

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK SWASTA TELADAN TANAH JAWA

GANTI MARULAK HUTAURUK¹, ROY DOLAN SIAHAAN²
^{1,2} SMK Swasta Teladan Tanah Jawa

*email korespondensi: roydolansiahaan@gmail.com

Pengajuan: 09 Februari 2022; Revisi: 22 Februari 2022; Diterima: 03 Maret 2022; Diterbitkan: April 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas XI TKR di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Populasi yaitu siswa kelas XI TKR di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021 sejumlah 70 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket). Teknik pengujian hipotesis menggunakan analisis linier sederhana, linieritas regresi dan koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian bahwa penggunaan Gadget efektif dalam meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa kelas XI TKR di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021 sebesar $Y = 72,845 + 200 X$. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (r^2) diperoleh sebesar 0,600 yang berarti diketahui bahwa 60 % penggunaan Gadget efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan.

Kata Kunci: Gadget, Kewirausahaan, Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Generasi milenial menjadi topik yang cukup hangat dikalangan masyarakat, tetapi sebenarnya, siapakah generasi milenial dan apakah masyarakat benar-benar paham dengan sebutan itu, Milenial adalah orang yang lahir pada kisaran tahun 1980-2000an. Bisa diartikan bahwa millennial adalah generasi muda yang berumur 17-37 pada tahun ini. Di Indonesia sendiri terdapat 81 juta jiwa yang merupakan generasi milenial dari jumlah 255 juta penduduk yang telah tercatat. Millennial dianggap sebagai generasi yang spesial karena generasi ini sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, terutama dalam hal yang berkaitan dengan teknologi. Millennial dan teknologi sudah seperti sahabat karib yang tidak bisa dipisahkan dan keduanya saling terikat satu sama lain. Ini artinya, millennial pada dasarnya tidak dapat dilepaskan dari teknologi modern khususnya internet dan *gadget*. *Gadget* adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih, alat ini didefinisikan juga alat elektronik kecil yang punya fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Yang dimaksud dengan *gadget* antara lain *smartphone* seperti *Iphone*, *blackberry* dan *notebook*. Di era millennial ini, semua serba praktis karena adanya teknologi super canggih. Dapat kita perhatikan dengan seksama bagaimana peran *gadget* yang merupakan alat pintar hasil dari kemajuan teknologi yang pesat ini dalam membantu kegiatan sehari-hari kita dan membuat kehidupan di zaman ini lebih mudah dan simpel.

Pengguna *Gadget* sangat diperlukan dari hal terkecil sampai kebutuhan mendesak seperti pekerjaan. Banyak lowongan pekerjaan saat ini yang menggunakan gadget bahkan keuntungan pekerjaan yang dilakukan dengan *gadget* lebih menggiurkan daripada pekerjaan *offline*, salah satunya yang sedang marak saat ini adalah menjadi seorang konten kreator atau youtubers, hanya dengan meng-upload konten-konten yang menarik penonton kita dapat

menghasilkan uang, kuncinya adalah tekun dan konsisten. Dampak positif dari *gadget* diantaranya yang dialami bagi pelajar adalah kemudahan dalam mengakses informasi kapanpun dan dimanapun sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara luas. Memperluas jaringan pertemanan, mempermudah komunikasi. Dampak negatif dari *gadget* bagi para pelajar diantaranya adalah adanya penyalahgunaan yang seharusnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mempermudah memperoleh informasi guna pendidikannya. Banyak juga orang-orang yang kecanduan bermain game *gadget* baik dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Fenomena pengguna *gadget* seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Kita lihat ditempat-tempat umum, seperti di halte angkot, apa yang dilakukan orang-orang selagi menunggu angkot. Mereka menunduk di atas *gadget*nya masing-masing, mulai jarang ditemui orang-orang yang semula tidak saling mengenal kemudian akrab, akibatnya di dunia nyata menjadi gagap dalam berinteraksi. Ada pepatah yang mengatakan bahwa *gadget* dapat menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh, selalu sibuk menyapa dan menanyakan kabar orang-orang yang berada di belahan dunia lain tetapi tidak tau kondisi orang-orang di sekitarnya.

Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *gadget* justru membuat terlihat anti sosial dikehidupan nyata. Dalam segi kesehatan, pengguna *gadget* yang berlebihan akan rentan terkena radiasi, pancaran sinar dari layar *gadget* yang sangat membahayakan kesehatan perkembangan sistem syaraf. Penggunaan *gadget* juga akan berpengaruh timbulnya minus pada mata, bahkan otak sangat rentan terhadap radiasi elektromagnetik. Fasilitas *gadget* dari media sosial juga mempunyai dampak buruk, media sosial yang paling sering digunakan para generasi muda saat ini adalah *facebook*, *instagram*, dan *whatsapp*. Banyak sekali remaja menggunakan media sosial untuk mencurahkan hati atau sesuatu yang menurutnya harus dibeberkan ke media sosial tanpa mempedulikan dampak yang akan timbul. Penggunaan *gadget* yang berlebihan hanya akan membuang waktu secara sia-sia, seringkali kita memeriksa media sosial padahal tidak ada notifikasi apapun. Atau meng-update kegiatan sehari-hari di seluruh media sosial yang kita punya. Selain menghabiskan banyak waktu, kita jadi terlihat sibuk sendiri dengan aktivitas di dunia maya. Padahal banyak hal menarik yang bisa kita lakukan di dunia nyata. *Gadget* bisa dikatakan menjadi peningkat nilai manusia atau bahkan mematikan manusia. Para generasi millennial panggung *gadget* sebaiknya bisa merenungi dan menyadari pengaruh positif dan negatif *gadget* dan bisa menggunakannya sesuai dengan kebutuhan, tidak terlalu *over*, harus tepat sasaran. *Gadget* bisa memanusiakan manusia, juga bisa mendegrasi manusia dari yang semestinya, tergantung pada bagaimana penggunaannya. *Gadget* ibarat pisau, tergantung siapa pemegangnya. Maka kita harus bersikap cerdas dalam menggunakan *gadget* agar hidup dengan *gadget* lebih baik daripada hidup tanpa *gadget*.

Dari uraian tersebut, penulis mengamati banyaknya fenomena atas kehadiran *gadget* tersebut, diantaranya siswa semakin sulit berkonsentrasi dalam mengikuti proses belajar, siswa menjadi lemah dalam berimajinasi, siswa lebih banyak menggunakan waktu luang kepada hal-hal yang kurang penting dan kemampuan akademis yang rendah yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar siswa akibat kecanduan penggunaan *gadget* yang berlebihan. Berdasarkan fenomena yang telah penulis uraikan, penulis berkeinginan untuk mengkaji lebih dalam dengan topik permasalahan adalah terkait pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI TKR di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021.

METODE

Penelitian ini meliputi prosedur pengumpulan dan pengolahan data yang ditentukan. Lokasi atau obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021 sejumlah 70 orang. Alat yang digunakan untuk

mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode angket. Untuk mencapai hasil analisis yang mencakup uji prasyarat analisis dan uji hipotesis maka dalam menganalisis data digunakan serangkaian analisis sebagai berikut:

1) Uji Normalitas Data

Pada penelitian ini untuk menguji normalitas data menggunakan Chi Kuadrat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya
- Menentukan jumlah kelas interval
- Menentukan panjang kelas interval
- Menyusun kedalam tabel distribusi frekuensi, yang sekaligus merupakan tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat
- Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h)
- Memasukkan harga f_h kedalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung harga-harga $(f_o - f_h)$ dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ dan menjumlahkannya. Harga $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ merupakan harga Chi Kuadrat (X_h^2) hitung.
- Membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi kuadrat Tabel. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga Chi Kuadrat tabel ($X_n^2 \leq X_t^2$), maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar ($>$) dinyatakan tidak normal.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

2) Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linier antar variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Prosedur pada uji linieritas yaitu:

- Membuat uraian dalam uraian kalimat H_o : data kelompok A dengan data kelompok B tidak berpola linier H_a : data kelompok A dengan data kelompok B berpola linier b.
- Membuat hipotesis dalam bentuk model Statistik
 $H_o : \beta = 0$
 $H_a : \beta \neq 0$
- Membuat resiko kesalahan taraf signifikan yang digunakan adalah $(\alpha) = 5\%$
- Kriteria pengujian signifikan jika: $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, Maka H_o diterima
- Menentukan nilai : F_{hitung} dan nilai F_{tabel}
- Membandingkan F_{hitung} dan nilai F_{tabel}
- Membuat keputusan apakah H_a atau H_o yang diterima

3) Uji Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda merupakan model persamaan yang menjelaskan hubungan satu variable tak bebas/*response* (Y) dengan dua atau lebih variable bebas/*predictor* (X_1, X_2, \dots, X_n). Tujuan dari uji regresi linier berganda adalah untuk memprediksi nilai variable tak bebas. Response (Y) apabila nilai-nilai variable bebasnya/ *predictor* (X_1, X_2, \dots, X_n) diketahui. Disamping itu juga untuk dapat mengetahui bagaimanakah arah hubungan varibel tak bebas dengan variable-variabel bebasnya. Persamaan regresi linier berganda secara matematika diekspresikan oleh: $Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + \dots + b_n X_n$

4) Uji t (Uji Parsial)

Uji t atau yang biasa dikenal dengan uji signifikan terhadap masing-masing koefisien regresi untuk mengetahui terjadinya signifikan atau tidaknya dari masing-masing variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

5) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi merupakan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel tergantungnya. Semakin tinggi koefisien determinasi, semakin tinggi kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variasi perubahan pada variabel tergantungnya. (Suliyanto, 2011) Rumus untuk menghitung besarnya koefisien determinasi adalah sebagai berikut :

$$R^2 = 1 - \frac{\sum(Y - \widehat{Y})^2}{\sum(Y - \bar{Y})^2}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI TKR SMK Swasta Teladan Tanah Jawa. Data hasil penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas ialah penggunaan Gadget dan variabel terikat ialah prestasi belajar. Untuk mendeskripsikan dan menguji hubungan variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini, maka pada bagian ini akan disajikan deksripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh. Analisis deskriptif kuantitatif dimana pendekatan ini diambil karena proses penelitian dapat dilakukan secara terstruktur dan menggunakan sampel penelitian jumlah besar. Analisis ini mengemukakan data-data responden seperti karakteristik responden. Berdasarkan data prestasi belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan yang di peroleh melalui uji tes yang dikerjakan oleh siswa kelas XI TKR SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021. Responden yang diambil untuk penelitian ini berjumlah 70 orang siswa khusus kelas TKR 1 dan 2 di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Data Penelitian

	Descriptive Statistics						
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic		Std. Deviation Statistic
Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom	70	30	59	89	73.13	.614	5.136
Prestasi Belajar Valid N (listwise)	70 70	30	70	100	89.00	.725	6.065

Identifikasi kecenderungan atau tinggi rendahnya prestasi belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan dalam penelitian ini dari nilai uji tes yang diperoleh oleh siswa kelas XI TKR di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021. Sesuai dengan data diatas dapat diperoleh bahwa semua siswa memperoleh nilai ≥ 70 maka semua siswa memiliki nilai mata pelajaran kewirausahaan yang tuntas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang akan dianalisis terdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05 dengan ketentuan jika $D_{max} < D\alpha$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Variabel Penggunaan Gadget
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.90794082
Most Extreme Differences	Absolute	.135
	Positive	.135
	Negative	.122
Kolmogorov-Smirnov Z		1.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.156

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel sebelumnya bahwa Asytotic Signifikance adalah 0,156. Nilai 0,156 > dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan Gadget dan prestasi belajar berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	72.845	14.1490		.139	.890
	Penggunaan Gadget	.200	.110	.996	94.449	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas
ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			5988.290	28	213.867	285.157	.000
Prestasi Belajar * Penggunaan Gadget	Between Groups	Linearity	5973.425	1	5973.425	7964.567	.000
		Deviation from Linearity	14.864	27	.551	.734	.799
	Within Groups		30.000	40	.750		
Total			6018.290	68			

Hasil uji linieritas diketahui *Sig. Deviation from linearity* sebesar 0,799 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar. Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai $F_{hitung} = 0,734 < F_{tabel} = 4,21$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar.

Tabel 5. Hasil Uji Determinasi (R^2)
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.996 ^a	.993	.992	.818

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Berdasarkan table diatas didapatkan *output*, nilai R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,993 atau 99,3% yang artinya Adanya pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun

Ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggambarkan adanya Pengaruh Penggunaan Gadget untuk meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa kelas XI TKR SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021. Penggunaan Gadget didapat dari instrument berupa angket yang disebarakan secara online melalui *Google form* dengan kualitas baik karena valid dan reliabel. Sedangkan prestasi belajar kewirausahaan siswa diperoleh dari Daftar kumpulan Nilai Siswa. Hasil uji asumsi klasik adalah syarat utama untuk bisa dilanjutkan ke uji regresi linier sederhana dengan data yang telah berdistribusi normal dan tingkat signifikan $> 0,05\%$. Pada variabel penggunaan Gadget dan prestasi belajar data telah berdistribusi normal antar variabel dengan tingkat signifikansi $0,156 > 0,05$. Hampir sama dengan peneliti dari jurnal yang dilakukan oleh Mustakim (2020) bahwa hasil penelitian menggambarkan peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif sebesar 23,3%, sebagian besar menilai efektif (46,7%) dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%) dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis menyimpulkan bahwa variabel penggunaan Gadget dengan prestasi belajar berdistribusi normal. Penggunaan gadget efektif dalam meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa 2020/2021 sebesar $Y = 72,845 + 0,200 X$. Hal ini dibuktikan bahwa konstanta sebesar 72,845 diartikan bahwa nilai konsisten variabel prestasi belajar sebesar 72,845. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (r^2) diperoleh sebesar 0,600 yang berarti diketahui bahwa 60 % penggunaan Gadget efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa 2020/2021.

REFERENSI

- Azwar, Syaifuddin. 2015. *Tes Prestasi Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2017. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: USAHA NASIONAL.
- Garini. 2013. "GADGET" Positif & Negatif. Diunduh pada tanggal 7 mei 2016 dari <http://mairaindonesia.com/gadget-positif-dan-negatif/>
- Manumpil, dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawatan (e-Kep) Vol 3 (2).
- Oka, A. P. G. 2017. "*Media dan Multi media pembelajaran*". Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Rohmah, O.C. 2017. "*Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadirman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt RajaGrafindo Persada.
- Shofia, S. 2016. "*Pengaruh Penggunaan Android Dan E-learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips siswa Kelas Viii SMP 3 Kepanjeng Malang*". Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Slavin, E.R. 2009. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek*. PT. Indeks:
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta
- Nurhakim Syerif. 2015. *Dunia Komunikasi Dan Gadget*. Edisi Satu. Bestari:
- Uno, B. Hamzah. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Grontalo: Bumi Aksara.