.6 dapat dilihat bahwa jumlah data (N) adalah 55; rata-rata $64,15$; absolute $0,132$; differences positive $0,123$; negative $-0,132$; Kolmogorov-Smirnov

Zadalah 0,978 dan signifikansi 0,295. Karena signifikansi (Asymp Sig) > 0,05, Ho diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa distribusi populasi Pengaruh Gadget normal.

b. Analisis Hasil Belajar

Dari output tabel 4.6 dapat dilihat bahwa jumlah data (N) adalah 55; rata-rata 77,64; absolute 0,185; differences positive 0,184;negative -0,185; Kolmogorov-Smirnov Zadalah 1,375 dan signifikansi 0,095. Karena signifikansi (Asymp Sig) > 0,05, Ho diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa distribusi populasi Hasil Belajar normal.

4. Uji Linieritas

Berdasarkan hasil uji linieritas pada output tabel "Anova Table" di atas, diketahui bahwa nilai Sig. Deviation From Linearity sebesar 0,714. Karena nilai sig. 0,714 > 0,05 maka dapat simpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha yang diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat hubungan linier antara variabel Pengaruh Gadget dengan variabel Hasil Belajar

5. Uji Hipotesis

a. Regresi Linier secaraparsial/ sederhana.

Hasil perhitungan regresi parsial/sederhana memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 60,864 koefisien variable bebas (X) adalah sebesar 0,233. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y' = 60,864 + 0,233X$ yang memiliki arti sebagai berikut:

- Nilai konstanta (a) adalah 60,864; artinya, jika Pengaruh Gadget bernilai 0 (nol), maka Hasil Belajar bernilai positif (naik), yaitu 60,233.
- Nilai koefisien regresi variabel Pengaruh Gadget (b) bernilai positif, yaitu 0,233; ini dapat diartikan bahwa setiap kenaikan Pengaruh Gadget sebesar 1, maka Hasil Belajar juga meningkat sebesar 0,233.

b. Uji t

Karena nilai t hitung > t tabel (6,621 > 2,006) dan signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05), maka Ho ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Gadget berpengaruh terhadap Hasil Belajar.

c. Koefisien Determinan (r^2)

Dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan persentase sumbangan pengaruh variable "Pengaruh Gadget" terhadap "Hasil Belajar" sebesar 45,3%, sedangkan sisanya sebesar 54,7% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak dimasukkan dalam model ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS V. 22 diketahui bahwa hasil analisis uji hipotesisnya adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan diatas diperoleh hasil bahwa variabel X (Pengaruh Gadget) berpengaruh signifikansi terhadap variabel Y (Hasil Belajar) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis korelasi product moment sebesar 0,673, hal ini berarti terjadi hubungan yang cukup erat/ cukup kuat karena nilai R mendekati nilai 1. Dengan koefisien determinasi sebesar 45,3% maka berpengaruh positif, artinya Pengaruh Gadget berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. Sedangkan sisanya sebesar 54,7% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Konstanta sebesar 60,864; artinya jika Pengaruh Gadget (X) bernilai 0 (nol), maka Hasil Belajar (Y) bernilai positif (naik), yaitu 60,864. Koefisien regresi variable Hasil Belajar sebesar 0,233; artinya bahwa setiap kenaikan Pengaruh Gadget (X) sebesar 1, maka Hasil Belajar (Y) juga meningkat sebesar 0,233. Koefisien bersifat positif artinya terjadi hubungan positif antara variable Pengaruh Gadget (X) dan variable Hasil Belajar (Y), semakin naik Pengaruh Gadget maka semakin meningkat Hasil Belajarnya.

Dengan demikian dapat ditarik sebuah simpulan bahwa Pengaruh Gadget cukup mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas x sekolah SMA Negeri 1 Plumpang sebesar 45,3%. Berdasarkan hasil analisis korelasi product moment sebesar 0,673 hal ini berarti terjadi hubungan yang cukup erat/ cukup kuat karena nilai 1. Dengan koefisien determinasi sebesar 45,3% maka berpengaruh

positif, artinya pengaruh *Gadget* berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. Sedangkan sisanya sebesar 54,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Iswidharmanjaya, Derry 2011. "*Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kencanduan Gadget*. Google Book.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, edisi pertama, Jakarta Kencana.
- Priyanto, Dwi 2009, 148, *5 jam belajar olah kata dengan SPSS 17 CV andiaoffset* Yogyakarta.
- Dimiyati dan Mudjiyono 2002. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : DEPDIBUD
- Slameto 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Hamlik, Oemar 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi aksara.
- Ndari (2012). *Pengaruh Penggunaan gadget terhadap pelajar*. Diakses dari <http://firyalekaagustya.blogspot.co.id/2013/11/pengaruh-gadget-terhadap-pelajar.html> pada tanggal 20 April 2018.
- Anugrah Yordi, 2015. *Dampak positif dan negatif dalam menggunakan gadget*. Diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget diakses pada tanggal 21 April 2018.
- Sugiyono, 2015. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surharsimi dan Arikunto 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

