

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII MIPA SMAN 5 Model Palu pada Mata Pelajaran Biologi

Dinda Aprilya, Masrianih*, Manap Trianto, Gamar B. N Shamdas, Musdalifah Nurdin, Yulia Windarsih

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu

Received 01 Maret 2024

Revised 04 April 2024

Accepted 12 April 2024

Published 30 April 2024

Corresponding Author

Masrianih,
masrianihismail67@gmail.com

Distributed under



CC BY-SA 4.0

ABSTRACT

Gadgets are small electronic devices that have special functions to download the latest information. The use of gadgets is not only limited to the entertainment aspect, but has also penetrated into the world of education, especially among students. This study aims to describe the effect of gadget use on the learning outcomes of students of class XII MIPA SMAN 5 Model Palu in Biology subject. This type of research is descriptive quantitative. The sample in this study were XII MIPA class students of SMAN 5 Model Palu as many as 55 students using purposive sampling technique. Data collection techniques using questionnaires and documentation. Data analysis techniques were performed with normality test, simple linear regression test and F test. The results showed that there is a positive influence of gadget use on student learning outcomes at SMAN 5 Model Palu. Through hypothesis testing with the F test, the f-table is obtained at 4.02 so that $f\text{-count} = 28.238 > f\text{-table} = 4.02$ which means it has a significant effect.

Keywords:

Gadget Use, Students, Biology Learning Outcomes.

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang (Samsudin dan Sukarismanti, 2021), salah satunya yaitu perubahan pada bidang pendidikan. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, istilah ini merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Dewanti, dkk. 2016).

Penggunaan *gadget* tidak hanya terbatas pada aspek hiburan, tetapi juga telah merambah ke dalam dunia pendidikan, khususnya di kalangan peserta didik. Meskipun penggunaan *gadget* dapat memberikan sejumlah manfaat, namun juga terdapat dampak negatif dalam penggunaannya. Hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran dan hasil belajar. Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran biologi dapat menciptakan aktivitas belajar yang interaktif, asyik dan menyenangkan (Hadijah, 2020). Menurut Subarkah (2019), beberapa dampak positif *gadget* terhadap perkembangan belajar peserta didik adalah akan mempermudah peserta didik dalam mencari informasi mengenai tugas sekolah, memudahkan peserta didik untuk berbagi dengan teman mereka, dan melatih kreativitas peserta didik karena kemajuan teknologi telah menciptakan permainan yang kreatif dan menantang.

Wulansari (2017) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang benar akan membuat imajinasi peserta didik berkembang, melatih kecerdasan, mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan peningkatan percaya diri. Rahma dan Sandika (2022) menyatakan

bahwa penggunaan *gadget* sebagai alat bantu dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan yang tidak bisa didapatkan ketika menggunakan alat bantu yang lain. Selain itu terdapat dampak buruk penggunaan *gadget* dalam sebuah studi riset yang dilakukan oleh Rahmandani, dkk. (2018) pada sejumlah siswa SMA, di antara perubahan karakter yang dialami siswa yaitu lebih pasif, lebih individualis, lebih apatis. Temuan ini semakin memperkuat hasil penelitian terkait dampak buruk yang ditimbulkan (Hyangsewu, dkk. 2021). Tidak hanya itu dampak lainnya dapat mengurangi konsentrasi dalam kelas, apatis terhadap lingkungan, munculnya fenomena *nomophobia*, dan berkurangnya budaya literasi media cetak (Haq, 2018). Dampak negatif tersebut dapat terjadi jika tidak menggunakan *gadget* dengan semestinya, misalnya di tengah pembelajaran agar tidak merasa bosan dengan membuka sosial media (Rachmawati, dkk. 2017). Mengatasi permasalahan tersebut pendidik dapat memanfaatkan sisi positif dari *gadget* dalam penyampaian materi dengan membuat media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran (Chusna, 2017).

Hadiono (2016) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh dari pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan ini mencakup berbagai aspek, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan perubahan sikap serta nilai-nilai hasil belajar. Slameto (2010), mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor eksternal dan internal.

Pada penelitian Adi, dkk. (2020) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Hasilnya koefisien bersifat positif, artinya terjadi pengaruh positif antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar. Semakin naik pengaruh *gadget* maka semakin meningkat hasil belajarnya. Sedangkan pada penelitian Zega dan Harefa (2023) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di kelas dapat menurunkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan pada analisis angket dan nilai hasil belajar siswa yang dibawah KKM. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XII MIPA SMAN 5 Model Palu pada mata pelajaran Biologi.

2 METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Model Palu pada bulan Desember 2023 - Januari 2024 pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA SMAN 5 Model Palu sebanyak 55 siswa dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Variabel yang digunakan yaitu penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji ANOVA. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, data yang diperoleh sebelumnya diuji dengan uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Uji Validitas

Pengujian instrumen yang dilakukan terhadap 55 responden memiliki nilai r -tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah 0,266. Artinya nilai item tiap variabel atau item-item pernyataan yang ada dalam kuesioner variabel X akan dinyatakan valid jika nilai korelasi (*Corrected item total correlation/ Pearson Correlation*) lebih besar dari nilai r -tabel. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel X (Pengaruh *Gadget*) sebanyak 20 pernyataan diperoleh 20 item valid.

Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan pengujian reliabilitas, maka didapat dari data diketahui nilai *Cronbach Alpha* untuk variabel X sebesar 0,704 > 0,6, karena nilai *Cronbach Alpha* untuk variabel X sebesar 0,704 lebih besar dari 0,6 maka dinyatakan reliabel. Untuk hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.704	20

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui uji normalitas *kolmogorov smirnov* menunjukkan nilai hasil 0,264. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil uji normalitas sebesar 0,264 > 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	88.960	.393		226.528	.000
	Hasil Angket	.045	.009	.590	5.314	.000

a. Dependent Variable: Nilai Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai constant (a) sebesar 88.960, sedangkan nilai variabel terikat hasil belajar (b) atau koefisien regresi sebesar 0,045, sehingga terbentuk persamaan regresi adalah $Y = 88.960 + 0,045X$. Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 88.960 menyatakan jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel X, maka nilai variabel Y adalah 88.960. Nilai koefisien regresi sebesar 0.045 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 (satu) nilai variabel X akan memberikan peningkatan nilai pada variabel Y sebesar 0.045. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.

Uji ANOVA

Tabel 3. Hasil Uji ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.296	1	2.296	28.238	.000 ^b
	Residual	4.309	53	.081		
	Total	6.604	54			

a. Dependent Variable: Nilai Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Hasil Angket

Berdasarkan Tabel 3 di atas, diperoleh nilai f -hitung = 28.238 dengan signifikansi uji F sebesar 0,000. Apabila nilai f -hitung $28.238 > f$ -tabel 4.02 dan $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan variabel Penggunaan *Gadget* (X) terhadap Hasil Belajar Biologi (Y). Dengan demikian hipotesis yang didapat dalam penelitian ini adalah H_1 diterima dan H_0 ditolak.

3.2 Pembahasan

Penggunaan *gadget* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didapat pada analisis angket dan nilai hasil belajar siswa, pada hakikatnya nilai siswa diatas KKM 75 (Kriteria Ketuntasan Minimal) artinya bahwa pada penggunaan *gadget* dikalangan siswa membawa pengaruh positif. Berdasarkan hasil analisis indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan *gadget*, diperoleh bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi mendapat nilai angket > 40 sebanyak 50 siswa dengan persentase 90,9% termasuk dalam kategori cukup baik. Sedangkan yang mendapat nilai angket < 40 sebanyak 5 siswa dengan persentase 9,1% termasuk dalam kategori kurang baik.

Pada analisis data yang sudah dilakukan diperoleh hasil bahwa variabel X (Penggunaan *Gadget*) berpengaruh signifikansi terhadap variabel Y (Hasil Belajar) pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XII MIPA SMAN 5 Model Palu. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis regresi yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki arah pengaruh positif terhadap variabel dependen (hasil belajar biologi siswa), berarti nilai koefisien variabel hasil belajar biologi siswa sebesar 88,960. Pengaruh variabel independen secara keseluruhan, ditunjukkan oleh nilai *R square* yaitu 0,348 atau sebesar 34,8% pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas XII MIPA SMAN 5 Model Palu terbilang cukup baik sebagai media belajar, diantaranya siswa sangat terbantu di dalam kelas saat mengerjakan tugas individu, kelompok maupun pada saat berlangsungnya diskusi sehingga mendapatkan nilai yang bagus dari guru. Terdapat salah satu aspek negatif dalam penggunaan *gadget* oleh siswa sebagai media belajar, salah satunya adalah siswa menjadi rentan terhadap gangguan dari media sosial, atau konten yang tidak terkait dengan pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh Astuti (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi dengan nilai *R Square* sebesar 0,023 atau sebesar 2,3%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Adi (2020) juga menyatakan bahwa *gadget* berpengaruh positif

terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Plumpang Kec. Plumpang Kab. Tuban dengan nilai koefisien sebesar 45,3%.

Berdasarkan hasil uji ANOVA, pada kolom F diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 28,238 > F_{tabel} sebesar 4,02 dengan tingkat signifikan lebih kecil dari taraf ketidakpercayaan ($0,000 < 0,05$)., maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti berpengaruh secara signifikan. Dengan demikian terbukti berdasarkan Uji ANOVA bahwa Penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XII MIPA di SMAN 5 Model Palu.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan uji F diperoleh f-tabel sebesar 4,02. Jika $f_{hitung} = 28,238 > f_{tabel} = 4,02$, maka menunjukkan bahwa H_1 (terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XII MIPA SMAN 5 Model Palu pada Mata Pelajaran Biologi) diterima.

4.2 Saran

Sebagai guru yang menunjang pendidikan, sebaiknya guru lebih memperhatikan siswa yang menggunakan *gadget* selain dari aplikasi belajar karena penggunaan *gadget* selain aplikasi belajar akan mengganggu kegiatan belajar tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, H.I.S., Suwarno, & Innayah, R. (2020). Pengaruh *Gadget* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*. 1(1): 1-6.
- Astuti, D.P. & Sembiring, B. (2019). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*. 3(2): 5-7. DOI: <http://dx.doi.org/10.33087/sjee.v3i2.57>
- Chusna, P.A. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. ISSN: 2549-4244.
- Dewanti, T.C., Widada, & Triyono. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan *Gadget Smartphone* dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1(3): 126-131.
- Hadijah. (2020). Pemanfaatan *Gadget* pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat. *At-Ta'lim Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*. 2(1): 94–103.
- Hadiono & Hidayati, N.A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-D SMPN2 Kamal Materi Cahaya. *Jurnal Pena Sains*. 3(2): 77-84.

- Haq, M.K. (2018). Pengaruh Penggunaan Media *Smartphone* sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqih Siswa. Tesis, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang. Dipublikasi.
- Hyangsewu, P., Islamy, M.R.F., Parhan, M., & Nugraha, R.H. (2021). Efek Penggunaan *Gadget* terhadap *Social Behavior* Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 14(2): 127–136.
- Rahma, A., & Sandika, B. (2022). Pengaruh *Smartphone* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*. 3(1): 43–52.
- Rachmawati, P., Amran, R., & Mohammad, J. (2017). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *e- JIP BIOL*. 5(1): 35-40.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M.M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (smartphone)* terhadap Kepribadian dan Karakter (kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*. 3(1): 18–44.
- Samsudin, S. & Sukarismanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tugas dan Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Iisbud Sarea di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6): 3786.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subarkah, M.A. (2019). Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak. Rausyan Fikr : *Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*. 15(1): 125–139.
- Wulansari, N.M. (2017). *Didiklah Anak sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: PT Visimedia Pustaka.
- Zega, B.R., & Harefa, A.R. (2023). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli. *Journal on Education*. 6(1): 5357–536.