



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7586 - 7592

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Nurhati^{1✉}, Prima Gusti Yanti²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: nurhati135@gmail.com¹, prima_gustiyanti@uhamka.ac.id²

Abstrak

Tujuan diadakan penelitian ini guna melihat pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar. Peneliti menggunakan metode kuantitatif asosiatif, dengan populasi seluruh siswa kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi tahun ajaran 2021-2022 berjumlah 124 siswa. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* berjumlah 44 siswa. Data dianalisis dengan regresi linier sederhana yang terdiri dari uji t dan koefisien determinasi (R^2). Diketahui persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y = 64.450 + 0,215X$. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,864 > 2,018$) sedangkan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Kemudian didapatkan nilai koefisien determinasi (R^2) senilai 0,155 artinya bahwa penggunaan gawai mempengaruhi prestasi belajar sebesar 15,5%, sisa sebesar 84,5 % disebabkan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Pengaruh, Gawai, Prestasi Belajar.

Abstract

The purpose of this study was to see the effect of the use of gadgets on learning achievement. The researchers used an associative quantitative method, with the population of all grade IV students of SDN Pengasinan VIII Bekasi City for the 2021-2022 school year totaling 124 students. The sample was taken using a simple random sampling technique totaling 44 students. The data were analyzed by a simple linear regression consisting of a t-test and a coefficient of determination (R^2). It is known that the simple linear regression equation is $Y = 64,450 + 0.215X$. The hypothesis results show that the $t_{count} > t_{table}$ ($3.864 > 2.018$) while the sig value. $0.000 < 0.05$. Then obtained the value of the coefficient of determination (R^2) worth 0.155 meaning that the use of gadgets affects learning achievement by 15.5%, the remaining 84.5% is caused by other variables that were not studied in this study.

Keywords: Influence, Device, Learning Achievement.

Copyright (c) 2022 Nurhati, Prima Gusti Yanti

✉Corresponding author :

Email : nurhati135@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3607>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi mengalami kemajuan yang sedemikian pesat (Ariston et al., 2018). Pada kehidupan ini perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, lantaran kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Marpaung, 2018). Perkembangan teknologi ditandai oleh kemajuan pada bidang teknologi seperti munculnya alat-alat komunikasi yang disebut gawai (Seto et al., 2021). Dengan adanya teknologi kehidupan manusia menjadi lebih mudah dalam melakukan kegiatan sehari-hari, karena dapat berkomunikasi dan memperoleh informasi (Jey & Mau, 2021).

Salah satu perkembangan teknologi komunikasi yang saat ini sangat cepat adalah smartphone atau yang biasa disebut dengan gawai (Novitasari, 2019). Dari hari ke hari pemakaian gawai di Indonesia semakin bertambah. Pada tahun 2001, jumlah konsumen internet hanya setengah juta penduduk. Saat ini konsumen internet mengalami peningkatan sekitar 45 juta, dimana 9 juta diantaranya menggunakan smartphone untuk memperoleh internet. Di Indonesia jumlah pemakai internet semakin meningkat dikarenakan terjangkau harga smartphone dan mudah didapatkan (Hudaya, 2018).

Menurut (Subarkah, 2019) gawai merupakan perangkat elektronik yang dapat membantu kehidupan manusia menjadi lebih simpel dengan fitur dan aplikasi terbaru. Sedangkan (Al Ulil Amri et al., 2020) gawai yakni alat elektronik memiliki fungsi berkomunikasi antara satu dengan yang lain seperti permainan, internet dan video. Dapat disimpulkan gawai adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fitur lebih lengkap, bersifat simpel, dan dirancang dengan teknologi terbaru sesuai dengan perkembangan zaman.

Pada era globalisasi ini jenis fitur maupun bentuk gawai sudah beragam, misalnya komputer, laptop, notebook, kamera, tablet, smartphone (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Aplikasi yang terdapat dalam gawai seperti: aplikasi yang mengacu pada pembelajaran yaitu: *microsoft*, *youtube*, *zoom*, *googlemeet*, ruang guru. Media sosial yaitu: *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *tiktok*. Game yaitu: *mobile legends*, *sudoku*, *free fire*, *pubg* dan sebagainya (Al Ulil Amri et al., 2020).

Penggunaan gawai tidak hanya dimanfaatkan oleh lingkungan orang tua, pekerja dan profesional lainnya, akan tetapi di zaman yang modern ini hampir semua lingkungan baik itu lingkungan dewasa ataupun anak-anak sudah menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari (Gutji, 2021). Termasuk di kalangan siswa sekolah dasar hampir setiap hari mereka menggunakan gawai (Nikmawati et al., 2021). Sebagian dari orang tua siswa sudah memfasilitasi anaknya, dikarenakan agar lebih leluasa melakukan kegiatannya tanpa menemani anak bermain. Anak-anak tentunya sangat bahagia jika mendapatkan gawai dari orang tuanya (Novitasari, 2019).

Gawai yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa untuk mencari pengetahuan tentang pelajaran yang tidak ada di buku bacaan (Handayani & Octaviani, 2021). Dengan menggunakan gawai atau *smartphone* sebagai media belajar yang sangat menyenangkan siswa menjadi lebih semangat untuk belajar karena dilengkapi dengan kartun yang menarik dan penjelasan mudah dimengerti sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Syifa et al., 2019). Apabila siswa menggunakan gawai berlebihan hanya untuk bermain game dan penggunaannya berkepanjangan hingga lupa waktu untuk belajar, maka akan berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa (Risnawati, Darman Manda, 2022). Prestasi belajar yaitu hasil kemampuan siswa yang diperoleh setelah siswa melakukan kegiatan belajar dalam periode tertentu (Hidayat & Erfian Juniato, 2017).

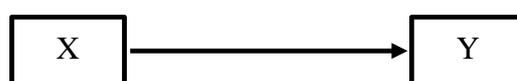
Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi menunjukkan siswa menggunakan gawai sebagai media belajar dan untuk memperoleh bahan-bahan yang menunjang pembelajaran, seperti mencari tambahan materi, mengerjakan tugas sekolah. Hasil lain juga menunjukkan bahwa banyak siswa yang menggunakan gawai untuk bermain game, chatting, menonton tiktok dan menonton *youtube*. Hal ini akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor dalam dan faktor luar. Faktor dalam seperti fisiologis yakni faktor berhubungan pada kondisi fisik manusia, intelegensi yaitu kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapi, bakat yaitu kompetensi yang dimiliki individu untuk mencapai keberhasilan, minat yaitu keagairahan yang tinggi terhadap tertentu, perhatian yaitu pemusatan dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu, motivasi siswa yaitu dorongan yang timbul pada diri seseorang dan sikap yaitu reaksi seseorang untuk menanggapi objek tertentu (Maftuhah, 2021). Sedangkan faktor eksternal seperti faktor keluarga yaitu tempat pertama dan paling utama anak merasakan pendidikan, faktor sekolah yaitu lembaga pendidikan formal untuk menentukan keberhasilan belajar siswa dan faktor lingkungan masyarakat yaitu keberadaan siswa dalam masyarakat, sehingga lingkungan masyarakat berpengaruh terhadap belajar peserta didik (Sebrina & Putri, 2021).

Berdasarkan urain tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian lebih lanjut berjudul “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi”.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pendekatan kuantitatif asosiatif. Semua siswa kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi tahun ajaran 2021-2022 berjumlah 124 siswa sebagai populasi. Penentuan sampel menggunakan teknik probability sampling dengan jenis simple random sampling sehingga di dapatkan 44 siswa SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert bentuk checklist dan dokumentasi nilai rata-rata rapor semester I. Instrument angket di uji validitas dan reliabilitas. Data yang terkumpul selanjutnya dilakukan uji persyaratan dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Uji persyaratan analisis pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan linieritas. Sedangkan uji hipotesis yaitu uji regresi sederhana dilanjutkan uji t dan koefisien determinasi (R^2). Adapun desain penelitian dibawah ini:



Gambar. Desain Penelitian

Keterangan

X : Penggunaan Gawai

Y : Prestasi Belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu independen dan dependen. Variabel independen yakni penggunaan gawai sebagai variabel (X) diperoleh dari hasil penyebaran angket sedangkan variabel dependen yakni prestasi belajar siswa sebagai variabel (Y) diperoleh dari dokumentasi nilai rata-rata rapor semester I siswa kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi. Instrument angket variabel gawai terdiri dari 20 butir pernyataan positif kemudian di uji validitas semua pernyataan berstatus valid karena nilai r hitung > rtabel sebesar 0,297. Selanjutnya uji reliabilitas nilai *Cronbach's Alpha* penggunaan gawai (X) senilai 0,821 > 0.60 sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel penggunaan gawai (X) reliabel.

Setelah data valid dan reliabel kemudian di lanjutkan uji normalitas yang bermaksud untuk melihat sebaran pada sebuah variabel dalam terdistribusi normal ataukah tidak (Okitasari & Aqib, 2021). Pengujian ini peneliti menggunakan *kolomogrov-Smirnov*, ketentuan yang berlaku bilamana hasil sig. senilai > 0.05 dapat disebut terdistribusi normal. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Data Pengujian Normalitas
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		44
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.96058482
Most Extreme Differences	Absolute	.118
	Positive	.118
	Negative	-.071
Test Statistic		.118
Asymp. Sig. (2-tailed)		.137 ^c
a. Test distribution is Normal		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Data diolah penulis dari SPSS versi 25, 2022

Diketahui *output* pada uji normalitas *kolmogrov-Smirnov* residual penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* senilai 0,137 lebih tinggi dari 0,05. Artinya variabel penggunaan gawai (X) terhadap variabel prestasi belajar (Y) berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa variabel berdistribusi normal maka perhitungan dilanjutkan dengan pengujian linieritas untuk memeriksa hubungan linier pada sebaran data antara variabel independen dan dependen (Ranta Allolinggi, n.d.). Dapat dikatakan terdapat hubungan yang linier antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi, jika nilai sig. *deviation from linearity* lebih tinggi dari 0,05. Data terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi * Gawai	Between Groups	(Combined)	289.326	22	13.151	1.246	.308
		Linearity	134.011	1	134.011	12.701	.002
		Deviation from Linearity	155.314	21	7.396	.701	.789
Within Groups			221.583	21	10.552		
Total			510.909	43			

Sumber: Data diolah penulis dari SPSS versi 25, 2022

Hasil dari tabel 2 adanya hubungan linier penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi, dibuktikan dengan nilai *deviation from linearity* sig. senilai 0,789 > 0,05. Setelah dilakukan pengujian normalitas dan linieritas akan dilanjutkan dengan uji regresi linier sederhana untuk mengukur seberapa pengaruhnya penggunaan gawai (X) dengan prestasi belajar (Y). Hasil data yakni:

Tabel 3. Regresi Linier Sederhana

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	64.450	4.681		13.769	.000

Gawai	.215	.056	.512	3.864	.000
a. Dependent Variable: Prestasi					

Sumber: Data diolah penulis dari SPSS versi 25, 2022

Persamaan regresi linier sederhana adalah $Y = 64,450 + 0,215X$. (a) Nilai konstanta senilai 64,450 mengandung arti jika nilai variabel penggunaan gawai (X) nol maka nilai variabel prestasi belajar (Y) sebesar 64,450. (b) Angka koefisien regresi bernilai positif senilai 0,215 yakni bahwa setiap penambahan 1 (satuan) penggunaan gawai (X), maka akan terjadi peningkatan prestasi belajar (Y) sebesar 0,215. Selanjutnya dilakukan uji t, hasil terlampir pada tabel 4:

Tabel 4. Uji t

Model	t	Sig.
Penggunaan Gawai	3.864	.000
a. Dependent variable : Prestasi		

Sumber: Data diolah penulis dari SPSS versi 25, 2022

Hasil uji t diperoleh thitung sebesar 3,864, dimana nilai thitung > ttabel sebesar 3,684 > 2,018 adapun nilai sig. 0,000 < 0,05 berarti terdapat pengaruh positif antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi.

Koefisien determinasi bermaksud mengukur kemampuan model dalam menjelaskan variasi antara variabel independen yang mempengaruhi variabel dependen (Ghozali, 2018). Berikut hasil uji koefisien determinasi (R^2) pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.512 ^a	.262	.245	2.996
a. Predictors: (Constant), Gawai				

Sumber: Data diolah penulis dari SPSS versi 25, 2022

Nilai korelasi atau hubungan (R) didapat senilai 0,512. Sedangkan pada kolom (*R Square*) sebesar 0,262 yang berarti bahwa pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar di SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi adalah sebesar 26,2%). Demikian sisa sebesar 73,8% hal ini dipengaruhi oleh factor lain.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Hidayatika & Mustafa, 2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika Angkatan 2016”. Hasilnya penggunaan gadget terhadap IPK terdapat ikatan positif yang erat, karena nilai korelasi product moment senilai 0,99. Hasil regresi juga menunjukkan terdapat pengaruh tingkatan sedang penggunaan gadget dengan IPK, dibuktikan nilai $r = 0,57$.

KESIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan positif antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas IV di SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi. Jika siswa menggunakan gawai untuk mencari bahan pembelajaran, menonton video pembelajaran, akan meningkatkan prestasi belajar. Jika siswa menggunakan gawai hanya bermain permainan serta menonton video bersifat negatif akan menurunkan prestasi belajar siswa.

7591 Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar – Nurhati, Prima Gusti Yanti
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3607>

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Arif Rifan ,Hidayat. Erfian, J. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. 4(2), 163–173.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Gutji. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sman 2 Muaro Jambi. 12(1), 29–40. <https://kns.cnki.net/kcms/detail/11.1991.n.20210906.1730.014.html>
- Handayani, E. S., & Octaviani, J. F. (2021). Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Sdn 015 Sungai Pinang. ... : *Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 8(1), 54–61. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/604>
- Hidayatika, N. K., & Mustafa, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unsyiah Fkip Fisika Angkatan 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 5(4), 26–31.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Jey, G., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Maftuhah. (2021). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan Pendahuluan. 7(2), 219–230.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Okitasari, W., & Aqib, M. A. (2021). Jurnal Pendidikan NUsantara : Kajian Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora. *Pendidikan Nusantara*, 2, 17–28.
- Risnawati, Darman Manda, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial Terhadap di Sekolah Dasar. 5(1), 127–137.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Sebrina, N., & Putri, E. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Al-Falah Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 353. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10384>
- Seto, S. B., Wondo, M. T. S., & Mei, M. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Covid-19. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2104–2114. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.742>

7592 *Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar – Nurhati, Prima Gusti Yanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3607>

Subarkah, M. A. (2019). *Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak*. 15(1), 125–139.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>