



Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Bekasi

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
*Fahreza Arief Satria Universitas Panca Sakti fahrezaariefsatria@gmail.com *	ISSN: 3046-8507 Vol. 1, No. 2, Juli 2024 http://almufi.com/index.php/ASH

© 2024 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Satria, F. A. (2024). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Bekasi. *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1 (2), 207-213.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Bekasi. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif asosiatif. Teknik Pengambilan Sampel Menggunakan sampel jenuh dengan jumlah sampel 65 peserta didik di SMA Negeri 10 Bekasi. Data yang digunakan adalah Analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian perhitungan uji hipotesis di peroleh t_{hitung} sebesar 1,983 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,669. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $1,983 > 1,669$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya intensitas penggunaan gadget berpengaruh tapi tidak signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Kemudian berdasarkan hasil uji koefisien determinasi dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang di peroleh sebesar 0,056. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi intensitas penggunaan gadget (X) terhadap prestasi belajar (Y) adalah 5,6% sedangkan sisanya 94,4% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini memberikan arti penting untuk pengembangan kebijakan pendidikan, khususnya terkait dengan pengurangan siswa menggunakan gadget.

Kata Kunci : Intensitas Penggunaan Gadget, Prestasi Belajar, Ekonomi

Abstract

This study aims to determine the effect of the intensity of gadget use on student learning achievement in Economics subjects at SMA Negeri 10 Bekasi. The research method used is the associative quantitative method—sampling technique Using saturated samples with a sample size of 65 students at SMA Negeri 10 Bekasi. The data use is a simple linear regression analysis. Based on the results of the hypothesis test calculation research I obtained a t_{hitung} of 1.983 and t_{table} value of 1.669. This means that $t_{hitung} > t_{table}$, namely $1.983 > 1.669$, then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the intensity of gadget use has an effect but is not significant on learning achievement in economic subjects. Then based on the results of the determination coefficient test, it can be seen that the coefficient of determination obtained is 0.056. It can be concluded that the contribution of the intensity of gadget use (X) to learning achievement (Y) is 5.6%. In comparison, the remaining 94.4% is influenced by other variables not explained in this study. The results of this study provide important meaning for the development of educational policies, especially related to the reduction of students using gadgets.

Keywords: Intensity of Gadget Use, Learning Achievement, Economy

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor terpenting dalam upaya meningkatkan kualitas hidup. Pengertian pendidikan sendiri terdapat dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan pada saat ini harus dilaksanakan dengan teratur dan sistematis agar dapat memberikan hasil yang sebaik-baiknya. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Untuk mewujudkan pendidikan yang baik, sekolah sebagai tempat kegiatan pembelajaran harus senantiasa meningkatkan kualitas dan mutunya. Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan kemudian menimbulkan perubahan. Seseorang dikatakan belajar apabila mengalami suatu perubahan, perubahan perbuatan yang terjadi dari pengalaman individu tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan Cronbach (dalam Suprijono, 2015:2) yang menyatakan bahwa “Learning is shown by a change in behavior as a result of experience. (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman)”. Prestasi belajar merupakan hasil atau kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Proses pembelajaran di sekolah diikuti dengan pengukuran dan penilaian terhadap prestasi belajar terutama di SMA Negeri 10 Bekasi.

SMA Negeri 10 Bekasi adalah sekolah menengah atas negeri yang berkedudukan di Jl. Flamboyan Raya, Perum. Harapan Indah, Pejuang, Medan Satria, Kota Bekasi, Jawa Barat dan Berkode pos 17131. Sekolah ini berada di daerah suburban yang memiliki akses dekat dengan kompleks perumahan lokal dan wilayah perkotaan modern. Setelah penulis observasi di SMA Negeri 10 Bekasi, di saat mata pelajaran ekonomi berlangsung penulis mengamati bahwa terdapat penggunaan gadget saat jam pelajaran berlangsung, peserta didik yang bermain game online, sosial media, dan whatsapp.

Gawai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut juga dengan istilah gadget. Gadget merupakan perkembangan teknologi dan informasi berkembang pesat pada era sekarang, ditandai dengan berkembangnya fitur-fitur yang ada di dalam gadget. Pesatnya penggunaan gadget atau alat-alat komunikasi lainnya yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan jaringan internet, dan mengalami peningkatan dari masa ke masa. Gadget juga memiliki banyak aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media sosial dan game sehingga seringkali disalah gunakan oleh peserta didik, Gadget juga dapat berpengaruh bagi perkembangan prestasi belajar pada peserta didik terutama pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 10 Bekasi. Dengan adanya game online pada gadget membuat peserta didik akan tertarik untuk memainkannya

Bahkan hal tersebut dapat menyebabkan kecanduan dan mengakibatkan peserta didik malas dalam belajar, dan peserta didik akan terus memainkannya sampai mencapai hal yang di

inginkan. Sehingga mengakibatkan peserta didik lupa waktu dan meninggalkan aktivitas yang seharusnya peserta didik lakukan yaitu belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, Peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu bentuk penelitian yang akan dilakukan penulis terhadap peserta didik di SMA Negeri 10 Bekasi dengan judul, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Bekasi"

Prestasi belajar merupakan suatu pencapaian dengan berbagai usaha dan kemampuan guna mendapatkan hasil yang maksimal (Alamhudi, 2022:197). Prestasi Belajar adalah suatu hasil dari pencapaian dengan berbagai usaha dan kemampuan dalam jangka waktu tertentu yang dapat memberikan hasil memuaskan bagi siswa. Aspek-aspek prestasi belajar menurut Syah Muhibbin (2015:217) yaitu:

- a. Ranah cipta (kognitif), yaitu : pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis, sintesis
- b. Ranah rasa (afektif), yaitu : penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, karakterisasi
- c. Ranah karsa (psikomotor), yaitu : keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Aspek-aspek yang mempengaruhi prestasi belajar adalah aspek kognitif (pengetahuan, pengamatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, penilaian), afektif (penerimaan, sambutan, minat, sikap, apresiasi) dan psikomotor (keterampilan bergerak dan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu secara verbal dan non-verbal).

Faktor-faktor pengaruh menurut Sitirahayu dan Purnomo, (2021:166), yaitu: faktor yang terdapat dalam diri siswa (faktor internal), dan faktor yang terdiri dari luar siswa (faktor eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri anak adalah fisiologis dan psikologis, sedangkan faktor yang berasal dari luar anak adalah faktor lingkungan, termasuk keluarga dan masyarakat. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar, yaitu: a. Faktor internal merupakan faktor yang timbul di dalam diri siswa berupa kecerdasan, bakat, minat, motivasi, dan kemampuan kognitif. b. Faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat di luar diri siswa terdiri dari keadaan keluarga, keadaan sekolah, keadaan lingkungan masyarakat.

Intensitas pengguna *gadget* adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan *gadget* antara lain untuk mencari informasi, hiburan, komunikasi dan lainnya (Wahyuliarmy dan Sari, 2021:105). Intensitas penggunaan *gadget* adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas dalam pemakaian atau memanfaatkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ajzen dalam Lamanila dkk (2022:241) aspek-aspek intensitas adalah sebagai berikut: (1) Frekuensi yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali; (2) Penghayatan (*comprehention*) yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan; dan (3) Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya. Aspek-aspek yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget, yaitu: a. Frekuensi, adalah banyaknya aktivitas yang sering digunakan dalam mengakses gadget. b. Penghayatan (*comprehention*) yaitu pemahaman terhadap suatu informasi yang didapat dari penggunaan gadget. c. Durasi adalah jumlah waktu dalam mengakses gadget.

Faktor-faktor pengaruh menurut Kwon, dkk (Wahyuliarmy dan Sari, 2021:105). Faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan smartphone tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan smartphone. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget yaitu gangguan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dilihat dari faktor internal, faktor sosial dan faktor eksternal.

B. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode survey, dengan populasi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 10 Bekasi berjumlah 80 peserta didik. Jumlah sampel penelitian merujuk tabel Isaac & Micheal dengan signifikansi 5% sebanyak 65 peserta didik, teknik sampel yang digunakan yaitu teknik random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner dan teknik dokumentasi. Teknik angket digunakan untuk pengambilan data pada variabel intensitas penggunaan *gadget* dan memiliki reliabilitas sebesar 0,780.

Hipotesa penelitian diduga terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar peserta didik. Analisis data penelitian dengan terlebih dahulu mendeskripsikan, selanjutnya dilakukan uji prasyarat menguji normalitas dan homogenitas data, setelah didapatkan data yang normal dan homogen dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan analisis regresi sederhana.

C. Hasil dan Pembahasan

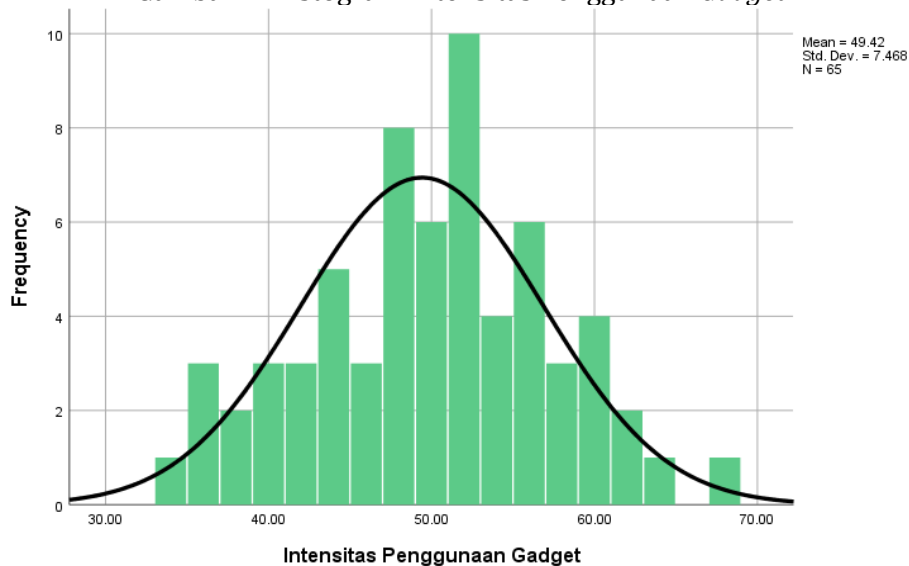
Hasil setelah didapat data penelitian selanjutnya data penelitian dideskripsikan sebagai berikut : Variabel X intensitas penggunaan *gadget* jumlah responden sebanyak 65 peserta didik dengan skor terendah 33 dan skor tertinggi 67, dengan rata-rata skor (mean) sebesar 49,42, rentang skor 33, simpangan baku atau standard devisi 7,468, modus 52, median 50. Variabel Y Prestasi belajar jumlah sampel atau responden sebanyak 65 peserta didik dengan skor terendah 75 dan skor tertinggi 89, dengan rata-rata skor (mean) 81,44, rentang skor 14, simpangan baku atau standard devisi 3,191, modus 81, median 81.

Tabel 1. Deskripsi Data Variabel Penelitian

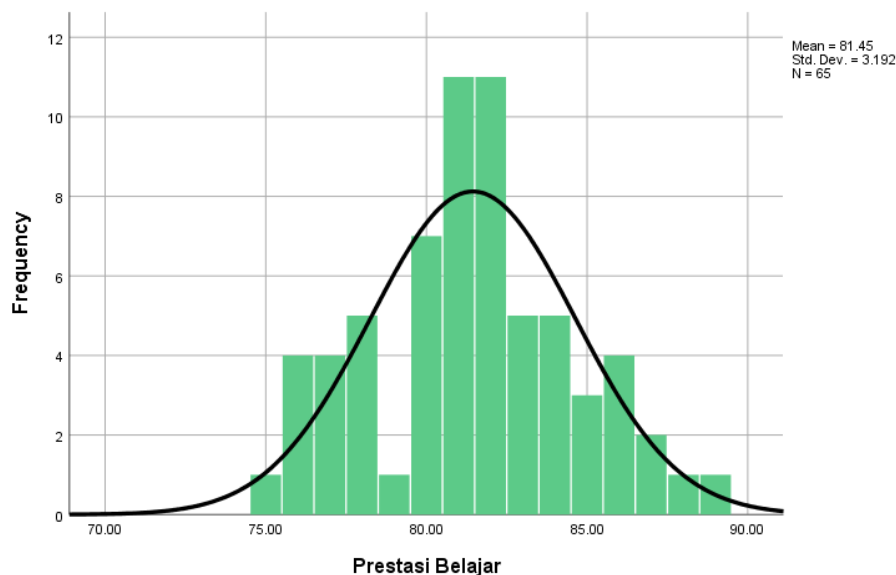
		Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Prestasi Belajar
N	Valid	65	65
	Missing	0	0
	Mean	49,4154	81,4462
	Median	50,0000	81,000
	Mode	52,00	81,00
	Std. Deviation	7,46846	3,19194
	Range	33,00	14,00
	Minimum	34,00	75,00
	Maximum	67,00	89,00
	Sum	3212,00	5294,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Gambar 1 Histogram Intensitas Penggunaan *Gadget*



Gambar 2 Histogram Prestasi Belajar



Uji Normalitas

Data penelitian yang telah dideskripsikan selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis data menggunakan program *SPSS versi 25*. Yaitu dengan menguji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* Variabel intensitas penggunaan *gadget* dan prestasi belajar diperoleh nilai 0,099, angka ini sama dengan hasil secara manual dan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,183 atau dapat ditulis sebagai nilai probabilitas (*p-value*) $0,183 > 0,05$ atau H_0 diterima, dengan demikian data intensitas penggunaan *gadget* dan prestasi belajar berdistribusi Normal.

Tabel 2. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,000000
	Std. Deviation	3,10081058
Most Extreme Differences	Absolute	0,099
	Positive	0,070
	Negative	-0,099
Test Statistic		0,099
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.183 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independent. Nilai koefisien determinasi adalah 0 dan 1. Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.237 ^a	0,056	0,041	3,12532

a. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS 25* dapat diketahui bahwa koefisien determinasi (*R Square*) yang di peroleh sebesar 0,056 hal ini berarti 5,6%

Intensitas Penggunaan *Gadget* (X) dapat dijelaskan oleh variabel Prestasi Belajar (Y), sedangkan sisanya yaitu 94,4% dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Uji Analisis Regresi Linear Sederhana.

Analisis regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Perhitungan statistika dalam analisis regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Ringkasan hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS tersebut, sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	36,700	1	36,700	3,757	.057 ^b
	Residual	615,362	63	9,768		
	Total	652,062	64			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan *Gadget*

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh variasi intensitas penggunaan *gadget* (X) memiliki pengaruh yang negatif terhadap prestasi belajar (Y). Pengujian linearitas dan signifikansi persamaan regresi ditentukan berdasarkan *Coefficients table* yang telah di uji melalui program SPSS diketahui bahwa nilai F hitung = 3,757 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,057 > 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel intensitas penggunaan *gadget* atau dengan kata lain ada pengaruh yang tidak signifikan pada variabel intensitas penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel prestasi belajar (Y).

Uji t

Analisis Uji t dilakukan untuk membuktikan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar berpengaruh secara signifikan atau tidak. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada tingkat signifikan (α) = 5 % atau 0,05 dan (df) = 65-2 = 63 sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,669. Dilakukan perhitungan dengan menggunakan program SPSS versi 25 yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	76,436	2,614		29,244	0,000
	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	0,101	0,052	0,237	1,938	0,057

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh t_{hitung} sebesar 1,938. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $1,938 > 1,669$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Intensitas Penggunaan *Gadget* berpengaruh tidak signifikan terhadap Prestasi Belajar Peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian analisis kuantitatif asosiatif dalam penelitian ini bertujuan

untuk menjawab rumusan masalah awal penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Bekasi.

Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang tidak signifikan antar intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Bekasi. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 1,938 t_{tabel} sebesar 1.669 dengan signifikansi sebesar 0,057, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 jadi tidak signifikan, maka hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh yang tidak signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS diperoleh (R^2) koefisien determinasi adalah 0,056. Hal itu menunjukkan bahwa tingkat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar adalah 5,6%. Sedangkan nilai (R) sebesar 0,237 Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi intensitas penggunaan gadget (X) terhadap prestasi belajar (Y) adalah 5,6% sedangkan sisanya 94,4% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu berdasarkan hasil perhitungan SPSS didapat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni 1,938 $> 1,669$ dan nilai signifikansi $> \alpha = 5\%$ atau 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji signifikansi diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang tidak signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Bekasi. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS diperoleh koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar 0,056. Hal itu menunjukkan bahwa tingkat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar adalah 5,6 %. Sedangkan nilai (R) sebesar 0,237. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi intensitas penggunaan gadget (X) terhadap prestasi belajar (Y) adalah 5,6% sedangkan sisanya 94,4% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

E. Referensi

- Alamhudi, R. R. (2022). "Pengaruh Keaktifan Berorganisasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3):196–202.
- Lamanila, S., Djafri, N., Razak, I. A., & Sumar, W. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Student Journal of Educational Management*, 2(2). 239-248.
- Sitirahayu, S., & Purnomo, H. (2021). "Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4(3):164–68. doi: 10.54371/jiip.v4i3.242.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyuliarmy, A. I., & Sari, C. A. K. (2022). *Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial*. 6(1), 61–74.