



Artikel Penelitian

HUBUNGAN MANFAAT PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA/ SMP HARAPAN 1 MEDAN

CORRELATION BETWEEN GADGET USE BENEFIT WITH STUDENTS ACHIEVEMENT IN SMP HARAPAN 1 MEDAN

Weli Yuliani,^a Mayasari Rahmadhani^b^aMahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera, Jl. STM No.77 Medan^bDosen Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara, Jl. STM No.77 Medan

Histori Artikel

Diterima:
30 Desember 2020Revisi:
25 Januari 2021Terbit:
1 Februari 2021

Kata Kunci

Gadgets, Prestasi
Belajar, Pelajar

Korespondensi

Telp.081360500048

Email:
mayasari@fk.uisu.ac.id

A B S T R A K

Gadget atau gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan yang dirancang lebih canggih. Pada zaman sekarang penggunaan *gadget* tidak memandang usia khususnya pada anak sekolah sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar. Penelitian ini bersifat *survey* analitik dengan desain penelitian *cross sectional*. Sampel diambil dengan teknik total sampling sebanyak 129 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan nilai rata-rata raport siswa. Uji korelasi Spearman digunakan untuk menganalisis hubungan manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar. Hasil uji korelasi Spearman didapatkan nilai $p= 0,030$ dan $r= -0,191$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang bermakna antara manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar dengan kuat korelasi tergolong sangat lemah dan dengan arah negatif. Artinya, semakin tinggi penggunaan *gadget* pada siswa, maka semakin rendah prestasi belajar mahasiswa tersebut, begitupula sebaliknya.

A B S T R A C T

A gadget or device is a device or instrument that has a purpose that is designed to be more sophisticated than previously created technology, especially school children. The excessive use of gadgets on students sometimes causes problems in the learning process. The purpose of this study is to analysis correlation between use of gadget with students achievement. The study used analytical survey with a cross-sectional design. Sample was taken with a total sampling technique as many as 129 respondents. The instrument used in this study was a questionnaire and the average value of report book. Spearman correlation test was used to analysis benefit of gadget uses with student learning achievement. Spearman correlation result found p value= 0.030 and r= -0,191. Conclusion of this research was there is significant correlation between benefit of use of gadget with student performance where correlation very weak and negatife direction. This mean, when students haved high use of gadget, then student performance getting lower, vice versa.

PENDAHULUAN

Gadget atau dalam bahasa Indonesia disebut gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* berupa komputer, *laptop*, *tablet*, dan *smartphone* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan manfaat khusus yang relatif sesuai penggunaannya.¹

Teknologi yang saat ini berkembang yaitu *gadget*. *Gadget* digunakan semua kalangan usia sekolah sampai dewasa sekalipun. Penggunaan *gadget* berbeda di usia anak sekolah dasar, remaja, dan orang dewasa. Pada kalangan anak sekolah banyak menggunakan *gadget* pada saat pulang sekolah. Salah satu *gadget* yang mereka gunakan adalah *smartphone*.²

Menurut survei penggunaan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) tahun 2017 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, penggunaan *gadget* berupa *smartphone* di Indonesia sebanyak 66,36 persen dari seluruh total penduduk Indonesia, dan pada anak serta remaja di usia 9-19 tahun menduduki peringkat ketiga penggunaan *gadget* berupa *smartphone* (65,34%).³ Berdasarkan penelitian *University of Western Australia*, sebanyak 80 persen remaja berusia 15 tahun menghabiskan lebih dari 2 jam per hari dalam menggunakan *gadget*.⁴

Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang mudah terkoneksi internet, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana 9 juta diantaranya

menggunakan ponsel untuk menggunakan internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah penggunaan internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena mudahnya seseorang memperoleh ponsel cerdas (*smartphone*). *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan untuk berbagai aplikasi, yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gadget* banyak digunakan bagi orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pekerjaan tugas kuliah dan kantor. Akan tetapi faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang remaja, dewasa, atau usia lanjut usia saja (12 tahun keatas), anak-anak yang berusia 7-11 tahun juga menggunakan *gadget*. Bahkan anak usia 3-6 tahun banyak yang menggunakan *gadget*, dimana seharusnya mereka belum layak untuk menggunakannya.⁵

Menurut data terbaru, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama. Hasil studi menemukan bahwa 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dan terdapat kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dengan yang tinggal di pedesaan.⁶

Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan berkaitan dengan munculnya efek negatif bagi kesehatan, bisa berefek penglihatan yang menurun dan kurangnya interaksi terhadap lingkungan sekitar. Tidak jarang siswa bermain dengan menggunakan *gadget* karena didalam *gadget* dapat ditemukan hal-hal yang menarik terlebih bila menggunakan *game online*. Akibatnya, banyak dari mereka menghabiskan

waktu dengan bermain menggunakan *gadget*. Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* tidak sulit lagi ditemukan pada zaman sekarang pada anak sekolah. Hal seperti ini menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya.⁷

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat prestasi belajar siswa ke arah negatif. Prestasi belajar merupakan hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar seperti malas belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Siswa menjadi lebih mengandalkan *smartphone* daripada harus belajar.⁸

Smartphone yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit siswa yang melakukannya. *Smartphone* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk *sms*, bermain *game*, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses *facebook*, dan lain-lain. Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *gadget* yang mereka miliki. Tidak hanya di rumah, di sekolah siswa juga bermain *gadget* bersama temannya setelah pulang sekolah hingga mereka lupa waktu dan sering pulang terlambat.

Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa terkait dengan kemampuan siswa dalam menangkap isi dan pesan dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Kemampuan individu yang digunakan untuk menangkap isi dan pesan materi pelajaran terdiri atas tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan dalam pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi merupakan ranah kognitif (pengetahuan). Sedangkan kemampuan yang mengutamakan emosi, perasaan, serta reaksi yang terdiri atas penerimaan, partisipasi, penilaian (penentuan sikap organisasi dan pola hidup termasuk kedalam ranah afektif (sikap). Berbeda dengan lainnya, ranah psikomotor, adalah kemampuan dalam keterampilan jasmani yang terdiri atas persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.⁹

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurmalasari dan Devi tahun 2018 menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. Begitupula pada penelitian yang dilakukan oleh Arif dan Erfian tahun 2017 terdapat adanya pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar pada siswa SMK Yayasan Tasik Malaya. Penelitian Alexander Oktario tahun 2017 memperoleh hasil bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan motivasi berprestasi pada mahasiswa.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, peneliti ingin mengangkat permasalahan manfaat penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa/i peneliti. Lokasi penelitian adalah SMP Harapan 1 Medan, hal ini

dikarenakan pada saat survei ditemukan adanya permasalahan penggunaan *gadget* yang mengganggu proses belajar pada siswa/i. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini merumuskan tujuan penelitian berupa menganalisis hubungan manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif analitik dengan rancangan penelitian *cross sectional*. Penelitian dilakukan di SMP Harapan 1 Medan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa siswa/i kelas VIII SMP Harapan 1 Medan Tahun Ajaran 2019-2020 yang berjumlah 129 siswa.

Alat ukur yang digunakan untuk menilai manfaat penggunaan *gadget* adalah kuesioner dan untuk menilai prestasi belajar siswa/i menggunakan nilai *raport*. Kuisisioner yang digunakan sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Kuisisioner ini berisi 11 pertanyaan yang memuat pertanyaan mengenai penggunaan *gadget* dan dijawab dengan menggunakan skala likert. Prestasi belajar siswa dinilai menggunakan nilai rata-rata seluruh pelajaran pada *raport* responden nilai A: 85-100, B: 83-84, C: 81-82, D: <81 yang diperoleh berdasarkan standar penilaian sekolah.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Spearman untuk menilai hubungan antara manfaat penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa/i.

Penelitian ini telah mendapat surat persetujuan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Fakultas Kedokteran UISU.

Pengambilan data terhadap responden dilakukan setelah peneliti mendapat surat kelayakan etik dari KEPK FK UISU.

HASIL

Karakteristik respondens pada penelitian ini sebagian besar berjenis kelamin wanita yaitu 69 siswa (53,3%) yang di rangkum pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Respondens

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentasi (%)
Laki-laki	60	46,5
Perempuan	69	53,5

Pada tabel 2, diketahui rerata nilai manfaat *gadget* dengan penilaian kuisisioner dan prestasi belajar dengan nilai raport. Nilai rerata manfaat *gadget* dengan nilai 43.7 ± 3.7 . Nilai rerata prestasi belajar 84.2 ± 6.5 . Dan nilai rerata durasi penggunaan *gadget* 7.81 ± 2.663 .

Tabel 2. Distribusi Nilai Rerata Manfaat Penggunaan Gadget dan Prestasi Belajar

Variabel	Mean	\pm sd
Manfaat Penggunaan Gadget	43,71	3,761
Prestasi Belajar	84,230	6,5367
Durasi Penggunaan Gadget (jam)	7,81	2,663

Sebelum uji korelasi dilakukan, peneliti melakukan uji normalitas data pada data variabel manfaat penggunaan *gadget* dan variabel durasi penggunaan *gadget*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berasal dari populasi yang distribusinya normal atau tidak. Hasil uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan data tidak

terdistribusi normal. Dikarenakan data tidak terdistribusi normal, maka uji korelasi menggunakan.

Hasil uji korelasi Spearman memperlihatkan tidak terdapat hubungan yang bermakna antara manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar, dimana nilai $p=0,030$ ($p<0,05$) dan $r=-0,191$. Korelasi tersebut dapat dikategorikan sangat lemah dan dengan arah negatif, artinya jika nilai manfaat penggunaan *gadget* meningkat maka prestasi belajar siswa/i akan menurun, begitupula sebaliknya.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Spearman Rho

Variabel	n	r	p
Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i> Prestasi Belajar	129	-0,191	0,030

PEMBAHASAN

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa terdapat korelasi yang bermakna antara manfaat penggunaan *gadget* dengan nilai rata-rata raport siswa/i. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurmalasari dan Devi tahun (2018) menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif dan Erfian tahun (2017) yang memperoleh hasil berupa terdapat adanya pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar pada siswa SMK Yayasan Tasik Malaya. Terdapatnya hubungan pada kedua variabel tersebut karena siswa membawa *gadget* pada saat jam sekolah dan mereka cenderung menggunakan *gadget* di jam kosong dibandingkan dengan belajar. Hasil yang

berbeda didapatkan pada penelitian yang dilakukan oleh Alexander Oktario (2017), dimana ia memperoleh tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan motivasi berprestasi pada mahasiswa. Hal ini bisa dijelaskan karena mahasiswa lebih cenderung bisa mengatur penggunaan *gadget* mereka, sehingga mereka tidak berlebihan dalam penggunaannya. Mahasiswa juga akan berupaya untuk belajar dengan keras, dan giat sehingga intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi tidak memiliki hubungan yang signifikan kepada motivasi berprestasi.

Dari survei yang dilakukan diketahui bahwa pihak sekolah SMP Harapan 1 Medan, siswa memperbolehkan siswa/i membawa *gadget* ke sekolah dengan aturan tidak digunakan di jam pelajaran. Akan tetapi masih banyak didapati siswa/i yang melanggar peraturan tersebut, sehingga dapat mengganggu proses belajar mereka disekolah. Siswa yang melanggar peraturan tersebut akan mendapatkan sanksi berupa penyitaan *gadget* siswa/i oleh guru atau pemberian surat peringatan kepada orang tua siswa/i.

Hasil pengisian kuisioner oleh siswa/i, diketahui bahwa mereka menggunakan *gadget* lebih dari 6 jam per hari. Hal ini dapat membawa dampak negatif dalam proses belajar. Orang tua juga mengambil peran dalam prestasi siswa/i, karena dengan memberikan izin kepada anaknya untuk membawa dan menggunakan *gadget* di sekolah akan berdampak dalam mengganggu proses belajar di sekolah.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada, anak usia 0-2 tahun lebih baik tidak terpapar dengan *gadget*, sedangkan anak usia 3-

5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, sedangkan untuk anak usia 6-18 tahun diberi batasan 2 jam perhari. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.¹⁰

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar.¹¹

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Pemanfaatan *gadget* yang berlebihan membuat prestasi belajar siswa ke arah negatif yang sering menimbulkan masalah pada proses belajar seperti malas belajar.¹²

Gadget dapat berpengaruh positif dan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain *gadget*, maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Namun apabila siswa menggunakan *gadget* untuk menambah ilmu pengetahuan di sekolah dan tidak melupakan kewajiban seorang siswa untuk belajar, maka tidak akan berakibat pada

menurunnya prestasi belajar. Pada tahap ini *gadget* berguna untuk memudahkan siswa/i memperoleh informasi yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Sehingga siswa/i dapat lebih leluasa dalam mengakses informasi dan pada akhirnya akan membantu pembentukan pemahaman oleh siswa/i tersebut.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan ada hubungan antara manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar, dimana pemanfaatan *gadget* yang berlebihan membuat prestasi belajar siswa ke arah negatif dan akan menimbulkan masalah pada proses belajar, seperti perilaku malas belajar.

Penggunaan *gadget* pada siswa sebaiknya didamping oleh orang dewasa. Hal ini dikarenakan siswa terkadang masih salah dalam menggunakan teknologi tersebut. Selain itu orang tua juga berperan untuk membatasi penggunaan *gadget*. Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* dapat mengganggu penglihatan siswa, sehingga pembatasan penggunaan *gadget* perlu dilakukan. Orang tua juga dapat menyeleksi konten dan aplikasi yang digunakan oleh siswa di *gadget*-nya, sehingga dapat mencegah adanya informasi atau aplikasi negatif yang diterima oleh siswa.

REFERENSI

1. Chusna PA. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Din Penelit Media Komun Penelit Sos Keagamaan*. 2017;17(2):315-330.
2. Harfiyanto D, Utomo CB, Budi T. Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *J Educ Soc Stud*. 2015;4(1).
3. Rozalia MF. Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar

- siswa kelas V sekolah dasar. *J Pemikir dan Pengemb Sekol Dasar*. 2017;5(2):722–731.
4. Hidayat AR, Junianto E. Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasikmalaya dengan metode tam. *J Inform*. 2017;4(2).
 5. Izzaty RE, Ayriza Y, Setiawati FA. Prediktor prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *J Psikol*. 2017;44(2):153–164.
 6. Rahmayani I. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. *Diakses pada tanggal*. 2015;22.
 7. Muflih M, Hamzah H, Purniawan WA. Penggunaan smartphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nurs J*. 2017;8(1):12–18.
 8. Musariffah NA. Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *J Pendidik Ekon*. 2018;6(3).
 9. Handayani M. Developing thematic-integrative learning module with problem-based learning model for elementary school students. *J Prima Edukasia*. 2018;6(2):166–176.
 10. Rachmaniar R, Prihandini P, Janitra PA. Perilaku penggunaan smartphone dan akses pornografi di kalangan remaja perempuan. *J Komun Glob*. 2018;7(1):1–11.
 11. Rowan C. The Impact of Technology on the Developing Child. Huffpost. 2017.
 12. Rozalia MF. The Relationship Intensity of Using Gadgets and Learning Achievement of Class V Elementary School Students. *JP2SD (Journal Thought Prim Sch Dev*. 2017;5(2):722–731.