

Pengaruh Penggunaan Gadget Dan *Self Regulated Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sman 2 Muaro Jambi

Nelyahardi Gutji¹, Hera Wahyuni², Affan Yusra³, Fellicia Ayu Sekonda⁴

Universitas Jambi

Email: nelyahardi.fkip@unja.ac.id, herawahyuni@unja.ac.id, affanyusra@unja.ac.id,
felliciaas@unja.ac.id

Abstrak

penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya capaian prestasi belajar siswa. Penggunaan gadget dan *self regulated learning* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi capaian prestasi belajar tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan *self regulated learning* terhadap capaian prestasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 212 orang siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penggunaan gadget dan *self regulated learning* (GADSER), selanjutnya untuk prestasi belajar menggunakan nilai murni hasil ujian semester siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia . data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis analisis regresi sederhana dan analisis jalur untuk menjawab pertanyaan penelitian dan hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dan *self regulated learning* siswa dengan capaian prestasi belajar. Semakin positif penggunaan gadget maka semakin besar pula capaian prestasi belajar, selanjutnya semakin tinggi *self regulated learning* maka semakin tinggi pula capaian prestasi belajar. Artinya untuk meningkatkan capaian prestasi belajar siswa Guru harus dapat mengembangkan pengetahuan,keterampilan, sikap siswa dalam penggunaan gadget dan *self regulated learning*.

Keywords : *Gadget, Self Regulated Learning and Academic Achievement*

Abstract

This research is motivated by the problem of low student achievement. The use of gadgets and self-regulated learning is one of the factors that influence the learning achievement. The purpose of this study was to determine the effect of using gadgets and self-regulated learning on student achievement. This type of research is quantitative research with a correlational approach. The sample in this study were 212 students. Sample selection using Stratified Random Sampling technique. The instruments used in this study were the use of gadgets and self-regulated learning (GADSER) instruments, then for learning achievement using pure scores from students' semester exam results in Indonesian subjects. The data collected were analyzed using simple regression analysis and path analysis to answer research questions and hypotheses. The results of this study indicate that there is an influence between the use of gadgets and students' self-regulated learning with learning achievement. The more positive the use of gadgets, the greater the learning achievement, the higher the self-regulated learning, the higher the learning achievement. This means that to improve student achievement, teachers must be able to develop knowledge, skills, and attitudes of students in using gadgets and self-regulated learning.

Keywords : *Gadget, Self Regulated Learning and Academic Achievement*

PENDAHULUAN

Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Kenyataannya, untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan,

tetapi penuh perjuangan dan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Berdasarkan survey penetrasi dan perilaku penggunaan internet Indonesia yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 menunjukkan bahwa penetrasi pengguna internet pada tahun 2017 mencapai 143.26 juta jiwa (54,68%). Penetrasi berdasarkan wilayah Pulau Jawa menempati urutan tertinggi (58,08%), disusul Sumatera (19,09%), Kalimantan (7,97%), Sulawesi (6,73%), Bali-Nusa (5,63%) dan Maluku-Papua (2,49%). Sedangkan untuk penetrasi pengguna internet berdasarkan usia paling tinggi ditempati usia 13-18 tahun yaitu sebesar 75,50%, diikuti usia 19-34 tahun (74,23%). Selanjutnya untuk perilaku penggunaan internet smartphone menjadi perangkat yang paling banyak dipakai untuk mengakses internet.

Smartphone pada saat sekarang ini sudah digunakan di berbagai kalangan, baik itu dikalangan orang dewasa, remaja, bahkan dikalangan anak-anak sudah ada yang memiliki smartphone. Hal ini dikarenakan banyak produk-produk baru yang menawarkan smartphone dengan harga yang cukup murah, fitur yang menarik, tampilan yang menarik pula sehingga setiap orang dapat dengan mudah untuk memiliki smartphone. Gadget sangat bermanfaat dalam menunjang dan mempermudah aktivitas sehari-hari, misalnya untuk sarana komunikasi, bisnis, media pembelajaran, hiburan dan mempermudah pencarian informasi. Hal ini sependapat dengan Manea (dalam Mwabungulu & Mungwabi, 2017: 89) mengungkapkan bahwa siswa menggunakan dan memanfaatkan smartphone dalam kegiatan seperti mengambil catatan kelas, menulis makalah, menggunakan kalender untuk melacak pekerjaan mereka, memecahkan masalah matematika, dan tetap berhubungan dengan teman sekelas. Akan tetapi selain memiliki manfaat yang positif, gadget juga dapat merugikan jika pemanfaatannya secara berlebihan, terutama bagi pelajar. Penggunaan gadget (smartphone) secara berlebihan tanpa adanya kontrol dan pengawasan dapat menurunkan konsentrasi belajar, motivasi belajar menurun, dan waktu untuk belajar berkurang. Hal ini sependapat dengan Leila yang dikutip dari Republika.co.id (2015) banyak dampak negatif dari penggunaan gadget di antaranya: 1) sifat sosial yang kurang, 2) semakin jarang melakukan komunikasi tatap muka secara langsung dengan sesama, dan 3) waktu belajar tersita sehingga capaian prestasi belajar menurun.

Fenomena yang terlihat di lapangan yaitu dari hasil wawancara dengan guru di beberapa SMA diketahui bahwa: 1) siswa diam-diam membawa gadget ke sekolah padahal aturan sekolah siswa tidak diperkenankan membawa gadget ke sekolah, 2) siswa lebih sering bermain gadget ketimbang belajar, 3) siswa asyik memainkan gadget sewaktu proses belajar mengajar berlangsung hal ini membuat capaian prestasi belajar siswa menurun, siswa menjadi malas untuk membaca buku dan berinteraksi dengan orang lain. Siswa dikatakan berhasil dalam pendidikan apabila dapat meraih prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal dan faktor eksternal. Strategi belajar yang efektif dan efisien memungkinkan siswa untuk mencapai prestasi dalam belajar. Siswa yang berhasil dalam proses pembelajaran yaitu siswa yang memiliki *self regulated learning*, siswa yang memiliki *self regulated learning* dapat membuat perencanaan-perencanaan dalam belajar, mampu menetapkan tujuan dalam belajar, dan dapat mengevaluasi diri demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Keberhasilan siswa dalam belajar juga ditentukan oleh bagaimana strategi belajarnya. Senada dengan itu, menurut Schunk (2005:85) "*Self regulated learning skills and strategies appear to have a dual purpose in both differentiating among individuals with respect to academic achievement while also enhancing academic achievement outcomes*". Artinya keterampilan dan strategi *self regulated learning* memiliki tujuan ganda yaitu, membedakan antara prestasi akademik siswa dan strategi *self regulated learning* yang diterapkan juga dapat meningkatkan hasil prestasi akademik.

Senada dengan itu Paris & Paris (dalam Wahyuni, 2017:3) menjelaskan bahwa siswa berprestasi tinggi seringkali merupakan siswa yang dapat belajar mengatur diri sendiri (*self regulated learner*). Sebaliknya, siswa yang memiliki prestasi belajar yang rendah adalah siswa

yang belum bisa mengatur dirinya dalam kegiatan belajar. Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah yang terkait dengan penggunaan gadget dan *self regulated learning* dengan prestasi belajar siswa, salah satunya melalui pelayanan BK di sekolah. Guru Bk di sekolah memiliki tugas dan peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dan mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dengan memanfaatkan berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung.

Berdasarkan fenomena di atas, maka diperlukan pemahaman yang mendalam penggunaan gadget dan *self regulated learning* dengan prestasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: pengaruh penggunaan gadget dan *self regulated learning* terhadap prestasi belajar siswa

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode korelasional. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI dan XII SMAN 2 Muaro Jambi yang berjumlah 252 siswa, yang dipilih dengan teknik *Proportional Random Sampling*. Instrumen yang digunakan adalah skala model *Likert*. Data dianalisis dengan statistik, regresi sederhana dan analisis jalur. Analisis data memanfaatkan program *SPSS* versi 20.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini meliputi variabel Penggunaan gadget (X1), *self regulated learning* (X2), dan prestasi belajar siswa (Y).

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu: uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas. Uji persyaratan analisis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Jika *Asymp Sig.* Atau *P-value* > 0,05 (taraf signifikansi), maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data penelitian diperoleh nilai *Asymp Sig.* Dari ketiga variabel adalah 0,148. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa ketiga variabel penelitian berdistribusi secara normal

Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian ini memanfaatkan program *SPSS* versi 20.0. Jika nilai signifikansi >0,05, maka hubungan antara dua variabel dinyatakan tidak linear, dan jika nilai signifikansi ≤ 0,05, maka hubungan antara dua variabel dinyatakan linear.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Keterangan
X1-Y	0,000	Linear
X2-Y	0,000	Linear

Hasil uji linearitas data penelitian ini, didapatkan hasil bahwa hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar adalah linear dengan nilai *Sig.* ≤ 0,05 yaitu 0,000 dan hubungan *self regulated learning* dengan prestasi belajar siswa adalah linear dengan nilai *Sig.* ≤ 0,05 yaitu 0,000.

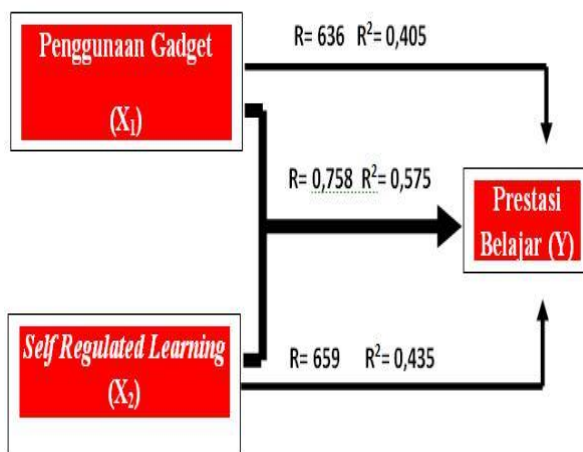
Uji Multikolinearitas

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF
X1	0,787	1,270
X2	0,787	1,270

Hasil uji multikolinearitas dari Tabel. 3 di atas, diperoleh nilai *VIF* penggunaan gadget dan *self regulated learning* sebesar 1,017, hal ini berarti, nilai *VIF* kedua variabel lebih kecil dari 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel penggunaan gadget dan variabel *self regulated learning*.

Pembahasan



Gambar 1. Pengaruh X1, X2 dengan Y

Pengaruh Antara Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh secara positif dan signifikan dengan variabel prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa 40,5% *penggunaan gadget* mempengaruhi prestasi belajar siswa, selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya semakin positif pemanfaatan gadget maka capaian prestasi siswa semakin optimal, sebaliknya apabila pemanfaatan gadget semakin negative maka capaian prestasi belajar siswa semakin menurun.

Hal ini sependapat dengan Sumathi, Lakshmi, & Kundhavai (2018) mengungkapkan bahwa gadget memiliki dampak yang sangat penting dalam proses pendidikan siswa, dimana untuk mencari referensi dengan gadget yang memiliki kemudahan mengakses internet dan kecepatan browsing yang tinggi dapat menghemat uang dan waktu siswa ketimbang pergi ke Perpustakaan.

Selanjutnya menurut Jumoke, S., Oloruntoba, S.S., & Blessing, O. (2015) gadget memiliki pengaruh yang negative terhadap kinerja akademik siswa, hal ini dikarenakan perhatian siswa menjadi terfokus hanya pada *chatting*, musik, social media, dll sehingga kegiatan belajar siswa menjadi terabaikan.

Oleh karena itu siswa harus dapat mengontrol dan mengendalikan dirinya dalam memanfaatkan gadget kearah yang positif, sehingga capaian prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Pengaruh *Self Regulated Learning* dengan Prestasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self regulated learning* berhubungan secara positif dan signifikan dengan variabel prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa 43,5% *self regulated learning* mempengaruhi prestasi belajar siswa, selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya, semakin baik *self regulated learning* maka semakin tinggi pula capaian prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki *self regulated learning* mampu mengarahkan dirinya untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Menurut Zimmerman (dalam Gredler, 2011) *self regulated learner* memandang belajar sebagai upaya proaktif, mereka menentukan tujuan sendiri, memonitor yang akurat, memiliki sumber daya untuk memilih strategi belajar. Selanjutnya, menurut Gredler (2011) tujuan dari *self regulated learning* yaitu untuk mengatur sumber daya pribadi, kelakuan, dan sumber daya pengaruh lingkungan sosial. Artinya, seseorang menetapkan tujuan sendiri, memberi perhatian pada perilakunya sendiri (observasi diri), dan membandingkan kinerjanya dengan tujuan yang telah ditetapkan (penilaian diri) sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, siswa harus memiliki *self regulated learning* yang baik, agar prestasi belajar yang diperoleh menjadi optimal. Tidak hanya dalam belajar, dalam kehidupan sehari-hari siswa juga dapat mengaplikasikan *self regulated learning* demi tercapainya kehidupan yang efektif sehari-hari.

Pengaruh Penggunaan Gadget dan *Self Regulated Learning* dengan Prestasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan *self regulated learning* dan secara bersama-sama berpengaruh secara positif dan signifikan dengan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa 57,5% penggunaan gadget dan *self regulated learning* secara bersama-sama mempengaruhi prestasi belajar siswa, selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya, semakin positif pemanfaatan gadget dan semakin baik penggunaan strategi *self regulated learning*, maka semakin tinggi pula capaian prestasi belajar siswa.

Selanjutnya, menurut Zimmerman & Schunk (2011) salah satu alasan siswa harus memiliki *self regulated learning* karena *self regulated learning* sangat penting dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki *self regulated learning* mampu mengontrol dan mengarahkan dirinya dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan dalam belajar yaitu prestasi belajar yang optimal.

Penelitian Kibona & Mgaya (2015) menunjukkan hasil bahwa smartphone membawa dampak atau hasil yang negative terhadap kinerja akademis siswa. Siswa menggunakan smartphone 5-7 jam dalam sehari untuk kegiatan yang tidak menunjang akademik mereka, sosial media seperti *facebook*, music, kamera, *whatsapps*, dll.

Selanjutnya Rabi, Mohammed, Umaru & Ahmed (2016) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mudah terpengaruh oleh apa yang mereka tonton melalui social media. Perilaku yang ditimbulkan dari penggunaan smartphone di kalangan siswa di antaranya: 1) penurunan prestasi belajar, 2) siswa menjadi putus sekolah, 3) tidak bermoral, 4) pembolosan, 5) malpraktek ujian, 6) pakaian yang tidak pantas, 7) hubungan yang sembarangan dengan lawan jenis, 8) perilaku kekerasan, dan 9) menyebabkan siswa menjadi anti social.

Dari penjelasan tersebut, semakin jelas pentingnya pemanfaatan gadget kearah positif dan *self regulated learning* yang merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Artinya, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat dilakukan dengan cara mengontrol pemanfaatan gadget kearah positif dan meningkatkan *self regulated learning*. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengontrol pemanfaatan gadget dan meningkatkan *self regulated learning* guna mendapatkan prestasi belajar yang optimal, yaitu melalui pelayanan BK yang diberikan oleh guru BK/konselor di sekolah.

Senada dengan itu, Randi & Corno (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa guru, tutor, mentor, konselor, dan orangtua dapat membantu siswa agar menjadi *self regulated learner* guna mencapai prestasi belajar yang optimal. Selanjutnya menurut Rabi,

Mohammed, Umaru & Ahmed (2016) guru harus peka terhadap pengaruh penggunaan gadget terhadap capaian prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka peran guru BK/konselor sangat diperlukan dalam upaya mengontrol penggunaan gadget dan Meningkatkan *self regulated learning* demi meningkatnya capaian prestasi belajar siswa melalui berbagai pelayanan BK. Senada dengan itu, menurut Prayitno (2014) pelayanan BK merupakan bantuan yang diberikan guru BK/konselor kepada siswa agar siswa mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Adapun layanan yang dapat diberikan oleh guru BK/konselor, di antaranya: (1) layanan informasi, (2) layanan penempatan dan penyaluran, (3) layanan penguasaan konten, (4) layanan konseling perorangan, (5) layanan bimbingan kelompok, (6) layanan konseling kelompok, (7) layanan konsultasi, dan (8) layanan mediasi. Pemberian berbagai layanan oleh guru BK/konselor tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemanfaatan gadget kearah positif dan meningkatkan *self regulated learning* demi tercapainya tujuan dalam belajar yaitu prestasi belajar siswa yang optimal.

KESIMPULAN

Terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa. Artinya, semakin positif penggunaan gadget semakin tinggi pula capaian prestasi belajar siswa. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *self regulated learning* dengan prestasi belajar siswa. Artinya, semakin baik *self regulated learning* semakin tinggi pula prestasi belajar siswa. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan *self regulated learning* secara bersama-sama dengan prestasi belajar siswa. Artinya, untuk meningkatkan capaian prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara meningkatkan penggunaan gadget ke arah yang positif dan meningkatkan *self regulated learning*

DAFTAR PUSTAKA

- Gredler, M.E. 2011. *Learning and Instruction Teori dan Aplikasi (Edisi Keenam)*. Terjemahan oleh Tri Wibowo, B.S. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jumoke, S., Olorunoba, S.A., & Blessing, O. 2015. "Analysis of Mobile Phone Impact on Student Academic Performance in Tertiary Institution". *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, 5 (1): 361-367.
- Kibona. L., & Mgaya. G. 2015. "Smartphone's Effect on Academic Performance of Higher Learning Students: A case of Ruaha Catholic University Iringa, Tanzania". *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology*, 2 (4): 777-784.
- Leila Mona. 2015. "Waspada Dampak Negatif Media Sosial dan Gadget bagi Anak". *Media Online* Republika.co.id. diakses tanggal 13 Februari 2017.
- Mwabungulu, E., & Mungwabi, H. 2017. "The Impact of Smart-phones Usage on Third-Year Undergraduates in Tanzania: A Case of the University of Dar es Salaam". *University of Dar es Salaam Library journal*, 12 (1): 87-105.
- Prayitno, Wibowo, M.E., Marjohan, Mugiarto, H., & Ildil. 2014. *Pembelajaran Melalui Pelayanan BK di Satuan Pendidikan*. Padang: UNP Press
- Rabiu, H., Mohammed, A.I., Umaru, Y., & Ahmed, H.T. 2016. "Impact of Mobile Phone Usage on Academic Performance Among Secondary School Students in Taraba State, Nigeria". *European Scientific Journal*, 1 (1): 466-479.
- Santrock, J.W. 2007. *Remaja (Edisi Kesebelas)*. Terjemahan oleh Benedictine Widyasinta. Jakarta: Erlangga.
- Schunk. D.H. 2005. "Self regulated learning: Legacy of Paul R. Pintrich". *Journal of Educational Psychology*, 40(2): 85-94.
- Sumathi, Lakshmi, S., & Kundhavai. 2018. "Reviewing the Impact of Smartphone Usage on Academic Performance Among Students of Higher Learning". *International Journal of Pure and Applied Mathematics*, 118 (8): 1-7.

- Wahyuni, Hera. 2017. "Hubungan *Self Regulated Learning* dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Prestasi Belajar Siswa (Studi Pada SMPN 6 Muaro Jambi)". *Tesis* tidak diterbitkan. Padang: Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling UNP.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. 2011. *Hanbook Self Regulation of Learning and Performance*. New York & London: Routledge Taylor & Francis Group.