

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran

Effect gadget toward students achievement of biology education Sub-Department of Teacher Training Education, Tadulako University. who enrollment in 2013 On Subject of Design Learning Media

Putri Rachmawati¹, Amram Rede², Mohammad Jamhari²

¹*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tadulako*

²*Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tadulako*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD pada mata kuliah desain media pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD yang berjumlah 113 orang mahasiswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan atas dasar pertimbangan tertentu. Adapun hal yang menjadi pertimbangan dalam penentuan sampel yaitu kelompok mahasiswa yang memiliki *gadget* dan kelompok mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah desain media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka jumlah sampel yang digunakan adalah 79 orang mahasiswa yang tersebar di kelas A, B dan C. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket dan diolah menggunakan uji wilcoxon. Dari hasil uji wilcoxon didapatkan nilai probabilitas (sig) = 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD.

Abstract

This study aimed to describing of effect gadget toward students achievement of biology education Sub-Department of Teacher Training Education, Tadulako University. who enrollment in 2013 On Subject of Design Learning Media. The study population was all students of Biology Sub-department education who enrollment in 2013 total number 113. By sums 79 of students taht disperse in class A, B, and C becomes sampling that using purposive sampling with consideration ownership of gadget. One group of students who own gadget and another one had pursue a course of Subject of Design Learning Media. The data were colleted by spread questioner and than analized with Wilcoxon-test. The result of test procured probability (sig) = 0,000 less than $\alpha = 0,05$. Therefore, it could be concluded hypotetic nul (H_0) rejected and hypotetic one (H_1) accepted, it means using gadget effected toward students achievement of biology who enrolment in 2013 in Faculty of Teacher Training Education, Tadulako University.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, yang ditandai dengan munculnya berbagai macam alat-alat elektronik salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu barang atau alat canggih yang didalamnya telah dilengkapi dengan suatu aplikasi yang dapat mempermudah *gadget* tersebut untuk terhubung ke internet. *Gadget* juga telah dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi lainnya misalnya kamera, telepon, *sms*, *bluetooth*, *game*, *mp3*, internet dan *Wifi*. Winarno (2009) menyatakan *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lain adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur-fitur umum pada *gadget* adalah, internet, kamera, *video call*, telepon, *email*, *sms*, *bluetooth*, *wifi*, *game*, *Mp3* dan lain-lain.

Aplikasi-aplikasi tersebut dapat mempermudah setiap pekerjaan seseorang baik yang berasal dari kalangan pekerja kantoran maupun pelajar yaitu siswa dan mahasiswa. Aplikasi yang paling berperan dalam aktivitas mahasiswa sehari-hari yaitu data seluler dan *wifi* karena dengan adanya aplikasi-aplikasi tersebut mahasiswa dapat dengan mudah terhubung dengan internet dan dapat membuka blog atau jurnal-jurnal online yang berkaitan dengan materi kuliah. Menurut Prakoso (2013), *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

Mahasiswa merupakan peserta didik yang banyak menggunakan *gadget* dalam proses pembelajarannya terutama pada saat proses diskusi di dalam kelas. *Gadget* juga dapat mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen. Selain itu, di dalam *gadget* juga tersedia situs sosial media seperti *email*, *facebook*, *twitter* dan *instagram*.

Melalui situs tersebut mahasiswa dapat menyampaikan pesan positif dengan cara memposting video atau menuliskan status yang bersifat memotivasi sehingga pesan tersebut dapat dilihat dan dibaca oleh banyak orang.

Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. *Gadget* telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan.

Seiring dengan berubahnya pola atau gaya pembelajaran yang saat ini menggunakan *LCD Projector* memberikan alasan untuk berpaling ke teknologi ini. Selain memudahkan dalam proses pembelajaran, pelajar dapat terhibur dengan fitur audio atau video yang ada, dan pastinya untuk menghilangkan rasa bosan dan mengantuk yang sering dialami oleh hampir setiap siswa (Kuroyuki, 2013).

Kehadiran *gadget* dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi mahasiswa. Penggunaan *gadget* akan memberikan pengaruh yang positif jika mahasiswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru. Kemudian *gadget* bisa dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses diskusi di dalam kelas serta dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen. Menurut Sundusiyah (2012), dampak positif dari pengembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah di akses untuk kepentingan pendidikan. Selain itu, inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi *e-learning* yang semakin memudahkan proses pendidikan.

Penggunaan *gadget* juga dapat memberikan pengaruh yang negatif jika mahasiswa tidak mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya banyak mahasiswa yang menggunakan *gadget* ditengah-tengah proses pembelajaran untuk

menghilangkan rasa bosannya dengan membuka sosial media yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang dibahas dalam perkuliahan. Hal tersebut dapat menyebabkan materi yang sedang dibahas atau sedang dijelaskan oleh dosen tidak dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa tersebut.

Selain pengaruh negatif yang telah dijelaskan diatas, pengaruh negatif lainnya yaitu dapat membuat kreativitas mahasiswa menjadi berkurang karena selalu mengutip pernyataan yang terdapat di internet tanpa membacanya terlebih dahulu. Hal tersebut juga dapat membuat mahasiswa menjadi malas untuk membaca buku. Menurut Sundusiyah (2012), dampak negatif dari pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu dengan kemajuan TIK akan semakin mempermudah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) karena semakin mudahnya mengakses data menyebabkan orang yang bersifat plagiat akan melakukan kecurangan.

Mata kuliah desain media pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah yang terdapat di Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UNTAD. Mata kuliah desain media pembelajaran ini adalah mata kuliah yang membahas macam-macam media pembelajaran dan cara penggunaan media pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik yaitu dengan *gadget*.

Peranan *gadget* dalam mata kuliah desain media pembelajaran yaitu untuk mencari materi tambahan yang berkaitan dengan mata kuliah ini misalnya mencari berbagai macam media pembelajaran yang sedang digemari oleh peserta didik sehingga materi pelajaran akan lebih mudah diterima oleh para siswa. Materi tambahan yang mahasiswa butuhkan dapat diperoleh melalui artikel, blog dan jurnal-jurnal *online* yang terdapat di internet dengan menggunakan *gadget*.

Hal tersebut dilakukan mengingat materi yang terdapat di dalam buku hanya terbatas pada teori saja. Jika seorang mahasiswa mampu memecahkan masalah yang ada dan bisa ikut aktif dalam diskusi karena adanya bantuan *gadget* pastinya hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan secara otomatis

nilai IPK juga akan meningkat. Kemudian hal ini tentunya akan sangat membantu mahasiswa pendidikan biologi pada saat menjadi guru nantinya karena mahasiswa tersebut sudah mengenal berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat mengajar di dalam kelas.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar yang dilakukan mahasiswa dalam satu semester. Dimana, dalam melakukan penilaian dosen mengacu pada aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hal tersebut yang menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk menggunakan hasil belajar sebagai salah satu variabel penelitiannya.

Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari segi perilaku peserta didik dan dari segi ilmu pengetahuan. Perubahan perilaku terjadi karena adanya bimbingan dari tenaga pengajar kepada peserta didik untuk menjadi pribadi yang saling menghargai, menghormati, menyayangi dan tentunya memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin pada setiap pekerjaan yang dikerjakan. Perubahan dari segi ilmu pengetahuannya yaitu karena adanya proses belajar yang dilakukan, maka peserta didik menjadi orang yang tahu mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui. Selain itu peserta didik juga memiliki beberapa kemampuan dari hasil belajarnya, kemampuan ini mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor.

Hasil belajar sebagai suatu pencapaian yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil

belajarnya tidak terlepas dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Sugihartono, dkk (2007) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut: 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis, 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, pada mahasiswa angkatan 2013, pada bulan September 2016.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD yang memiliki gadget berjumlah 113 mahasiswa. Untuk pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*, dengan pertimbangan penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah kelompok mahasiswa yang memiliki *gadget* kemudian pertimbangan yang kedua adalah kelompok mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah desain media pembelajaran.

Untuk penentuan sampel penelitian diambil 70% dari jumlah populasi yang ada, sehingga jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 79 orang mahasiswa yang tersebar dalam 3 kelas yaitu kelas A, B dan C.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan penyebaran angket. Data hasil penelitian dianalisa menggunakan program (*SPSS 16.0 for windows*) dengan uji *Wilcoxon*. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak (Santoso, 2014).

Hasil Penelitian

Hasil analisa tada dengan uji *wilcoxon* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Wilcoxon

Test Statistics^b

	Hasil Belajar - Penggunaan Gadget
Z	-7.724 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai probabilitas (sig) = 0,000. Dari hasil tersebut terlihat bahwa $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 pada mata kuliah desain media pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sig) = 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dalam kaidah pengambilan keputusan dinyatakan bahwa jika nilai probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 pada mata kuliah desain media pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD menggunakan *gadget* sebagai media belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Fatmawati (2009) melaporkan hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh media internet terhadap hasil belajar biologi siswa di SMP AL-Azhar Palu tahun ajaran 2008/2009. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan yang diperoleh bahwa nilai $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf $\alpha = 0,01$ yaitu t_{hit} sebesar 3,11 sedangkan t_{tab} sebesar 2,79.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Manumpil, dkk (2015) melaporkan hasil penelitiannya yang bersifat survey analitik dengan pendekatan *Crossectional*, sampel diambil dengan teknik sampling *purposive* yaitu sebanyak 41 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar

observasi. Uji statistik menggunakan *Chi-Square test* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95 %. Hasil penelitian didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menempatkan dengan baik dan bijak dalam menggunakan *gadget*. Sehingga dari penggunaan *gadget* tersebut dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal tersebut dapat terlihat dari cara mahasiswa yang aktif menggunakan *gadget* untuk mencari informasi pada saat jam perkuliahan. Cara tersebut dilakukan agar mahasiswa dapat menyampaikan pendapatnya sehingga mahasiswa tersebut bisa mendapatkan nilai tambahan dari dosen. Tentunya hal ini pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa menjadi lebih baik.

Pada umumnya, penggunaan *gadget* sebagai media belajar dapat sangat bermanfaat bagi seorang pelajar baik siswa maupun mahasiswa. Dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar, mahasiswa dapat dengan mudah mencari informasi terbaru tentang materi kuliah. *Gadget* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan materi kuliah yang didapatkan mahasiswa pada saat perkuliahan di dalam kelas. Sehingga, *gadget* dapat digunakan mahasiswa sebagai media belajar baik pada saat perkuliahan maupun diluar jam perkuliahan.

Pernyataan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mujib (2013), dari hasil penelitiannya mengemukakan bahwa mayoritas responden yang memperoleh hasil belajar yang memuaskan adalah kelompok responden yang memiliki intensitas tinggi dalam menggunakan internet sebagai media belajar. Sebaliknya, mayoritas responden yang memperoleh hasil belajar yang tidak memuaskan adalah kelompok responden yang jarang menggunakan internet sebagai media belajar.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Barakati (2013), yang menyatakan bahwa:

1. Menurut persepsi sebagian besar mahasiswa, *smartphone* memiliki dampak portabilitas yaitu praktis dan dapat digunakan untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
2. Menurut mahasiswa *smartphone* juga memiliki dampak kolaborasi yaitu bisa berbagi informasi dengan menggunakan media sosial. Hal ini terkadang dilakukan mahasiswa agar mahasiswa dapat berbagi informasi dengan lebih mudah.
3. Menurut persepsi mahasiswa, *smartphone* memiliki dampak motivasi. Menurut sebagian besar mahasiswa, *smartphone* bisa memotivasi mahasiswa untuk belajar karena pengaruh dari dampak portabilitasnya. Mahasiswa termotivasi karena belajar dengan *smartphone* bisa lebih mudah, cepat, praktis, efektif dan menyenangkan.

Banyak manfaat yang bisa dimanfaatkan seorang mahasiswa dari penggunaan *gadget*. Dengan adanya *gadget* mahasiswa dapat dengan mudah dan cepat untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan, hal ini terjadi karena fasilitas dari *gadget* yang beraneka ragam.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas (sig) = $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi di Universitas Tadulako.

Saran yang perlu disampaikan peneliti terkait tentang penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi mahasiswa agar lebih bijak dalam menggunakan fasilitas yang terdapat didalam *gadget* agar *gadget* yang dimiliki bisa membantu mahasiswa untuk membantunya dalam proses belajar, sehingga pada akhirnya hasil belajar yang didapatkan bisa lebih baik dari sebelumnya.
2. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan khususnya untuk penelitian yang kaitannya antara penggunaan media belajar dan hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Barakati, D. (2013). *Dampak Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Persepsi Mahasiswa)*. Manado: Universitas Samratulangi.
- Dharmawan, M. (2015). Hubungan Media Sosial Dengan Pengetahuan Siswa Tentang Seks Di Sma Negeri 2 Balaesang. *Skripsi*. Palu: Universitas Tadulako.
- Dimiyati, dan Mudijiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.
- Fatmawati. (2009). Pengaruh Media Internet Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Al-Azhar Palu. *Skripsi*. Palu: Universitas Tadulako.
- Kuroyuki. (2013). *Teknologi dalam Pendidikan : Peranan Gadget untuk Pendidikan*. [Online]. Tersedia : <http://kuroyuki97.blogspot.co.id/2013/11/teknologi-dalam-pendidikan-peranan.html>. [4 Maret 2016].
- Manumpil, B., Ismanto, Y. dan Onibala (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*. 3, (2), 1-6.
- Mujib, M. (2013). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Nasution, R. (2003). *Teknik Sampling*. [Online]. Tersedia: <http://library.usu.ac.id/download/fkm/fkm-rozaini.pdf>. [26 Februari 2016]
- Prakorso, P. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Dan Hubungannya Dengan Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FMIPA UNLAM)*. Kalimantan Selatan. Universitas Lambung Mangkurat.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santoso, S. (2014). *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sundusiyah, A. (2012). *Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugihartono, Fathiyah K R. dan Harahap F. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Winarno, W. (2009). *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta.