

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Biau Pada Mata Pelajaran Biologi

Aditya Apriansyah* & Dewi Tureni

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tadulako, Indonesia

Received: 24 Maret 2019; Accepted: 25 Maret 2019; Published: 5 Juni 2019

ABSTRAK

Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar dan berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan serta siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 1 BIAU pada mata pelajaran Biologi. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini telah dilaksanakan SMAN 1 BIAU, Kelurahan Kali, Kecamatan Biau, Kabupaten Buol. Penelitian ini variabel yang diungkapkan yakni pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Biau pada mata pelajaran Biologi. Penggunaan gadget merupakan variabel bebas (Variabel X) dan hasil belajar mata pelajaran biologi merupakan variabel terikat (Variabel Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa dengan dibuktikan dalam uji regresi sederhana dengan nilai signifikansi, dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka intensitas pengaruh penggunaan gadget dengan pembuktiaan hasil angket menunjukkan ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dikalangan siswa kelas XI MIPA pada mata pelajaran biologi di sekolah SMAN 1 BIAU.

Kata Kunci: Gadget; Hasil belajar; SMAN 1 Biau; Biologi

The Effect of Gadget Use on Student Learning Outcomes of Class XI MIPA SMAN 1 Biau in Biology Subjects

ABSTRACT

Excessive use of gadgets on students sometimes often causes problems in the learning process and has a detrimental impact on children's interpersonal skills if they are used too often and students become more dependent on cellphones than having to study. This study aims to analyze the effect of using gadgets on student learning outcomes in class XI MIPA SMAN 1 BIAU in the subject of Biology. The type of research used is descriptive quantitative research. This research has been carried out at SMAN 1 BIAU, Kali Village, Biau District, Buol Regency. In this study, the variable that was disclosed was the effect of using gadgets on student learning outcomes in class XI MIPA SMAN 1 Biau in the subject of Biology. The use of gadgets is an independent variable (Variable X) and learning outcomes for biology subjects is the dependent variable (Variable Y). The results showed that there was an effect of using gadgets on student learning outcomes as evidenced in a simple regression test with a significance value, from the table of coefficients obtained a significance value of $0.023 < 0.05$, so it can be concluded that it is rejected and accepted. So the intensity of the influence of using gadgets with the proof of the results of the questionnaire shows that there is an effect on student learning outcomes among students of class XI MIPA on biology subjects at SMAN 1 BIAU school.

Keywords: Gadgets; Learning outcomes; SMAN 1 Biau; Biology

Copyright © 2019 Aditya Apriansyah & Dewi Tureni

OPEN ACCESS



Corresponding author: Aditya Apriansyah, Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tadulako, Indonesia.

Email: dtapriansyah@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliloa dan Nugraha, 2013).

Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan seperti *gadget*, kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia. Hal ini memberikan dampak yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang dan memberikan dampak yang begitu besar pula pada nilai-nilai kebudayaan (Ameliloa dan Nugraha, 2013).

Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Salah satu *Gadget* yang sering kita temui adalah telepon selular. Seperti yang kita ketahui bahwa peserta didik atau remaja berusia dibawah 20 tahun telah banyak menggunakan *Gadget* dalam proses belajar baik disekolah maupun dirumah (Castelluccio, 2007).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar (Hasanah dan Kumalasari, 2015).

(Saroinsong, 2016) 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 dari pada harus belajar (Harfiyanto, dkk., 2015)

Hasil belajar merupakan tujuan akhir, dilaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

Akhir dari proses belajar adalah peroleh suatu hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil belajar dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan

puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini variabel yang diungkapkan yakni pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Biau pada mata pelajaran Biologi. Penggunaan gadget merupakan variabel bebas (Variabel X) dan hasil belajar mata pelajaran biologi merupakan variabel terikat (Variabel Y). Penelitian ini telah dilaksanakan di SMAN 1 BIAU, Kelurahan Kali, Kecamatan Biau, Kabupaten Buol.

Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

- Mencari literatur yang mengenai dan berkaitan langsung dengan permasalahan penelitian
- Menentukan lokasi, observasi lapangan
- Mengurus surat-surat perizinan

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini, peneliti melakukan pengambilan data dengan cara penyebaran angket kepada siswa (sebagai sampel penelitian). Angket yang di adalah jenis kuesioner atau angket langsung yang tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap sesuai dengan pernyataan oleh responden (siswa). Angket dalam penelitian ini terdiri dari butir-butir pertanyaan yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel penggunaan instrumen media (*Gadget*). Selain itu juga dilakukan pengambilan dokumentasi baik secara tertulis ataupun yang lain guna membantu di dalam penelitian, kemudian meminta data hasil belajar siswa selama 1 semester pada guru mata pelajaran biologi.

3. Tahap Akhir

Pada kegiatan penelitian ini, pada tahap akhir ini adanya pengolahan hasil data yang di analisis dengan membuat laporan penelitian.

Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan menggunakan bantuan perhitungan program SPSS 16.0. Diantara lain dengan menggunakan uji statistik regresi sederhana, dalam hal ini Analisis digunakan untuk mempredisikan atau mengetahui apakah ada arah hubungan antara variabel independen X (penggunaan *gadget*) dan variabel dependen Y (hasil belajar). Serta mengetahui apakah berpengaruh signifikan ataupun tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah SMAN 1 Biau terletak di jalan M A Turungku No.74 Kelurahan Kali Kecamatan Biau, Kabupaten Buol. Sekolah yang menyelenggarakan pendidikan dengan menggunakan Kurikulum 2013 sejak 3 tahun terakhir dengan menyediakan dua pilihan program yaitu Peminatan MIPA dan Peminatan Ilmu-ilmu sosial.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan responden siswa sebanyak 40 siswa, mempunyai taraf yang cukup baik dalam menggunakan *gadget* dengan secara baik hal ini dapat dilihat dari nilai angket siswa F. Sedangkan ada beberapa peserta didik yang belum mampu menempatkan media *gadget* sebagai media belajar, seperti siswa IZ yang hanya menggunakan *gadget* sebagai media hiburan. Akan tetapi kebanyakan siswa lainnya menggunakan *gadget* dengan secara baik dalam media belajar diantaranya siswa sangat terbantu di dalam kelas baik dalam saat mengerjakan tugas individu, kelompok maupun pada saat berlangsungnya diskusi, sehingga mendapatkan nilai tambahan dari guru dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan secara baik.

Dimanah hal ini SMAN 1 BIAU telah menerapkan kurikulum 2013 sehingga siswa diwajibkan harus aktif didalam proses pembelajaran di kelas. Siswa juga biasanya sering menggunakan *gadget* sebagai media hiburan serta media sosial dikarenakan tingkat kecendrungan siswa yang sangat tinggi terhadap dunia maya. Selain itu juga siswa sering membuka vidio dari youtube ataupun bermain game secara online pada saat di sekolah dengan demikian hal itu mereka lakukan guna menghibur diri mereka sendiri dikarenakan proses pembelajaran yang cukup lama. Bukan hanya digunakan sebagai media

hiburan dengan adanya bantuan *gadget* siswa maupun guru dapat terbantuan dalam penunjang sarana pendidikan utamanya dalam hal media pembelajaran didalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijelaskan bahwa bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa dengan dibuktikan dalam uji regresi sederhana dengan nilai signifikansi, dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ditolak H_0 dan H_1 diterima. Maka intensitas pengaruh penggunaan *gadget* dengan pembuktiaan hasil angket menunjukkan ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dikalangan siswa kelas XI MIPA pada mata pelajaran biologi di sekolah SMAN 1 BIAU.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan, bahwa nilai signifikansi sebesar $= 0,023 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di kelas XI MIPA SMAN 1 BIAU.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola. S., Nugraha, D.H. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. (Online). (<http://icssis.files.wordpress.com>), diakses pada 9 januari 2019
- Castelluccio. M. (2007). *Gadget An Essay*. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets—an+essay.-a0170115914>. Diakses pada 9 januari 2019.
- Dimayati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. jakarta: PT Rineka Cipta.