

PENGARUH GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Afifah Nabila Nasution¹, Alfito Fatihah², Muhammad Al Ghifari³

¹²³Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara Medan

Email : alfitofatih061203@gmail.com

ABSTRAK

Banyak peserta didik di era sekarang menggunakan gadget untuk mengakses sosial media. Sosial media ini mempunyai dua sisi yaitu dampak negatif dan positif. Karena kedua hal tersebut, dapat menimbulkan permasalahan tentang pengaruh gadget pada minat belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian sebelumnya, kami ingin mengetahui bagaimana gadget mempengaruhi minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap minat belajar peserta didik di SMA Swasta Cerdas Murni. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian deskriptif retrospektif pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dan populasi yang digunakan adalah peserta didik dari SMA Swasta Cerdas Murni kelas XII IPA I dan IPA II dengan menggunakan metode sampling kuisioner untuk menentukan sampel sebanyak 45 peserta didik dari 321 populasi. Hasil penelitian ini diperoleh thitung senilai 1.662354029 sementara ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan $n=45$ maka diperoleh tabel senilai 1.987289865 uji T signifikan > dari 0,05 yaitu 0.412015901 dan 0.824031802 > 0,05. Dapat diperoleh kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh antara variable independen dan dependen atau bisa dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variable x dan y .

Kata Kunci : Pengaruh Gadget, Minat Belajar

ABSTRACT

Many students in today's era use gadgets to access social media. Social media has two sides, namely negative and positive impacts. Because of these two things, it can cause problems about the influence of gadgets on students' learning interest. based on previous research, we want to know how gadgets affect students' learning interest. This study aims to determine the effect of gadgets on students' interest in learning at Smart Pure Private High School. The type of research used is a retrospective descriptive quantitative approach. The sampling technique and population used were students from Smart Pure Private High School class XII IPA I and IPA II using a questionnaire sampling method to determine a sample of 45 students from 321 populations. significant t test > 0.05, namely 0.412015901 and 0.824031802 > 0.05. It can be concluded that it is accepted and rejected, which means that there is no influence between the independent and dependent variables or it can be said that there is no influence between the x and y variables. H_0 H_a

Keywords: Gadgets Effect, Interest to Learn

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang, kemajuan teknologi berkembang pesat tidak bisa kita pungkiri. Kemajuan teknologi tersebut mempengaruhi beberapa aspek yaitu aspek sosial, aspek budaya, bahkan sampai menyentuh ke aspek pendidikan. Sehingga masyarakat dunia maupun Indonesia di haruskan menguasai dan mengikuti perkembangan kemajuan teknologi. Implementasi ilmu teknologi pada aspek Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting sehingga peserta didik harus mampu menguasai hal tersebut. Dapat kita lihat dengan seksama bahwa pada tahun 2020 dunia dilanda pandemi covid-19 yang mengharuskan mereka melakukan pembelajaran secara daring sehingga peserta didik harus menggunakan media elektronik seperti laptop, ipad, tablet dan gadget untuk mengikuti pembelajaran.

Dari beberapa media pembelajaran daring lainnya, gadget merupakan media elektronik paling praktis dan fleksibel untuk semua kalangan. Selain dapat dibawa kemana-mana, gadget merupakan media elektronik yang terjangkau sehingga gadget digunakan didunia Pendidikan. Khususnya pada peserta didik, selain untuk media pembelajaran gadget menjadi alat komunikasi yang sudah menjadi kebutuhan primer. Banyak peserta didik di era sekarang menggunakan gadget untuk mengakses sosial media seperti Tik tok, Facebook, Instagram, dan lain-lainnya. Sosial media ini mempunyai dua sisi yaitu dampak negatif dan positif. Karena kedua hal tersebut, dapat menimbulkan permasalahan tentang pengaruh gadget pada minat belajar peserta didik.

Menurut Agusta (2016) Penggunaan gadget bagi remaja memebawa sisi negative maupun positifnya seperti membantu mereka dalam pembelajaran di sekolah maupun dirumah, memudahkan sistem komunikasi antar teman atau keluarganya, serta membantu dalam menerima berbagai informasi yang tersedia dari segala penjuru dunia. Namun, terdapat pula dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan gadget seperti bagi mereka yang mengaplikasikan gadget secara berlebihan akan mempengaruhi proses belajar peserta didik seperti malas belajar, dan banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Seorang peserta didik yang kecanduan sosial media akan mempengaruhi minat dan motivasi belajarnya, karena kebanyakan dari mereka menggunakan gadget yang berlebihan akibatnya mereka menjadi malas.

Pada penelitian yang dilakukan Adeng Hudaya, Ketika pembelajaran dimulai semua peserta didik memperhatikan apa yang diterangkan oleh pendidik, namun setelah beberapa waktu mereka akan acuh dan tertarik dengan aktivitas lain atau dapat disimpulkan bahwa mereka kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan. Kemudian, banyaknya peserta didik yang datang terlambat ke sekolah dengan berbagai alasan menunjukkan bahwa masih adanya peserta didik yang kurang disiplin. Hal ini membawa beberapa permasalahan bagi Adeng Hudaya, salah satunya adalah rendahnya minat siswa dalam belajar. Jadi, berdasarkan penelitian sebelumnya, kami ingin mengetahui bagaimana gadget mempengaruhi minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian deskriptif retrospektif karena hanya melaporkan kejadian yang terjadi pada responden tanpa perlakuan atau tindak lanjut. Dalam hal ini, konsep yang dipakai peneliti yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas yaitu penggunaan gadget serta variabel terikatnya minat belajar. Emzir (2009:28) menerangkan konsep pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang secara sadar menggunakan post-positivisme dalam pengembangan ilmu pengetahuan (misalnya reduksi menjadi kausalitas, variabel, hipotesis dan pertanyaan spesifik melalui pengukuran, observasi dan pengujian teori) dengan menggunakan strategi penelitian. Seperti penelitian dan tes yang membutuhkan statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seusai mengkaji, menelaah serta meneliti objek, di subbab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian berdasarkan informasi dan wawasan data yang ditemukan dari hasil instrumen penelitian di lapangan mengenai dampak gadget sebagai variabel X dan minat belajar sebagai variabel Y pada peserta didik di SMA Swasta Cerdas Murni, Tembung. Adapun hasil yang diperoleh oleh peneliti bahwasannya interval gadget dengan kategori sangat baik yaitu 81-100 dengan frekuensi 16 dan hasil persentasenya 36%, pada kategori baik yaitu 61-80 dengan frekuensi 6 dan hasil persentase 13%, untuk kategori cukup yaitu 41-60 dengan frekuensi 5 dan hasil persentasenya 11%, kategori buruk yaitu 21-40 frekuensi 12 dan hasil persentase 27%, sangat buruk yaitu 0-20 dengan frekuensi 6 dan hasil persentasenya 13% dan dari persentase tersebut

dapat kita ketahui total dari keseluruhan frekuensi yaitu 45 dan persentasenya 100%. Sehingga dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwasannya pengaruh gadget peserta didik SMA Swasta Cerdas Murni dengan kategori sangat baik berada diposisi atas.

Selanjutnya pada interval minat belajar diketahui interval dengan kategori sangat baik yaitu 81-100 dengan frekuensi 13 dan hasil persentasenya 29%, pada kategori baik yaitu 61-80 dengan frekuensi 9 dan hasil persentase 20%, untuk kategori cukup yaitu 41-60 dengan frekuensi 6 dan hasil pesentasenya 13%, kategori buruk yaitu 21-40 frekuensi 11 dan hasil persentase 24%, sangat buruk yaitu 0-20 dengan frekuensi 6 dan hasil presentasenya 13% dan dari persentase tersebut dapat kita ketahui total dari keseluruhan frekuensi yaitu 45 dan persentasenya 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya minat belajar peserta didik SMA Swasta Cerdas Murni berada di kategori sangat baik diposisi atas.

Untuk menguji hipotesisnya, peneliti menggunakan uji T independent dengan perhitungan yang dilakukan pada salah satu program komputer yaitu excel. Uji T digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh terhadap penelitian yang dikaji. Dan untuk membuktikan apakah H₀ yang diterima atau H_a atau malah sebaliknya.

H₀ = Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik SMA Swasta Cerdas Murni

H_a = Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik SMA Swasta Cerdas Murni

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Variable 1	Variable 2
Mean	27.26666667	26.68888889
Variance	151.9727273	150.0373737
Observations	45	45
Pooled Variance	151.0050505	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	88	
t Stat	0.223026442	
P(T<=t) one-tail	0.412015901	
t Critical one-tail	1.662354029	
P(T<=t) two-tail	0.824031802	
t Critical two-tail	1.987289865	

Tabel 1. Hasil Uji T

Tabel diatas merupakan hasil dari perhitungan yang dilakukan dengan Microsoft excel dengan hasil t hitung pada tabel adalah nilai dari t Start yaitu 0.223026442. data selanjutnya, dapat kita lihat pada P(T<=t) one –tail dengan nilai 0.412015901 dan data P(T<=t) two-tail dengan nilai 0.824031802, kedua data tersebut merupakan nilai signifikan uji T jika di test pada aplikasi SPSS. Oleh karena itu, jika melihat data-data yang sudah didapatkan disimpulkan bahwa nilai uji T signifikan > dari 0,05 yaitu 0.412015901 dan 0.824031802 > 0,05. Dapat diperoleh kesimpulan bahwa H₀ diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh antara variable independen dan dependen atau bisa dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variable x dan y.

SIMPULAN

Berasaskan rumusan masalah yang tujuannya untuk mengetahui apakah gadget berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik disimpulkan hasil melalui penelitian yang dilaksanakan, peneliti menarik kesimpulan bahwa gadget memiliki dampak positif dan negatif. Akan tetapi pada akhir penelitian ini didapatkan bahwasannya tidak terdapat pengaruh gadget terhadap minat peserta didik di SMA Swasta Cerdas Murni, Tembung. Walaupun mereka diperbolehkan untuk membawa dan menggunakan gadget ke sekolah namun, tidak dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik tersebut diakibatkan adanya pemantauan dan pembatasan dalam pemakaiannya di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusli, R. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. MediaKita.
- Agusta 2016. Faktor-faktor risiko kecanduan menggunakan smartphone pada siswa di SMK negeri 1 kalasan yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, Volume 3 No. 5. Hal.86-96.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Hanika, Ita Musfirowati. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenia. *Jurnal Interaksi*, Vol. 4.
- Muthi'ah, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: GrahaIlmu.