

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V DI SD INPRES TAMALANREA II MAKASSAR

Ince Prabu Setiawan Bakar

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Islam Makassar

Email: inceprabusetiawan.dty@uim-makassar.ac.id

Abstract: *The effect of using gadgets on the learning interest of fifth grade students at SD Inpres Tamalanrea II Makassar. This study aims to determine the effect of using gadgets on the learning interest of fifth grade students at SD Inpres Tamalanrea II Makassar. This type of research is a correlational study which is used to determine the relationship and the level of the relationship between the two. The population of this study were all students of grade V SD Tamalanrea, amounting to 73 people. While the research sample is 26 people. Data collection was carried out by distributing questionnaires and documentation. The data collected in the study were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. Based on the results of data analysis, it can be seen that the results of the questionnaire on the use of gadgets are 1759 and the results of the questionnaire for learning interest are 1777. The descriptive data analysis of the use of gadgets is an average of 67.65, median 67.50 mode 63 and a standard deviation of 4.137, while the data analysis of interest in learning is average. - mean 68.35, median 68.50 mode 73 and standard deviation 5.396. Inferential data analysis, namely normality test normally distributed because the $p\text{-value} > 0.05$ and the homogeneity test, is said to be homogeneous because it is $0.061 > 0.05$. The correlation hypothesis test with 26 students has a correlation of 0.889 from the t table 0.388. Thus, $t \text{ count} > t \text{ table}$, at the level of the correlation coefficient between 0.70-0.90, including the high level. This shows that the value of data analysis is higher than the value of r table, so the proposed research hypothesis is accepted.*

Keywords: *Gadgets and Interest in Learning*

Abstrak: *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional yang digunakan untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD tamalanrea yang berjumlah 73 orang. Sedangkan sampel penelitian yaitu berjumlah 26 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan pembagian angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis data, terlihat bahwa hasil angket penggunaan gadget sebesar 1759 dan hasil angket minat belajar 1777. Analisis data deskriptif penggunaan gadget yaitu rata-rata 67,65 median 67,50 modus 63 dan standar deviasi 4.137, sedangkan analisis data minat belajar yaitu rata-rata 68,35 median 68,50 modus 73 dan standar deviasi 5.396. Analisis data Inferensial yaitu uji normalitas berdistribusi normal karena nilai $p\text{-value} > 0.05$ dan uji homogenitas, dikatakan homogen karena $0,061 > 0.05$. Uji hipotesis korelasi dengan siswa 26 orang memiliki korelasi 0,889 dari t tabel 0,388. Dengan demikian, $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, pada tingkat koefisien korelasi yang berada di antara 0,70-0,90 termasuk taraf tinggi. Hal ini menunjukkan nilai analisis data lebih tinggi dari pada nilai r tabel maka hipotesis penelitian yang diajukan diterima.*

Kata Kunci : *Gadget dan Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan

pembangunan bangsa. Manusia tidak hanya membutuhkan pendidikan umum akan tetapi memerlukan juga pendidikan agama karena tujuan pendidikan agama untuk meningkatkan iman dan taqwa serta membangun akhlak. Dalam ajaran islam, berpendidikan ataumenuntut ilmu adalah

salah satu perintah yang wajib dilaksanakan seorang muslim/muslimah untuk mengangkat derajat pribadi maupun derajat keluarga sehingga sangat mempengaruhi strata sosial dalam kehidupan bermasyarakat dan juga sebagai bekal akhirat karena sesungguhnya tidak sama manusia yang berilmu dan yang tidak berilmu. Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah yang biasa disebut dengan *gadget*. *Gadget* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. *gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game konsole*, dan lainnya.

Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut diantaranya yaitu penggunaan *gadget*.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SD Inpres Tamalanrea II pada tanggal 28 Maret 2019 diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Pada awal pembelajaran semua siswa memang

memperhatikan penjelasan guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Data menunjukkan 14 siswa di kelas V memiliki minat belajar yang rendah dan mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain *gadget* dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Pada saat diskusi, siswa mengobrol dengan kelompoknya di luar tema diskusi. Ketika guru menanyakan hasil diskusi pada siswa, siswa justru meminta perpanjangan waktu karena belum selesai mengerjakan tugas diskusi. Pada saat pembahasan diskusi, guru sering kali meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya namun hanya satu atau dua saja yang berpendapat. Pada saat jam istirahat tidak semua siswa tertarik untuk membaca buku di perpustakaan. Pengelola perpustakaan SD Inpres Tamalanrea II Makassar. menjelaskan bahwa jika minat baca siswa sangat kurang, hanya siswa yang mendapat tugas dari guru mata pelajaran untuk mencari materi di buku baru berkunjung ke perpustakaan diakibatkan siswa lebih menyukai menggunakan *gadget* untuk mencari informasi. Penggunaan *gadget* di SD Inpres Tamalanrea II kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan 35 atau 79,54% dari 44 siswa kelas V memiliki dan membawa *gadget*-nya ke sekolah. Namun, pihak sekolah jarang sekali melakukan inspeksi mendadak (*sidak*) terhadap *gadget* siswa. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan *gadget*. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan *gadget*-nya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain *gadget* lagi.

Berdasarkan data tersebut dapat dikemukakan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan

suatu upaya yang lebih serius dari guru dalam melaksanakan pembelajaran diantaranya dengan menonaktifkan *gadget* atau melarang siswa membawa *gadget*. Jadi anak usia SD masih memerlukan bimbingan dari guru untuk mengetahui bagaimana cara belajar yang efektif dan focus dalam menerima materi yang di ajarkan. Guru wali kelas menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati siswanya bermain *gadget* dan menegurnya. Guru tersebut tidak segan-segan menyita *gadget* siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* berdampak menurunnya minat belajar siswa karena perhatian siswa hanya kepada *gadget* sehingga tidak memperhatikan materi yang di ajarkan guru dan kelas menjadi diam tidak adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa juga lebih senang memegang *gadget* dan memainkannya pada proses pembelajaran dibandingkan memegang buku sehingga berakibat kurangnya minat belajar di dalam kelas dan berdampak pada segi sosial maupun segi kesehatan.

Berdasarkan uraian masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tamalanrea II Makassar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Ex Post Facto* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Penelitian *Ex Post Facto* adalah

artinya sesudah fakta, penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi.

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang memiliki variasi serta dapat diukur yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah Angket dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu pengolahan dan analisis data. Adapun teknik pengolahan data, sebagai berikut: 1) *Skoring*: mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari responden ke dalam kategori-kategori, klasifikasi dilakukan dengan cara memberi tanda atau skor berbentuk angka pada masing-masing jawaban. 2) *Tabulating*: Membuat tabel-tabel untuk memasukkan jawaban-jawaban responden yang kemudian dicari prosentasinya untuk dianalisa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas penggunaan *gadget* termasuk pada kriteria tinggi, hal ini dibuktikan dari distribusi frekuensi yang diolah dari data angket kedalam bentuk prosentase. Pemaparan ini diperkuat dengan teori Osa Kurniawan Ilham, *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. *Gadget* berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada *gadget* yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu *gadget* selalu

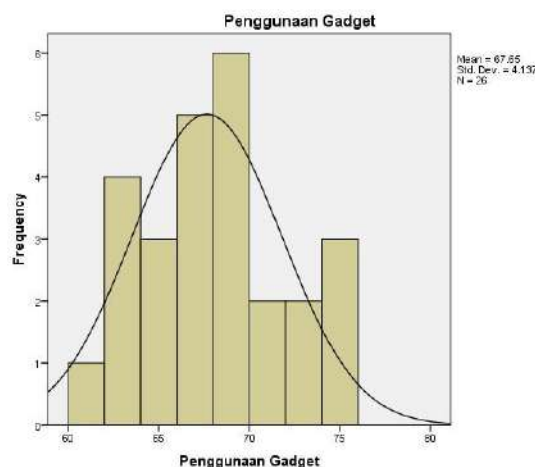
menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa dibuat instagram, facebook, whatsapp, imo, telegram, mesenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, handphone zaman sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetpi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi dari seluruh dunia dengan merk tertentu dapat digunakan sebagai pengganti *remote control*.

Dari penggunaannya yang praktis dan memiliki fungsi yang begitu banyak, maka hampir rata-rata baik anak-anak sampai orang dewasa sudah mempunyai dan bisa mengoperasikan gadget. Tidak menutup kemungkinan pada anak tingkat dasar, di SD Inpres Tamalanrea tepatnya pada kelas V, hanya beberapa anak dan dapat dihitung jari siswa yang tidak memiliki gadget sendiri, tetapi meskipun tidak mempunyai gadget sendiri, para siswa tersebut sudah bisa dan bahkan bisa dibilang mahir dalam mengoperasikan gadget. Oleh karena itu, tidak heran jika siswa kelas V SD Inpres Tamalanrea intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil angket penggunaan *gadget*, menunjukkan bahwa pengaruh gadget bagi siswa sangat baik karena siswa menggunakan gadget sebagai alat informasi dan menemukan informasi adapun sebagian siswa menggunakan gadget karena mengikuti zaman, hal ini perlu adanya pendampingan dan arahan agar siswa dapat memanfaatkan gadget sebaik mungkin. Objek dari penelitian penggunaan karakter untuk melihat langsung

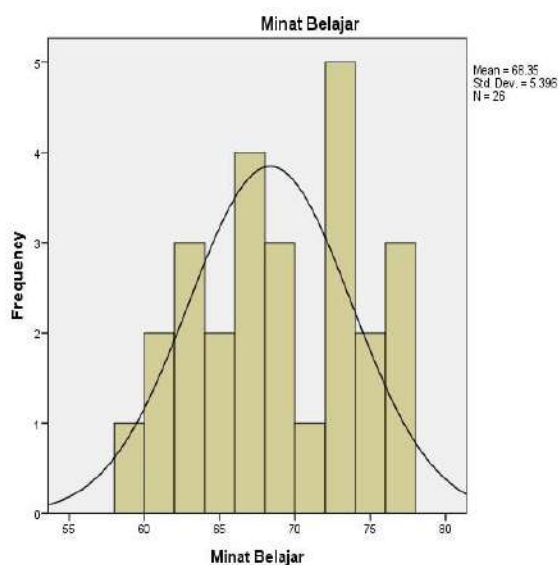
pengaruh *gadget* bagi siswa dalam menjalin kegiatannya disekolah. Pada hasil di atas terdapat 18 siswa sangat baik dan 8

siswa baik dalam penggunaan gadget. Agar terlihat lebih jelas, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram berikut:



Penelitian minat belajar untuk melihat langsung pengaruh dari perbedaan dari siswa dalam menjalin kegiatannya disekolah. Pada hasil di atas terdapat 18 siswa sangat baik dan 8 siswa baik dalam minat belajar di sekolah sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensinya.

Agar terlihat lebih jelas, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram berikut:



Berdasarkan histogram tersebut maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai. 18 siswa sangat baik dan 8 siswa baik

dalam minat belajar di sekolah agar dapat membentuk kognitif dan prestasi dalam belajar.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan bahwa data tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut hasil uji normalitas data penggunaan gadget dan minat belajar.

| | Penggunaan Gadget | Minat Belajar |
|---------------------------------|--------------------|-------------------|
| N | 26 | 26 |
| Normal Parameters ^{ab} | Mean | 67.65 |
| | Std. Deviation | 4.137 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .119 |
| | Positive | .119 |
| | Negative | -.077 |
| Test Statistic | .119 | .152 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .200 ^{cd} | .126 ^c |

Tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil penggunaan gadget dan minat belajar berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai “*P-Value (Sig)*” $> 0,05$ penggunaan gadget dan minat belajar berdistribusi normal

Dari masalah yang dihadapi sekolah SD Inpres Tamalanrea juga merujuk pada penggunaan gadget yang dikatakan guru bahwa minat belajar siswaswanya naik turun. Beliau berpendapat dan menyangka bahwa siswa-siswa disana mempunyai masalah dengan minat belajarnya

dikerenakan pengaruh dari gadget, tetapi pada kenyataanya dengan penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil bahwa gadget sama sekali tidak mempengaruhi minat belajar yang dikeluhkan guru. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Gadget berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada *gadget* yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa dibuat instagram, facebook, whatsapp, imo, telegram, mesenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, handphone zaman sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi. Siswa memanfaatkan gadget dengan memudahkan dalam belajar dengan adanya aplikasi belajar seperti ruang guru.

Maka dari itu, peneliti berpendapat bahwa minat yang naik turun dan tidak konsisten tersebut disebabkan oleh hal lain seperti halnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran atau bisa juga karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik atau

dikarenakan hal lain. Dan gadget pun juga tidak semata-mata dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena gadget jika dimanfaatkan sebaik mungkin dan di berikan bimbingan atau pengawasan kepada siswa maka akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal yang perlu diperhatikan untuk penggunaan *gadget* pada siswa perlu mendapatkan pendampingan dari orang tua agar terus menuntun penggunaan *gadget* dengan benar dan mengawasi atau mencegah aktivitas yang berlebihan, menonton hal yang berdampak dan tidak sesuai dengan takaran umurnya. Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan *gadget* agar mencegah hal negative dan menjadikan penggunaan *gadget* lebih bermanfaat.

PENUTUP

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan ada pengaruh penggunaan

gadget terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tamalanrea II Makassar sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, bila anak memanfaatkan *gadget* dengan baik dengan mencari informasi seputar pelajaran maka minat belajar siswa akan meningkat atau baik dalam belajar karena *gadget* telah dilengkapi berbagai fitur-fitur pembelajaran. Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tamalanrea, karena dengan nilai sig. $0,889 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh pada minat belajar siswa. Artinya penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi minat belajar, kemungkinan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik dirumah maupun disekolah dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri Arfi Bambani. 2013. Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. Viva News di akses pada 1 Juli 2019.
- Arikunto Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Gagne Robert M. 2010. *Essentials Of Learning For Instruction*, Penerbit Usaha Nasional
- Husna Puji Asmaul, Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan karakter anak, <http://ejournal.iaintulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586> diakses pada 3 September 2019
- Irawan Jaka dkk, "Pengaruh Kegunaan Penggunaan gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja", Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Vol. 08, No. 02, 2013, Hlm. 32

Jurnal On-Line Universitas Negeri Semarang, pada tanggal 1 Juni 2019

Kartika Unoviana. (2014). 10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget pada tanggal 20 Juni 2019

Khairani Makmum. 2014. Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Komalasari Kokom. 2011. Pembelajaran konsektual. Bandung: Refika Aditma

Kompasiana, Pengertian penggunaan gadget (on-line), tersedia di:

Kurnia N Sharen Gifary dan Iis. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi. Diakses dari journals.itb.ac.id pada tanggal 5 Juli 2019

Merriam-Webster, Appl copyriht 2010-1016 Stanfy Corp, Version 2.0 nalogniaNç Deslina, ڤ“Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi dan Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi

Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan”, Skripsi Fakultas Ekonomi, UNIMED, 2016, hlm. 4

Pertama Yordi Anugrah. (2015). Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/ pada tanggal 29 Juni 2019.

R Agusli. 2008. Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer. Jakarta: Mediakita.

RI Departemen Agama. 2012. Alqur’an dan Terjemahnya. Jakarta: CV. Darussunnah,

Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, vol. 13 No. 2, 2016, hlm 72.

Shalahuddin Mahfudh. 1990. Pengantar Psikologi Pendidikan. Surabaya: Bina Ilmu

Simbolon Naeklan. 2014, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar, diakses dari journal.unimed.ac.id, pada tanggal 1 Juli 2019

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

_____. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Cet. VII, h. 84-85.

Syah Muhibbin. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Tara Linoni, Holilullah, Yunisca Nurmalisa, Pengaruh penggunaan gadget, file:///C:/Users/windows/Downloads/4220-8152-1-PB.pdf diakses 2 September 2019

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2008, Jakarta: Sinar Grafika \

