

HUBUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN SE-GUGUS VIII KECAMATAN BLIMBING KOTA MALANG

Maya Ferdiana Rozalia, Sa'dun Akbar, Nur Hanifah
Universitas Negeri Malang, e-mail:mayaferdiana94@gmail.com
Alamat: Jalan Semarang 5 Malang 65145

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan intensitas pemanfaatan gadget 2) mendeskripsikan prestasi belajar siswa; (3) menemukan hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional. Hasil penelitian adalah: (1) intensitas pemanfaatan gadget (X) pada kategori “sedang” , sebanyak 144 siswa dengan presentase 67% ;(2) Variabel prestasi belajar siswa (Y), responden termasuk dalam kategori “cukup”, sebesar 153 siswa dengan presentase 71% ; (3) uji korelasi product moment yang telah dilakukan dengan tingkat kesalahan 5% diketahui r_{hitung} sebesar -0,033 dan r_{tabel} sebesar 0,133 , pengujian hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa h_0 diterima. Kesimpulan penelitian dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Intensitas, Pemanfaatan Gadget, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar

Salah satu teknologi canggih pada masa kini yaitu berupa alat komunikasi elektronik seperti gadget, yang meliputi *Handphone, Laptop, camera, Tablet* dan lain-lain. Menurut Manumpil, dkk (2015:1) menyatakan bahwa:

“Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone, I phone* dan *Blackberry*. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka”.

Handphone yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, *handphone* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms, main game, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses facebook, memfungsikan *handphone* bukan untuk fungsinya, dll. Selanjutnya, ini akan berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Nikmah, 2013:2). Pengguna gadget di Indonesia tidak hanya oleh kalangan dewasa, namun siswa sekolah dasar pun sudah pandai dalam menggunakan gadget.

Orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif bahkan permainan edukatif yang bisa membuat anak semakin pintar. Gadget juga digunakan agar anak tidak sering keluar rumah. Hal diatas serupa dengan pendapat dari (Orange dan O'Flynn, 2007:20) yang menyatakan bahwa, “ keterampilan mengetik dapat membantu anak yang lemah dalam hal kontrol motorik halus untuk mengembangkan koordinasi tangan dan mata”. Keterampilan itu juga memberi kebanggaan akan karya mereka dan rasa percaya diri bahwa mereka bisa menghasilkan sesuatu yang dapat dibaca dan ditulis. Anak yang perlu pendekatan kinestetik dalam belajar pun bsa mengambil manfaat

dari pembelajaran komputer. Dan permainan mengeja sangat baik untuk anak yang memori pendengarannya lemah, karena mereka akan terdorong untuk belajar cara mengeja (Orange dan O'Flynn, 2007:20).

Banyak ditemui siswa yang tidak mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru, bahkan siswa terkadang merasa mengantuk ketika di kelas. Hal tersebut dialami oleh peneliti ketika guru kelas V menanyakan pekerjaan rumah, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan. Dan saat diberikan tugas, mereka tidak mau mengerjakan dengan alasan pusing. Hal tersebut serupa dengan sebuah kasus yang dikutip dari *New York Times* (dalam Ameliola&Nugraha, 2013:364) yang mengatakan bahwa,

“Sebuah kasus terjadi dimana seorang anak kecanduan pada iPad. Anak tersebut terus merengek ketika *gadget* kesayangannya itu tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain, bahkan saat tidur tidak dapat lepas dari *gadget* tersebut”.

Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *gadget* yang mereka miliki. Tidak hanya dirumah, disekolah siswa juga bermain *gadget* bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa terkait dengan kemampuan siswa dalam menangkap isi dan pesan dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Dijelaskan menurut Sagala(2004:12) yaitu,

“untuk menangkap isi dan pesan belajar, individu menggunakan kemampuan pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif merupakan kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan , analisis sintesis dan evaluasi. Ranah afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian, atau penentuan sikap organisasi dan pembentukan pola hidup. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani yang terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.”

Dari paparan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana intensitas pemanfaatan gadget oleh siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang; (2) Bagaimana prestasi belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang; (3) Adakah hubungan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus V Kecamatan Blimbing Kota Malang.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret hingga April Tahun 2016 di SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan rancangan Korelasional non-eksperimen. yang menjadi objek penelitian yaitu variabel bebas (variabel independent) intensitas pemanfaatan gadget (X) dan variabel terikat (variabel dependent) prestasi belajar siswa (Y). Populasi dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Bimbing Kota Malang dengan jumlah 8 kelas yang terdiri dari 286 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dengan menggunakan seluruh populasi, namun ada 71 siswa yang digunakan untuk uji validitas. Uji validitas dilakukan di 2 sekolah yang memiliki kelas paralel. Siswa yang digunakan untuk

uji validitas yaitu siswa kelas V cemerlang SDN Pandanwangi 1 dan Siswa Kelas 5 SDN Pandanwangi 3. Namun hanya diambil 40 data untuk dilakukan uji validitas. Jadi sampel yang digunakan sebesar 215 responden siswa kelas V.

Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket terbuka untuk mencari data intensitas pemanfaatan gadget. Angket intensitas pemanfaatan gadget terdiri dari 36 butir soal untuk uji validasi, dan diketahui 20 soal telah dinyatakan valid dan reliabel. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mencari data prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa di ambil dari salah satu nilai mjjatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Tema 6 Kurikulum 2016. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuisioner dan metode dokumentasi. Teknik analisis terdiri dari analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis korelasi *Product Moment Pearson*.

HASIL

Deskripsi Intensitas Pemanfaatan gadget

Penyebaran angket di SDN Pandanwangi 2 pada kelas V dengan jumlah 37 siswa, di SDN Pandanwangi 3 kelas V terdiri dari 45 siswa, di SDN Pandanwangi 4 pada kelas V terdiri dari 39 siswa dan di SDN Pandanwangi 5 kelas V terdiri dari 39 siswa. Jadi responden dalam penelitian ini yaitu 215 siswa kelas V. Diketahui bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa dari hasil penyebaran angket tersebut yaitu 68 dan skor terendah yaitu 29.

Diketahui bahwa siswa yang tingkat intensitasnya berada pada kategori tinggi berjumlah 34 siswa atau sebesar 16%. Siswa yang tingkat intensitas pemanfaatannya berada pada kategori sedang berjumlah 144 siswa atau sebesar 67%. Sedangkan siswa yang tingkat intensitas pemanfaatannya berada pada kategori rendah berjumlah 37 siswa atau sebesar 17%. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata yang diperoleh variabel intensitas pemanfaatan gadget (variabel X) yaitu sebesar 48,7395. Jika rata-rata jawaban responden menunjukkan angka 48,7395 responden berada pada interval 41-56 berarti responden pada variabel intensitas pemanfaatan gadget (variabel X) secara umum berada pada intensitas “sedang” terhadap pemanfaatan gadget.

Deskripsi Prestasi Belajar Siswa

Diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa dari dokumentasi hasil belajar siswa kelas V, yaitu 90 dan nilai terendah yang diperoleh, yaitu 65. Berdasarkan distribusi nilai siswa kelas V SDN Se-gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang, diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai 65-66 sebanyak 5 siswa (sebesar 2%), siswa yang mendapat nilai 67 – 68 sebanyak 5 siswa (sebesar 2%), siswa yang mendapat nilai 69 – 70 sebanyak 13 siswa (sebesar 6%), siswa yang mendapat nilai 71-72 sebanyak 17 siswa (sebesar 8%), siswa yang mendapat nilai 73-74 sebanyak 19 siswa (sebesar 9%), siswa yang mendapat nilai 75-76 sebanyak 26 siswa (12%), siswa yang mendapat nilai 77-78 sebanyak 33 siswa (15%), siswa yang mendapat nilai 79-80 sebanyak 26 (sebesar 12%), siswa yang mendapat nilai 81-82 sebanyak 23 siswa (11%), siswa yang mendapat nilai 83-84 sebanyak 17 siswa (sebesar 8%), siswa yang mendapat nilai 85-86 sebanyak 14 siswa (sebesar 7%), siswa yang mendapat nilai 87-88 sebanyak 9 siswa (sebesar 4%), siswa yang mendapat nilai 89-90 sebanyak 8 siswa (sebesar 4%).

Siswa yang prestasi belajarnya pada kategori baik berjumlah 31 siswa atau sebesar 14%, siswa yang prestasi belajarnya pada kategori cukup berjumlah 153 siswa atau sebesar 71%, dan siswa yang prestasi belajarnya pada kategori kurang berjumlah 31 siswa atau sebesar 14%. Hasil perhitungan rata-rata yang diperoleh variabel prestasi belajar siswa (variabel Y)

yaitu sebesar 77,9860. Jika rata-rata prestasi jawaban siswa menunjukkan angka 77,9860 berada pada interval 72- 84, maka responden secara umum memiliki tingkat prestasi “cukup”.

Hasil Analisis

Hasil pengujian validitas item angket menunjukkan bahwa 20 item pernyataan memiliki nilai di atas 0,312 sebagai nilai batas suatu item kuesioner penelitian dikatakan valid atau dapat di gunakan. Dan item pernyataan yang tidak valid tersebut tidak dapat digunakan. Hasil uji reliabilitas didapatkan hasil pengujian 40 responden dengan nilai 0,763 dengan r_{tabel} yaitu $N=0,312$. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha > r_{\text{tabel}}$ pada tingkat signifikan 95% (). Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan $0,763 > 0,312$, sehingga dapat disimpulkan bahwa 20 item pernyataan yang mengukur variabel intensitas pemanfaatan gadget dikatakan reliabel sehingga dapat digunakan dalam pengujian hipotesis.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada variabel intensitas pemanfaatan gadget diperoleh r_{hitung} 0,200 dan variabel prestasi belajar dengan r_{hitung} 0,200. Hasil pengujian tersebut $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan $N=215$, $r_{\text{tabel}} = 0,133$ pada tingkat signifikan 95% (). Pada tabel di atas Variabel X, $0,200 > 0,133$ dan variabel Y $0,200 > 0,133$, dan dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan *SPSS 16.0 for Windows* diketahui nilai signifikan variabel prestasi belajar (Y) berdasarkan variabel intensitas pemanfaatan gadget (X) = $0,325 > 0,05$, artinya data variabel prestasi belajar (Y) berdasarkan variabel intensitas pemanfaatan gadget (X) mempunyai varian yang sama.

Hasil uji korelasi *Product Moment Pearson*, didapatkan hasil indeks korelasi $r_{xy} = -0,033$ dengan $N=215$ dengan . Hal ini berarti ada korelasi antara variabel X dan variabel Y namun arah korelasi nya negatif. Dikatakan ada korelasi karena tingkat korelasi pada tingkatan sangat rendah. Harga korelasi tidak signifikan, karena $0,033 < 0,133$ atau $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$. Hipotesis pada penelitian ini berbunyi H_0 tidak ada hubungan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa, H_a ada hubungan antara intensitas pemanfaatan gadget. Berdasarkan hasil pengujian korelasi pada tabel di atas, maka dihasilkan signifikan sebesar 0,632. Jika dibandingkan dengan , nilai signifikan lebih besar dari pada . Artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi kesimpulan berdasarkan uji korelasi dan uji hipotesis, yaitu ada hubungan negatif yang tidak signifikan antara variabel intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa yang berarti semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget, maka prestasi siswa semakin menurun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis deskripsi data intensitas pemanfaatan gadget, yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa 215 siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori tinggi sebanyak 34 siswa atau sebesar 34%, siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori sedang yaitu sebanyak 144 siswa atau sebesar 67%, sedangkan siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori rendah yaitu sebanyak 37 siswa atau sebesar 17%. Dari paparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Se-Gugus Kecamatan Blimbing Kota Malang memiliki intensitas pemanfaatan gadget pada kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa pada setiap sekolah selalu menggunakan gadget untuk hal positif seperti yang berhubungan dengan pelajaran di sekolah.

Intensitas pemanfaatan gadget merupakan, seberapa sering siswa dalam menggunakan atau dalam memanfaatkan gadget. Pemanfaatan gadget oleh siswa yaitu sebagai hiburan, sebagai alat komunikasi dan siswa dapat menggunakan internet untuk mencari tugas rumah, berita, dan informasi lainnya, serta untuk mengakses sosial media yang dimiliki oleh siswa.

Namun tidak semua siswa menggunakan gadget untuk hiburan. siswa dapat menggunakan gadget untuk mencari materi nya disekolah, atau untuk mencari tugas yang diberikan guru.

Sebagian besar siswa memiliki berbagai sosial media. Dari sosial media tersebut siswa dapat berkomunikasi dengan teman-temannya untuk membicarakan pelajaran disekolah. Namun pada hasil analisis data intensitas pemanfaatan gadget, tidak ada siswa yang menggunakan gadget hanya untuk belajar, mereka memiliki berbagai aplikasi yang menarik pada gadget yang dimilikinya. Pada hasil penelitian ini, tidak banyak siswa yang selalu mendapatkan peringkat 10 besar di kelasnya, dari data angket yang telah disebar ke 215 responden, hanya ada 28 siswa yang menjawab selalu mendapatkan peringkat 10 besar disekolah, 32 siswa menjawab sering, 63 siswa yang menjawab kadang-kadang, dan 92 siswa menjawab tidak pernah.

Sebagian besar siswa memiliki berbagai sosial media. Dari sosial media tersebut siswa dapat berkomunikasi dengan teman-temannya untuk membicarakan pelajaran disekolah. Namun pada hasil analisis data intensitas pemanfaatan gadget, tidak ada siswa yang menggunakan gadget hanya untuk belajar, mereka memiliki berbagai aplikasi yang menarik pada gadget yang dimilikinya. Pada hasil penelitian ini, tidak banyak siswa yang selalu mendapatkan peringkat 10 besar di kelasnya, dari data angket yang telah disebar ke 215 responden, hanya ada 28 siswa yang menjawab selalu mendapatkan peringkat 10 besar disekolah, 32 siswa menjawab sering, 63 siswa yang menjawab kadang-kadang, dan 92 siswa menjawab tidak pernah.

Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dituangkan dalam bentuk nilai. Pada penelitian ini prestasi belajar siswa yang digunakan yaitu nilai harian siswa pada salah satu muatan mata pelajaran tema 6 Kurikulum 2013 semester II. Nilai harian yang diberikan oleh guru, dijadikan dokumen oleh peneliti. Berikut hasil analisis data prestasi siswa yaitu, siswa dengan yang memiliki tingkat prestasi belajar dengan kategori baik sebanyak 31 siswa atau sebesar 14%, siswa yang memiliki tingkat prestasi belajar dengan kategori cukup sebanyak 153 siswa atau sebesar 71%, dan siswa yang memiliki prestasi belajar dengan kategori kurang sebanyak 31 siswa atau sebesar 14%.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah, hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, intensitas pemanfaatan gadget tergolong pada kategori sedang dengan presentase 67% yaitu sebanyak 144 siswa. Hasil penelitian pada variabel prestasi belajar secara umum siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang tergolong pada kategori cukup.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka saran dan rekomendasi yang diajukan dirumuskan sebagai berikut. Di sarankan bagi sekolah agar memberikan batasan kepada siswa dalam hal intensitas dan pemanfaatan gadget, disarankan bagi jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah agar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi jurusan KSDP program studi S1-PGSD untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam memahami hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar. Di sarankan bagi Mahasiswa dan peneliti lain agar dapat di digunakan sebagai sumber inspirasi di bidang yang sejenis. Kelemahan atau keterbatasan penelitian ini yaitu dilakukan dalam lingkup kecil atau hanya dalam satu gugus saja. Disarankan untuk peneliti lain agar dapat melanjutkan untuk mencoba

penelitian sejenis namun dengan skala yang lebih luas dan dapat melakukan penyempurnaan pada indikator-indikator untuk dikembangkan pada instrumen penelitian serta melakukan penelitian sejenis dengan permasalahan yang belum terungkap melalui variabel lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Manumpil, dkk. 2012. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Sisw Di SMA Negeri 9 manado* (Online), e-journal keperawatan(e-Kep) Volume 3 Nomor 2 April 2015, (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=316368&val=5798&title=HUBUNGAN%20PENGGUNAAN%20GADGET%20DENGAN%20TINGKAT%20PRESTASI%20SISWA%20DI%20SMA%20NEGERI%209%20MANADO>),diakses pada 23 Desember 2015
- Nikmah, Astin. 2013. *Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa*. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya;Volume 5 (online), (<http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf>) diakses pada 6 Januari 2016
- Orange dan O'Flynn. 2007. *The Media Diet for Kids*. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta
- Ameliola & Nugraha. 2013. *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi* . Disajikan dalam Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization", Fakultas Pertanian Universitas Brawijaya Malang (Online), (<https://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf>), diakses pada 18 Februari 2016.
- Sagala, Syaiful. 2004. *Konsep & makna pembelajaran*. Bandung : alfabeta