

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI MIA DI SMA NEGERI 1 HUTABARGOT

Nur Halimah Rangkuti¹⁾, Rizky Amelia Dona Siregar²⁾, Emmi Juwita Siregar³⁾

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: hurhalimahr57@gmail.com

Abstrak. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Hutabargot Lembang Kabupaten Mandailing Natal. Waktu penelitian ini bulan Maret sampai dengan April 2021. Jenis penelitian penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Objek penelitian ini siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot. Teknik pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Hasil penelitian diperoleh data yang lengkap tentang hasil wawancara, angket, dan dokumentasi penggunaan media *gadget* ditemukan nilai rata-rata 45% berada pada kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan kepada siswa peneliti peroleh jumlah persentase siswa diperoleh sebanyak 45% berada pada kategori sangat rendah, berdasarkan pemanfaatan aplikasi belajar peroleh jumlah persentase siswa sebanyak 50% berada pada kategori rendah, berdasarkan frekuensi penggunaan *gadget* jumlah persentase siswa diperoleh sebanyak 30% berada pada kategori sangat rendah. Kepada siswa, supaya tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran secara daring walaupun materi yang dipelajari sulit dan susah dimengerti, dengan minat dan motivasi yang kuat segalanya akan berjalan dengan maksimal.

Katakunci: Media Gadget, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fungsi lain dari pendidikan adalah mengurangi kebodohan, keterbelakangan dan kemiskinan karena ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat menjadikan seseorang mampu mengatasi problematika.

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mendukung kemajuan Bangsa dan Negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, setiap lapisan dari dunia pendidikan mempunyai peran yang sangat penting, misalnya dalam mencapai hasil belajar. Pada pendidikan hasil belajar merupakan tolak ukur yang paling mendasar yaitu semakin baiknya hasil yang dicapai dalam dunia pendidikan, maka semakin besar kemungkinan tercapainya tujuan pendidikan.

Pandemi Covid_19 di Indonesia telah membuat sistem pembelajaran berubah secara drastis dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran di rumah secara daring. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul untuk mendukung pembelajaran daring yaitu teknologi berbentuk *gadget*. Hadirnya perangkat *gadget* ini tentunya menjadi salah satu penghilang rasa penat untuk penggunaanya. Hal ini karena *gadget* berisi media yang berbentuk audio maupun visual

Berdasarkan fakta yang didapat peneliti pada saat melakukan observasi awal

pada tanggal 01 Maret 2021 di kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot, dengan Bapak H. Ihwanuddin S.Ag., M. Pd. dan wali kelas XI MIA yaitu Ibu Lela Heldani Hutasuhut S.Pd. dimana selama penggunaan media *gadget* tersebut siswa semakin malas untuk belajar atau mengerjakan tugas dikarenakan tidak adanya pengawasan guru untuk belajar, kemudian terlalu banyaknya tuntutan orang tua sehingga membuat siswa lupa akan belajar dengan menggunakan media *gadget*. *Gadget* juga dapat disalah gunakan oleh siswa seperti bermain game, menonton, dan lain-lain.

Adapun upaya yang disarankan oleh peneliti untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu hendaknya guru lebih pengawasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring, orang tua hendaknya memberikan waktu kepada siswa ketika proses pembelajaran dimulai. Kemudian hendaknya orang tua mengawasi anak ketika belajar online dirumah agar *gadget* tersebut tidak disalah gunakan.

Jika hal tersebut dibiarkan, maka kemungkinan kegiatan pembelajaran menggunakan media *gadget* akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Sehingga akhirnya prestasi siswa rendah serta akan sulit menghasilkan dan mencetak siswa yang berkompetensi dalam dunia kerja maupun bersosialisasi dalam bermasyarakat.

Jika hal tersebut dibiarkan, maka kemungkinan kegiatan pembelajaran menggunakan media *gadget* akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Sehingga akhirnya prestasi siswa rendah serta akan sulit menghasilkan dan mencetak siswa yang berkompetensi dalam dunia kerja maupun bersosialisasi dalam bermasyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Hutabargot Lumbang Kabupaten Mandailing Natal. Waktu penelitian ini bulan Maret sampai dengan April 2021. Jenis penelitian penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Objek penelitian ini siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot. Teknik pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu: Data primer merupakan data yang diperoleh dari informasi melalui wawancara Kepada Bapak Ihwanuddin S. Ag., M.Pd. yang menjabat sebagai Kepala Sekolah dan Ibu Lela Heldani Hutasuhut S.Pd yang menjabat sebagai guru wali kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot dan angket yang ditujukan kepada siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot.

Data sekunder yaitu data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara berupa dokumentasi. Yang dapat mendukung pembahasan berkaitan dengan penelitian analisis penggunaan media *gadget* terhadap prestasi siswa.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Penelitian ini menggunakan instrumen dalam pengumpulan datanya. Subjek dalam penelitian kualitatif disebut informan atau sering kali disebut narasumber. Teknik Pengumpulan Data menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara, angket, dan dikumentasi. Teknik Keabsahan Data dalam penelitian ini dengan menggunakan Triangulasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara yang diperoleh dari seluruh responden yaitu Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas, dan Orang Tua/Wali adalah pemanfaatan *gadget* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hutabargot sebgaiian besar orang tua/wali tidak bisa menggunakan *gadget*, sehingga siswa bebas menggunakan *gadget* untuk hal-hal di luar pembelajaran. Penggunaan *gadget* tersebut oleh siswa lebih sering digunakan seperti bermain *games*, *sosial media*, bahkan menonton diluar yang tidak berkaitan dengan pembelajar melalui aplikasi *Youtube*.

Mengoperasikan *gadget* oleh siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot berdasarkan hasil responden Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas, dan Orang Tua/Wali adalah jika sebagian siswa tidak dapat mengoperasikan *gadget* dengan baik, maka Guru akan menyuruh siswa tersebut datang ke sekolah. Karena Orang Tua siswa/Wali juga banyak yang tidak dapat mengoperasikan *gadget* tersebut Agar proses belajar secara daring tetap lancar.

Mamanfaatkan aplikasi belajar oleh siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot berdasarkan hasil responden Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas, dan Orang Tua/Wali adalah aplikasi yang digunakan oleh siswa adalah *whatsApp*, digunakan untuk mengingatkan siswa untuk belajar, memberikan informasi, dan memberikan motivasi agar siswa lebih semangat belajar secara daring. Aplikasi *youtube* di manfaatkan oleh siswa dengan membuka vidio pembelajaran yang telah

di kirim oleh Guru Wali Kelas. Akan tetapi pemanfaat aplikasi oleh siswa masih dikategorikan kurang karena materi yang disampaikan oleh guru tidak dijelaskan dan kuota internet siswa yang kurang memadai.

Frekuensi penggunaan *gadget* oleh siswa dapat dikategorikan sering digunakan. Dampak *gadget* yang sering digunakan membuat siswa semakin malas belajar dan susah di arahkan untuk pembelajaran. Kemudian kebanyakan orang tua mengeluh akan pembelajaran dengan menggunakan *gadget* karena lebih boros dan anak tersebut kurang memahami materi yang sudah diberikan karena tidak dijelaskan.

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa menurun diperoleh dari indikator yang pertama yaitu memanfaatkan *gadget* sebesar 55% berada pada kategori rendah. Hal ini ditunjukkan bahwa *gadget* mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot dengan penggunaan *gadget* siswa tidak tertarik belajar karena lebih sering menggunakan *sosial media* seperti *WhatsApp*, *facebook* dan *instagram*. Sedangkan pada indikataor ke dua manfaat aplikasi belajar sebesar 50% berada pada kategori rendah artinya siswa kurang memanfaatkan aplikasi belajar yang ada pada *gadget* tersebut dikarenakan kuota internet siswa yang kurang memadai. Pada indikator yang ke tiga yaitu mengoperasikan *gadget* sebesar 45% berada pada katagori sangat rendah hal ini disebabkan karena siswa kurang fokus

mengoperasikan *gadget* ketika pembelajaran secara daring. Pada indikator ke empat frekuensi penggunaan *gadget* sebesar 30% berada pada kategori sangat rendah. Hal ini karena kurangnya pengawasan Orang Tua dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Jadi dapat disimpulkan rata-rata penggunaan media *gadget* terhadap prestasi belajar sebesar 45% berada pada kategori sangat rendah. Hal ini yang membuat prestasi siswa menurun dengan menggunakan media *gadget*. Oleh karena itu, pengawasan Orang Tua/Wali, dan Guru Wali Kelas sangat dibutuhkan siswa agar siswa tersebut tetap fokus dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Berdasarkan hasil dokumentasi maka terdapat nilai rata-rata siswa sebesar 81.25 berada pada katagori tinggi. Artinya untuk hasil ujian yang termasuk kategori tinggi dengan jumlah rata-rata perorang 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, dengan total 1,625 dibagi jumlah siswa, jadi rata-rata keseluruhan nilai 80,95. Dapat disimpulkan nilai rata-rata pengetahuan siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot sebesar 80,95 dalam kategori tinggi. Hal ini belum dibandingkan dengan rata-rata nilai keterampilan yang menyebabkan prestasi siswa menurun.

Nilai rata-rata siswa sebesar 60.85 berada pada katagori rendah. Artinya untuk hasil tugas yang termasuk kategori rendah dengan jumlah rata-rata perorang 75, 76, 77, 79, 86 dengan total 1.217 dibagi jumlah siswa, jadi rata-rata keseluruhan nilai 60.85. Dapat disimpulkan nilai rata-rata ketelampiran atau tugas siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Hutabargot sebesar 60.85 dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang disalah gunakan oleh siswa yang membuat siswa tersebut malas mengerjakan tugas.

Pembahasan

1. Memanfaatkan *Gadget*

Memanfaat *gadget* untuk menambah wawasan dan menunjang proses belajar, misalnya digunakan untuk kalkulator, mengartikan bahasa dengan kamus, dan menghubungi wali kelas ketika tidak dapat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas, Orang Tua/Wali dan angket yang ditujukan kepada siswa yang peneliti peroleh jumlah persentase siswa sebanyak 55% berada pada kategori rendah. Pada indikator ini siswa memanfaatkan *gadget* akan tetapi hanya

sebagian digunakan untuk pembelajaran. Pemanfaatan *gadget* tersebut oleh siswa digunakan untuk menelpon Guru Wali Kelas jika tidak dapat hadir ketika proses belajar mengajar berlangsung. Kemudian siswa juga memanfaatkan kalkulator yang ada di dalam *gadget* agar memudahkan tugas-tugas siswa ketika pembelajaran daring berlangsung. Pemanfaatan *gadget* yang salah digunakan oleh siswa diluar pembelajaran seperti halnya bermain *games* dan bermain *sosial media*. Jika dibandingkan dengan penelitian (Trivena, 2018) memanfaatkan *gadget* dapat dilihat berdasarkan Hasil penelitian yang diperoleh dari penyebaran angket adalah 40%. Anak sekolah memanfaatkan *gadget* untuk menambah wawasan dan untuk menunjang proses pembelajaran, misalnya digunakan untuk kalkulator, dan kamus. Akan tetapi 60% anak sekolah juga memanfaatkan *gadget* untuk mengakses konten-konten tertentu dan hanya menggunakan sebagai serana hiburan seperti main *games*, dan akses *media sosial* lainnya. Selai itu, anak sekolah juga memanfaatkan *gadget* untuk hal positif seperti menghubungi orang-orang terdekat.

2. Pengoperasian *Gadget*

Pengoperasian *gadget* dapat diartikan sebagai proses atau cara siswa mengkekola atau mengotak atik *gadget*. Berdasarkan hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas, Orang Tua/Wali dan angket yang ditujukan kepada siswa peneliti peroleh jumlah persentase siswa diperoleh sebanyak 45% berada pada kategori sangat rendah. Pada kategori ini siswa rendah dalam pengoperasikan *gadget* untuk pembelajaran karena siswa merasa lebih tertarik bermain *games* dan *sosial media* dibandingkan belajar. Kemudian pada indikator ini penyebab pengoperasian ini termasuk dalam kategori rendah, karena siswa sudah terlanjur kecanduan bermain *games* dan *sosail media*. Kemudian sangat dibutuhkan pengawasan Orang Tua agar proses belajar siswa tidak sia-sia dan mencapai tujuan yang diinginkan. Jika dibandingkan dengan penelitian (Atikah, 2019). Pengoperasian *gadget* dapat dilihat dari penyebaran angket, anak sekolah di Desa Girilayu memang saat ini sudah bisa dan mahir mengoperasikan *gadget* sekitar 75% anak sekolah belajar mengoperasikan *gadget* sendiri sehingga lambat laun anak bisa mengoperasikan karena rasa penasaran terhadap alat komunikasi yang satu ini, sekitar 25% nya anak sekolah mereka belajar mengoperasikan *gadget* dengan belajar dari orang lain.

3. Memanfaatkan Aplikasi Belajar

Memanfaatkan aplikasi belajar adalah siswa dapat menggunakan aplikasi belajar dengan baik dan benar seperti halnya aplikasi *WhatsApp* dan *goodle class room*. Berdasarkan hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas, Orang Tua/Wali dan angket yang ditujukan kepada siswa yang peneliti peroleh jumlah persentase siswa sebanyak 50% berada pada kategori rendah. Pada kategori ini siswa tidak memanfaatkan aplikasi belajar dengan baik dikarenakan siswa kurang menyukai pembelajaran secara online. Oleh sebab itu, banyak siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru karena tidak dijelaskan yang membuat semangat belajar siswa menurun. Pada indikator pemanfaatan aplikasi belajar yang termasuk dalam kategori rendah, karena kurangnya kuota internet yang membuat proses belajar siswa terhambat. Jika dibandingkan dengan penelitian (Utomo, 2018). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* berpengaruh atau berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa dengan T-statistik sebesar 2,311455 dan original sampel 0,458438. Hasil ini menunjukkan penerapan model pembelajaran berbasis masalah berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa karena dalam proses belajar, mahasiswa dituntut belajar mandiri dalam memecahkan masalah dan memberikan solusi.

4. Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Frekuensi penggunaan *gadget* adalah bagaimana waktu yang digunakan siswa dalam menggunakan *gadget* tersebut. Berdasarkan hasil angket ke siswa dan wawancara Orang Tua/Wali, Kepala Sekolah, dan Guru Wali Kelas yang dilakukan peneliti jumlah persentase siswa diperoleh sebanyak 30% berada pada kategori sangat rendah. Pada kategori ini siswa sangat rendah menggunakan

gadget dalam hal pembelajaran dikarenakan siswa merasa bermain *gadget* lebih menarik dari pada belajar. Jika dibandingkan dengan penelitian (Atikah, 2019) frekuensi penggunaan *gadget* saat ini rata-rata anak sekolah menggunakan perangkat lebih dari tiga 3 jam per hari, bahkan anak jadi sering lupa waktu ketika sudah menggunakan *gadget*. Selama waktu tersebut mereka menggunakannya dari waktu pulang sekolah hingga larut malam, penggunaannya rata-rata hanya untuk sebagai hiburan. Frekuensi penggunaan media *gadget* anak sekolah yaitu rata-rata sekitar 6-8 jam dalam waktu sehari. Frekuensi penggunaan *gadget* ini dimulai dari waktu pulang sekolah hingga malam harinya dengan bermacam-macam penggunaannya.

Hasil analisis di atas memberikan informasi adalah terdapat prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hutabargot menurun, dikarenakan pemanfaatan *gadget*, pemanfaatan aplikasi belajar, pengoperasian *gadget*, dan frekuensi penggunaan media *gadget* masih termasuk dalam kategori sangat rendah. Agar prestasi siswa tidak menurun sebaiknya, guru harus bisa berintraksi dengan siswa dan menggunakan baik metode, model, media maupun alat yang bervariasi saat pembelajaran secara daring agar siswa tidak merasa jenuh (menoton) saat proses belajar mengajar berlangsung. Peran orang tua juga sangat dibutuhkan ketika proses belajar mengajar berlangsung karena akan membuat siswa lebih fokus belajar dan tidak menggunakan aplikasi yang ada di dalam *gadget* kecuali aplikasi belajar. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan belajar dikarenakan tidak memiliki sarana yang memadai dalam pembelajaran, misalnya kuota internet maupun layanan internet.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu : 1) Frekuensi penggunaan media *gadget* oleh siswadiperoleh persentase 30% berada pada kategori sangat rendah. 2) Keaktifan siswa dalam menggunakan *gadget*diperoleh persentase 55% berada pada kategori sangat rendah. 3) Tanggapan orang tua terhadap siswa yang menggunakan media *gadget* selama pembelajaran daring yaitu siswa semakin malas belajar dikarenakan menggunakan media *gadget* dan lebih

mementingkan bermain, kemudian orang tua juga banyak yang mengeluh dikarenakan harus mengisi kuota anak yang terkadang tidak digunakan untuk belajar. 4) Dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa adalah siswa lebih mementingkan *gadget* dari pada belajar, siswa tidak bisa konsentrasi belajar karena banyak aplikasi yang menarik di dalam *gadget* tersebut, kuota yang kurang memadai yang akan membuat sistem pembelajaran siswa terhambat.

DAFTAR PUSTAKA

- Manumpil, B., Ismanto, A Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *JURNAL KEPERAWATAN*, Vol 3. No 2. Retrieved From <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>
- Homby, 2000. Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dan Empati Pada Remaja Akhir Di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali. Skripsi. <https://lib.unnes.ac.id/30170/1/1511410002.pdf>
- Atikah, 2019. Penggunaan Gadget Di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar), skripsi. <http://eprints.ums.ac.id/79520/12/%284%29%20HALAMAN%20DIPAN%20R.pdf>
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. 2019. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1). <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai> diakses pada hari jumat, 1 November 2019.