

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* DALAM AKTIVITAS BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN

(Atik Dwi Susanti, Adelina Hasyim, Yunisca Nurmalisa)

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan subjek penelitian siswa SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang berjumlah 25 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik penunjang adalah wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, pengaruh pemanfaatan *gadget* pada siswa menjelaskan bahwa pada saat aktivitas belajar dengan memanfaatkan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Kata kunci: Aktivitas, *Gadget*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE OF GADGET IN LEARNING ACTIVITIES TO INCREASE LEARNING RESULT OF PANCASILA AND CIVIC EDUCATION

(Atik Dwi Susanti, Adelina Hasyim, Yunisca Nurmalisa)

The purpose of this study is to determine the effect of the use of gadget in learning activities to improve student learning outcomes in class 11th social sciences of state senior highschool 1 Seputih Mataram. The research method used is descriptive method with research subjects of SMA Negeri 1 Seputih Mataram, which amounted to 25 respondents. Data collection techniques using questionnaires and supporting techniques are interviews and documentation. Based on the research results can be seen that, the effect of the use of gadget on students explained that at the time of learning activities by using gadget can improve student learning outcomes of class 11th social sciences of state senior highschool 1 Seputih Mataram.

Keywords: Activities, Gadget, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, kehidupan yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikatakan sangat modern. Hal ini, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang dari hari ke hari semakin canggih. Pesatnya perkembangan teknologi berdampak sangat besar untuk kehidupan manusia, salah satunya ditandai dengan meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat mudah terkoneksi dengan internet. Internet merupakan salah satu hal yang sangat sering dimanfaatkan dalam *gadget* dan sebagai salah satu keajaiban penemuan dunia. Penemuan internet merubah dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat.

Sekarang *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, sehingga dengan hadirnya *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif bagi para penggunanya. Dampak negatif yang akan ditimbulkan dalam menggunakan *gadget* adalah dalam bentuk perubahan perilaku, kesehatan dan sikap seseorang, serta mengakibatkan pemborosan. Perubahan gaya hidup yang diakibatkan oleh *gadget* khususnya untuk remaja, yaitu hedonisme.

Selain menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya, ada juga dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* antara lain mempermudah informasi tanpa batas wilayah, mempermudah dalam mencari sumber informasi yang dibutuhkan juga

mempermudah dalam hal pekerjaan dan proses pembelajaran, dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti internet, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain, selain itu menjadikan seseorang tidak gagap teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di SMA Negeri 1 Seputih Mataram, di mana di SMA Negeri 1 Seputih Mataram merupakan sekolah yang telah melaksanakan pendidikan berbasis Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia, kurikulum ini adalah pengembangan dari KTSP. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku, jika ketiga aspek tersebut dilaksanakan dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya yaitu berpusat pada siswa, di mana guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan mediator, untuk itu siswa diharapkan lebih rajin atau giat lagi dalam belajar.

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram, didapat hasil bahwa siswa banyak yang merasa kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan Kurikulum 2013, karena mereka mengaku bahwa sumber belajar mereka kurang memadai atau kurang lengkap. Sumber belajar adalah bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi pelajar, seperti adanya *gadget* yang akan membantu para siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajar bisa tercapai dengan baik.

Gadget memang memberikan banyak manfaat pada kehidupan, salah satunya dibidang pendidikan, di mana *gadget* sangat

mudah terkoneksi dengan internet dan memiliki banyak aplikasi-aplikasi yang membantu siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajar siswa bisa tercapai dengan baik. Maka berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan tentang Belajar Pengertian Belajar

Menurut Sugiyono dan Hatiyanto (2011: 9) dalam Irham dan Wiyani (2016: 117), “menjelaskan belajar sebagai sebuah aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian”.

Sedangkan, menurut Nana Sudjana (2005: 28) dalam Irham dan Wiyani (2016: 117), “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap, dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lain yang ada pada individu.

Beberapa Aktivitas Belajar

Menurut Wasty Soemanto (2006: 107-108) dalam Irham dan Wiyani (2016: 122-124), terdapat beberapa aktivitas yang secara umum disebut sebagai aktivitas belajar sebagai berikut:

1) Mendengarkan

Mendengarkan merupakan salah satu bentuk aktivitas belajar. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran selalu ada guru yang memberikan materi dengan ceramah, proses presentasi, diskusi, seminar, dan sebagainya.

2) Memandang, Memerhatikan, atau Mengamati

Memandang, memerhatikan dan mengamati merupakan aktivitas belajar. Hal ini disebabkan belajar memiliki tujuan sehingga apabila kegiatan memandang, memerhatikan, dan mengamati dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, dikatakan melakukan aktivitas belajar.

3) Meraba, Mencium, dan Mencecap

Sama dengan proses lainnya, meraba, mencium, dan mencecap baru dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar bila di dorong oleh kebutuhan untuk mengetahui, mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan melakukan perubahan perilaku, baik secara kognitif maupun psikomotorik.

4) Menulis atau Mencatat

Mencatat akan dikategorikan dalam aktivitas belajar apabila individu menyadari akan tujuannya mencatat serta ada manfaat dari apa yang dicatatnya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar tertentu.

5) Membaca

Hal ini disebabkan dalam membaca selalu diawali dengan memperhatikan judul-judul bab, topik pembahasan, dan sebagainya serta menentukan topik yang relevan untuk dipelajari.

6) Membuat Ringkasan atau Ikhtisar dan Menggarisbawahi

Hal ini disebabkan untuk membuat sebuah ikhtisar, siswa perlu membaca materi secara keseluruhan dengan demikian secara tidak langsung ia juga telah belajar.

7) Menyusun *Paper* atau Kertas Kerja

Kegiatan membuat kertas kerja dimasukkan pada aktivitas belajar apabila prosesnya dikerjakan sendiri oleh individu siswa. Hal ini disebabkan untuk membuat sebuah *paper* maka diperlukan rumusan atau pokok

bahasan tertentu yang secara tidak langsung menuntut individu mencari, membaca dan memahami sumber-sumber bahan terlebih dahulu sebelum menuliskannya.

8) Mengingat

Kegiatan mengingat akan dimasukkan ke dalam kategori aktivitas belajar apabila proses mengingat tersebut didasari atas kebutuhan dan kesadaran siswa untuk mencapai tujuan-tujuan belajar lebih lanjut.

9) Latihan atau Praktik

Hal ini disebabkan selama proses pelaksanaan praktik, individu akan melakukan interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, hasil dari aktivitas praktik tersebut berupa pengalaman yang secara tidak langsung akan mengubah individu baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga ia dikatakan telah belajar.

Tinjauan tentang Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2013: 5), “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Hasil belajar mempunyai ukuran keberhasilan peserta didik melaksanakan belajar.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2011: 63), “hasil belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”. Bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ia ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri.

Pendapat lain menurut Oemar Hamalik (2009: 73), dalam bukunya menyebutkan hasil belajar sebagai tujuan belajar. Selanjutnya tujuan belajar sebagai jumlah

hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Ciri-ciri Perilaku Hasil Belajar

Menurut Sugihartono dkk. (2007: 74-76) dalam Irham dan Wiyani (2016: 124-125), tidak semua aktivitas atau perubahan perilaku pada siswa dapat dikategorikan sebagai hasil dari proses belajar. Ciri-ciri perilaku hasil belajar yang dilakukan oleh siswa meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari.
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat kontinu dan fungsional.
- 3) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relatif menetap.
- 5) Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan.

Pendapat lain mengenai ciri-ciri belajar disampaikan Sri Rumini dkk. (2006: 59-60) dalam Irham dan Wiyani (2016: 125), bahwa siswa yang telah melakukan aktivitas belajar dapat dilihat dari ciri-cirinya :

- 1) Adanya perubahan tingkah laku pada siswa, baik tingkah laku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak.
- 2) Perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa mencakup kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- 3) Perubahan yang terjadi disebabkan adanya pengalaman belajar dan latihan yang dialami siswa sendiri.
- 4) Hasil perubahan perilaku pada siswa relatif menetap.

5) Belajar merupakan proses yang diusahakan sehingga kadangkala membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan.

Tinjauan tentang PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari agama, sosiokultur, bahasa, suku bangsa, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Menurut Kerr (Winataputra dan Budimansyah, 2007: 4) dalam Sulastuti (2016), mengemukakan bahwa *Citizenship education or civics education* didefinisikan sebagai berikut: "*Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching, and learning) in that preparatory process*".

Definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Tinjauan tentang Gadget

Pengertian Gadget

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Menurut Osa Kurniawan (2011) dalam Rohmah (2017),

"*gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru karena akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya".

Sedangkan menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2011) dalam Rohmah (2017), "*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus". *Gadget* dalam bahasa Indonesia disebut "acang". *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunaannya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis.

Macam-macam Gadget dan Media Pendukung

1. Laptop
Laptop atau computer jinjing adalah computer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya dari 1-6 kg, tergantung ukuran, bahan, dan spesifikasi laptop tersebut.
2. Kamera Digital
Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa kepada sensor CCD (ada juga yang menggunakan sensor CMOS) yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa memory card.
3. Pemutar Media Player
Pemutar media player atau biasa kita kenal dengan mp3 player yang merupakan alat pemutar musik yang bentuknya kecil, mini dan dapat disimpan disaku tanpa memerlukan ruang yang besar.
4. Handphone
Telepon seluler (ponsel) atau telepon genggam atau handphone (HP)

merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, serta memiliki fungsi yang lebih luas yang tak hanya sebagai alat komunikasi melainkan sebagai sarana dan prasarana entertainment.

5. Tablet PC

Tablet adalah suatu computer portable lengkap yang cara pengoperasiannya menggunakan teknologi layar sentuh, serta dapat dimanfaatkan dalam bidang apapun.

6. Proyektor LCD

Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb.

Manfaat Penggunaan Gadget dalam Proses Belajar Mengajar

1. Memperlancar Komunikasi

Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.

2. Mengakses Informasi

Informasi tersebut bisa mempermudah penggunaannya untuk melakukan suatu aktivitas.

3. Wawasan Bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan anda dapat bertambah.

4. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan Anda melalui hiburan yang

ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

5. Gaya Hidup

Memiliki *gadget* terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan *gadget* ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya agar tidak ketinggalan trend terkini.

Dampak Penggunaan Gadget

Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

a. Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

b. Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c. Gangguan tidur

Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya.

d. Suka menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget*-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain *gadget*

e. Ancaman Cyberbullying

Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan. (Unoviana Kartika, 2014).

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Yordi Anugrah Pertama (2015) dampak positif penggunaan *gadget*.

Dampak positif :

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis.
- b) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.
- c) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Antonius (2016) yang berjudul “Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia

pendidikan dasar di perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Dengan persentasi kategori setuju 50%, kategori kurang setuju 30,8% dan kategori tidak setuju 19,2%. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan orang tua setuju penggunaan *gadget* secara berlebihan memiliki dampak negatif bagi anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan *gadget*. Perbedaannya penulis adalah menggunakan subjek anak SMA, sedangkan dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah orang tua.

Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak bagi kehidupan, salah satunya yaitu dengan munculkan *gadget*. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini, *gadget* memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera.

Pemanfaatan *Gadget*(x)

1. Teks
2. Video
3. Audio
4. Gambar

Hasil Belajar (y)

1. Kognitif
2. Afektif

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengaruh pemanfaatan *gadge* tdalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode deskriptif. Penggunaan metode deskriptif ini sangat tepat sebab dalam metode ini dilakukan karena berkaitan dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran atau penegasan tentang Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram berjumlah 123.

Sampel

Apabila subjek dalam penelitian kurang dari 100 orang maka semua sampelnya digunakan, sehingga penelitian tersebut menggunakan penelitian populasi. Kemudian jika subjeknya lebih dari 100 orang dapat diambil antara 10-15%, 20-25%, ataupun lebih Arikunto (1989: 62) dalam Pratiwi (2016). Berdasarkan pendapat di atas maka sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 20% sehingga sampelnya $20\% \times 123 = 24,6$. Dengan demikian, jumlah keseluruhan sampel dibulatkan menjadi 25 orang.

Variabel Penelitian

Penelitian ini penulis membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi (X) dan variabel terikat yang dipengaruhi (Y). Variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Bebas (X)
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *gadget*(X).
2. Variabel Terikat(Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn (Y).

Definisi Operasional dan Definisi Konseptual

Definisi Konseptual

- a. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus.
- b. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Definisi Operasional

- a. *Gadget* adalah barang elektronik kecil yang mempunyai banyak fungsi, seperti untuk sumber belajar, sumber informasi dan hiburan, dan selalu hadir dengan pembaruan yang update. Adapun indikator dalam variabel ini adalah teks, video, audio, dan gambar.
- b. Hasil Belajar
Hasil Belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator dalam hasil belajar ini adalah berupa nilai-nilai yang diberikan guru (kognitif, afektif).

Pengukuran Variabel

Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah :

1. Pemanfaatan *Gadget* (X)
 - a. Dimanfaatkan seluruhnya
 - b. Dimanfaatkan sebagian
 - c. Tidak dimanfaatkan
2. Hasil Belajar (Y)
Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah nilai-nilai yang

diberikan guru, dari nilai ulangan-ulangan harian dan seterusnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pokok Angket

Sasaran angket ini adalah peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Angket dalam penelitian ini menggunakan 3 alternatif jawaban yaitu:

1. Untuk jawaban (a) diberi skor nilai 3
2. Untuk jawaban (b) diberi skor nilai 2
3. Untuk jawaban (c) diberi skor nilai 1

Teknik Penunjang

Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi secara langsung pada objek penelitian untuk menunjang data penelitian.

Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu suatu pengambilan data yang diperoleh dari informasi, keterangan atau fakta-fakta berhubungan dengan objek penelitian.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini uji validitasnya menggunakan *logical validity*, yaitu dengan cara mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan berdasarkan konsultasi tersebut maka dilakukan perbaikan. Sedangkan untuk mengetahui reliabilitas penelitian ini menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah yang ditempuh ialah:

1. Menguji coba angket kepada 10 orang diluar responden
2. Didapatkan data uji coba sebagai berikut:
 $X=272$ $Y=274$ $X.Y=7472$ $X^2=7430$
 $Y^2=7524$ $N=10$
3. Berdasarkan data tersebut untuk mengetahui reliabilitasnya, selanjutnya dikorelasikan dan diolah dengan

menggunakan rumus *Product Moment* dilanjutkan dengan rumus Sperman Brown untuk mencari reabilitas alat ukur dan diperoleh koefesien korelasi dengan angka 0,91 berdasarkan hal tersebut peneliti mengkorekasikan dengan kriteria reliabilitas dan masuk dalam kriteria tinggi kemudian dapat dipergunakan sebagai instrument penelitian selanjutnya.

Teknik Analisis Data

Teknik lanjut dari pengumpulan data adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat secara sistematis. Selanjutnya disimpulkan untuk mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hadi dalam Nafilah (2010: 39) yaitu :

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan :

I = Interval

NT = Nilai Tinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Besarnya persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N : Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria sebagai berikut:

76% - 100% = baik

56% - 75% = cukup

40% - 55% = kurang baik

0 - 39% = tidak baik

Mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel, maka terlebih dahulu mencari banyaknya gejala yang diharapkan terjadi dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (Sudjana 2005:279) sebagai berikut:

$$E_{ij} = \frac{(n_{io} \times n_{oj})}{n}$$

Keterangan :

E_{ij} : Frekuensi yang diharapkan

n_{io} : Jumlah Baris Ke-i

n_{oj} : Jumlah kolom ke-j

Memasukkan data dari hasil frekuensi yang diharapkan ke dalam rumus Chi Kuadrat (Sudjana 2005:282) yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=j}^B \sum_{j=l}^K \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

$\sum_{i=j}^B$ = Jumlah baris

$\sum_{j=l}^K$ = Jumlah Kolom

O_{ij} = Frekuensi Pengamatan

E_{ij} = Frekuensi yang diharapkan

Setelah menggunakan rumus Chi-Kuadrat maka data kan diuji dengan rumus koefisien korelasi yaitu :

$$c = \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + n}}$$

Keterangan :

c : Koefisien Kontingensi

x^2 : Chi-Kuadrat

n : Jumlah sampel

Supaya harga C yang diperoleh dapat digunakan untuk menilai derajat asosiasi faktor-faktor, sehinggaharga C dibandingkan dengan koefisien kontingensi maksimum yang dapat terjadi. Harga C maksimum ini dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$C_{maks} = \sqrt{\frac{M - 1}{M}}$$

Keterangan :

C_{maks} : Koefisien kontingen maksimum

M : Harga minimum antara banyaknya baris dan kolom dengan kriteria

Sehingga dengan uji hubungan ini dapat diketahui bahwa “makin dekat harga C pada C_{maks} , makin besar derajat asosiasi antara faktor”. Kemudian setelah menggunakan rumus koefisien kontingensi C dan C_{maks} , sehingga data C_{maks} tersebut selajutnya dijadikan patokan untuk menentukan tingkat keeratan pengaruh, dengan langkah sebagai berikut :

$$\epsilon_{KAT} = \frac{c}{C_{maks}}$$

Maka dapat diperoleh klasifikasi atau pengkategorian sebagai berikut :

0,00 – 0,27 =kategori lemah

0,28 – 0,54 =kategori cukup

0,55 – 0,81 =kategori kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dijelaskan hasil analisis angket variabel x pemanfaatan *gadget*:

Tabel 17. distribusi frekuensi variabel pemanfaatan *gadget* (X)

N o.	Kelas Interval	Fre kuen si	Persent ase	Kateg ori
1.	36 – 40	2	8%	Kurang

2.	41 – 45	5	20%	Cukup
3.	46 – 50	18	72%	Baik
Jumlah		25	100%	

Sumber : Data Analisis Hasil Sebaran Angket

Berdasarkan hasil analisis data tabel 17, dapat diketahui bahwa 2 responden atau 8% siswa mempunyai kategori kurang. Sedangkan 5 responden atau 20% siswa mempunyai kategori cukup dan 18 orang atau 72% siswa mempunyai kategori baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa lebih dari 50% siswa sudah dapat memanfaatkan *gadget* nya untuk keperluan pembelajaran dan mereka menyadari bahwa *gadget* mempunyai banyak manfaat apabila digunakan secara tepat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut dijelaskan hasil analisis angket variabel y hasil belajar:

Tabel 19. distribusi frekuensi variabel (Y) hasil belajar PPKn

N o.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	59,4 – 68,4	3	12%	Rendah
2.	69,4 – 78,4	6	24%	Cukup
3.	79,4 – 89,2	16	64%	Baik
Jumlah		25	100%	

Sumber : Dokumentasi Guru PPKn

Berdasarkan hasil analisis data tabel 19, dapat diketahui bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang termasuk dalam kategori kurang yaitu sebanyak 3 siswa atau 12%, hal ini dikarenakan siswa saat pembelajaran berlangsung hanya terpaku dan mengandalkan *gadget*, ketika ulangan atau ujian berlangsung mereka merasa kesulitan untuk menjawab karena tidak diperbolehkan membawa *gadget*. Selanjutnya, dalam

kategori cukup yaitu sebanyak 6 orang atau 24%, hal ini berarti siswa sudah dapat memanfaatkan *gadget* nya untuk meningkatkan hasil belajarnya, walaupun belum dimanfaatkan dengan sepenuhnya. Kemudian, kategori baik sebanyak 16 siswa atau 64%, hal ini berarti siswa sudah memanfaatkan *gadget* dengan sepenuhnya untuk keperluan belajar, karena menurut mereka *gadget* bisa dibawa ke mana saja, yang artinya mereka dapat belajar melalui *gadget* kapanpun dan di manapun, sehingga pemanfaatan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu hal yang menjadi acuan untuk melihat keberhasilan dari proses belajar.

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara pemanfaatan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Hal ini dibuktikan oleh hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat, bahwa hasil χ^2 hitung = 16,6. Kemudian dikonsultasikan dengan rumus Chi Kuadrat pada taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan = 4 maka diperoleh χ^2 tabel = 9,49 dengan demikian χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel (χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel), yaitu $16,6 \geq 9,49$. Serta mempunyai derajat keeratan pengaruh antar variabel dalam kategori tinggi yaitu dengan koefisien kontingensi $C = 0,5$ dan $\phi_{\text{tabel}} = 0,81$ terletak pada keeratan pengaruh di atas 0,76 (kategori kuat), sehingga dari hasil pengujian tersebut diketahui bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memanfaatkan *gadget* dengan baik, seperti hanya digunakan untuk hiburan mereka saja misalnya chattingan, bermain *game*, dll.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan disimpulkan terdapat pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa agar untuk menggunakan *gadget* dengan bijak, yang apabila *gadget* digunakan secara tidak tepat maka akan mendatangkan kerugian, namun sebaiknya apabila *gadget* digunakan secara tepat atau baik maka akan mendatangkan banyak manfaat seperti dalam proses pembelajaran di mana *gadget* jika dimanfaatkan dengan baik maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru hendaknya harus terampil dalam menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar agar dapat memberi pengarahan, intruksi dan komunikasi dengan siswanya, seperti member petunjuk dan pedoman mengenai penggunaan *gadget* yang baik dan benar, seperti saat pembelajaran berlangsung jika tidak ada intruksi maka tidak boleh membuka *gadget*, kemudian siswa diberikan waktu atau dibatasi waktunya untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan *gadget*. Dan sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan pemeriksaan terhadap masing-masing *gadget* siswa, apakah terdapat gambar, video, atau dokumen yang tidak layak atau tidak seharusnya dilihat oleh siswa.
3. Bagi sekolah hendaknya memberikan pengarahan atau sosialisasi untuk para guru tentang bagaimana cara

menggunakan *gadget* yang baik dan benar selama berlangsungnya proses pembelajaran.

4. Bagi orang tua hendaknya mengawasi cara belajar dengan menggunakan *gadget* agar anak mengetahui batasan-batasan dalam menggunakan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Irham, M. dan Wiyani, Novan A. 2016. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.
- Kartika, Unoviana. 2014. 10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/61/10.alasan.anak.perlu.lepas.dari.gadget. Pada tanggal 25 November 2017.
- Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Pratama, Y. A. 2015. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*. Diskses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/ pada tanggal 20 November 2017.
- Rohmah, C. O. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget dan

Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta". Skripsi. Fakultas Ekonomi UNY.

Simamora, SM Antonius. 2016. "*Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*". Skripsi. FKIP. Universitas Lampung.

Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.

Sulastuti, Ema. 2016. "*Perbedaan Perilaku Sosial Siswa yang Pembelajarannya menggunakan Model Klarifikasi Nilai dan Konsiderasi dengan Memperhatikan Konsep Diri pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMK N 2 Bandar Lampung*". Tesis. Pascasarjana Universitas Lampung.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.