

Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI di SD Inpres 12 Kabupaten Sorong

Marta Dwi Kridiarmanela^{1✉}, Anis Alfian Fitriani², & Muhammad Faizin³

^{1,2,3}Prodi PGSD Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: Martadwi913@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa di SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto*, penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian memeriksa kebelakang untuk mengetahui factor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian dibentuk dalam wujud angka yang di analisis dengan statistic dan hasilnya di deskripsikan. Tehnik pengambilan data metode observasi, tehnik angket dan dokumentasi. Tehnik analisis data menggunakan analisis deskriptif uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil perhitungan uji hipotesisi kecenderungan variabel penggunaan gawai tergolong pada kategori tinggi dengan nilai rata- rata 32,96; minat belajar tergolong pada kategori tinggi dengan rata- rata 82 hasil dari observasi minat belajar tergolong pada kategori tinggi dengan rata-rata 42,666. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas VI C Sd Inpres 12 Kabupaten Sorong yang di tunjukan pada nilai korelasi (R) sebesar 0,232 dan nilai signifikansi 0,264 > 0,05 serta nilai korelasi determinan (R²) sebesar 0,54.

Kata kunci: Penggunaan Gawai; Minat Belajar; Pengaruh gawai

Abstract

The problem of this study is the effect of gadgets on students' learning interest in SD Inpres 12, Sorong Regency. This study aims to determine the effect of using gadgets on students' learning interests at SD Inpres 12, Sorong Regency. This research is research after the fact, research conducted to examine events that have occurred and then check backward to find out the factors that can lead to these events. The approach used in the research is formed in the form of numbers which are analyzed with statistics and the results are described. Data collection techniques are observation methods, questionnaire techniques, and documentation., Data analysis techniques use descriptive analysis of prerequisite tests and hypothesis testing. The results of the calculation of the hypothesis test of the tendency of the variable device use are classified in the high category with an average value of 32.96; Interest in learning belongs to the high category with an average of 82. The results from observations of interest in learning belong to the high category with an average of 42.666. There is no significant effect of the use of gadgets on students' learning interest in class VI C SD Inpres 12, Sorong Regency, which is shown in the correlation value (R) of 0.232 and a significance value of 0.264 > 0.05 and a determinant correlation value (R²) of 0.54.

Keywords: *The use of gadget; learning interest; effect of gadget*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang karena akan memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga karakter atau sikap. Pendidikan yang baik juga akan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan. terhormat dan berguna sebagai alat untuk mengarungi kehidupan. Kegiatan belajar terkait langsung dengan pendidikan. Ada proses yang baik, dan salah satu bagian terpenting dari proses yang baik adalah kegiatan belajar. Kegiatan belajar mengajar sangat erat kaitannya dengan pendidikan, dan proses belajar mengajar merupakan hal yang paling penting dalam kegiatan tersebut, Menurut Muthi'ah (2018).

Minat memiliki peran dalam pengajaran dan pembelajaran karena pembelajar yang termotivasi menghasilkan hasil yang lebih baik daripada yang tidak tertarik. Siswa dapat mengimplementasikan minat mereka dengan berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan selain membuat pernyataan bahwa mereka lebih menyukai satu item daripada item lainnya. siswa yang terlibat dalam apa pun yang mereka minati dan sama sekali mengabaikan hal lain cenderung lebih memperhatikan apa yang mereka minati. Tingkat minat yang kuat pada materi pelajaran akan memengaruhi kinerja siswa. Tingkat minat yang kuat terhadap materi pelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Salah satunya dengan penggunaan gawai memiliki dampak pada minat belajar siswa (Muthi'ah, 2021).

Penggunaan gawai dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Hal ini serupa dengan penelitian (menurut Irmeilyana dkk,2022) memanfaatkan gawai secara optimal sebagai media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan efisien. Metode berupa pelatihan

dengan tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, perancangan dan penyusunan materi pelatihan, transfer materi melalui presentasi dan peragaan (praktek), dan pendampingan implementasi. Namun disisi lain terdapat beberapa hal yang mempunyai hal positif penggunaan gawai seperti halnya semangat siswa dalam belajar telah menurun baik du lu maupun sekarang, terutama akibat penggunaan yang tidak semestinya di gunakan, mereka terkena dampak gawai Ketika mereka berhubungan dengan orang lain dalam konteks sekolah dan dirumah. Seperti focus bermain game secara terus menerus.

Berdasarkan hasil obeservasi tanggal 06 Desember 2022 di SD Inpres 12 Kabupaten Sorong di temukan bahwa selama proses pembelajaran, tidak semua siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat guru pergi, beberapa siswa sedang bermain, Hal ini berpengaruh pada bagaimana siswa memanfaatkan teknologi, membuat mereka kurang perhatian selama pelajaran atau kurang sopan kepada guru di depan kelas. Mereka mungkin juga menghabiskan lebih banyak waktu bermain teknologi dari pada belajar karena mereka lebih terlibat dalam memainkannya. menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rispa Nurhalipah (2020) gawai berdampak negatif terhadap minat belajar siswa menurut penelitian menunjukkan bahwa gawai memiliki dampak afektif negatif dengan hasil 24,4. Nilai rata-rata 27 dihasilkan untuk 2 variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gawai berdampak negatif terhadap minat belajar anak baik pada ranah kognitif maupun ranah afektif.

Permasalahan yang ditemukan di atas menjadikan peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui

pengaruh gawai terhadap minat belajar siswa di SD 12 kabupaten sorong, pada penelitian ini Gawai berdampak negatif terhadap minat belajar siswa, menurut penelitian menunjukkan bahwa gawai memiliki dampak afektif negatif dengan hasil 24,4. Nilai rata-rata 27 dihasilkan untuk 2 variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gawai berdampak negatif terhadap minat belajar anak baik pada ranah kognitif maupun ranah afektif. Pada dasarnya gawai hanyalah sebuah alat dan sarana yang dapat memberikan manfaat yang berbeda- beda pada setiap penggunaanya, tanpa terkecuali siswa pun telah menggunakan gadget pada masa sekarang ini. Siswa sendiri dalam penggunaannya tentu sangat di perlukan pengawasan orang tua sehingga penggunaan dan perkembangan gawai ini dapat seimbang dengan tumbuh kembang siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto*, penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian memeriksa kebelakang untuk mengetahui factor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut (Sugiono, 2017:7). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian dibentuk dalam wujud angka yang di analisis dengan statistic dan hasilnya di deskripsikan. Populasi dalam penelitian ini adalah 510 siswa kelas 1-6 SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. Sampel yang digunkanan dalam penelitian ini sebanyak 25 sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tehnik penelitian dalam memperoleh data dalam penelitian, yakni menggunakan angket siswa, wawancara kepada guru kelas sd inpres 12 kabupaten sorong, pengamatan, dan documenter sebagai bukti pelasaan Penelitian.

Validitas instrument menggunakan uji validitas ahli (*Expert Judgement*) yang melibatkan 1 dosen PGSD. Sedangkan pada tahap realibilitas instrument menggunakan program aplikasi statistic software SPSS.

Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif digunakan untuk mengetahui dan menganalisis dengan mendeskripsikan masing- masing varibel,yaitu variable penggunaan gawai terhadap minat belajar, karakter dan hasil belajar. Mendeskripsikan data peneliti dilakukan dengan menggunakan statistic deskriptif dengan menghitung nilai mean, medium, dan mode. Nilai kecenderungan variable ditentukan dengan menghitung terlebih dahulu nilai mean ideal dan standart deviation ideal.

Uji prasyarat dapat di bedakan dalam beberapa jenis, yaitu uji Normalitas dan Linearitas. Uji Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Uji hipotesis dilakukan menggunakan bantuan software SPSS versi 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas ahli atau *epert judgment*, dimna peneliti melibatkan 1 dosen PGSD yang menyatakan bahwa instrument telah layak digunakan.

Tabel 1 Distribusi Penggunaan Gawai

Penggunaan gawai	Frekuensi (f)	Persentase
Sangat tinggi	6	24%
Tinggi	7	28%
Rendah	9	36%
Sangat rendah	3	12%

Berdasarkan hasil tabel 1 dari 25 responden yang merupakan siswa kelas VI C SD Inpres 12 Kabupaten sorong 6 siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi untuk penggunaan gawai, 7 siswa termasuk dalam kategori tinggi, 9 siswa termasuk dalam kategori tinggi. kategori rendah, dan 3 siswa termasuk dalam kategori sangat rendah. temuan analisis statistik dari survei, yang memiliki 25 siswa sebagai responden.

Tabel 2. Distribusi penggunaan Gawai

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase %
1	25-27	1	4%
2	28-30	6	24%
3	31-33	9	36%
4	34-36	3	12%
5	37-39	5	20%
6	40-42	1	4%

Berdasarkan hasil Tabel 2 data di atas, terdapat 6 kelas interval dalam distribusi variabel frekuensi penggunaan gawai. Ada 3 rentang penilaian untuk setiap kelas interval. Ada satu siswa di kelas interval 25–27 (4%), enam di kelas interval 28–30 (24%), sembilan di kelas interval 31–33 (36%), tiga di kelas interval 34–36 (12%) , lima di kelas interval 37–39 (20%), dan satu di kelas interval 40–42 (4%).

Tabel 3. Distribusi Kecenderungan Penggunaan Gawai

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Pers. (%)
1	$X > 36$	Sangat tinggi	8	32%
2	$27 < X \leq 36$	Tinggi	16	64%
3	$18 < X \leq 27$	Rendah	1	4%
4	$X < 18$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa terdapat 8 siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, 16 siswa masuk dalam kategori tinggi, dan 1 siswa kategori rendah, dan tidak ada siswa yang tergolong dalam kategori sangat rendah. perhitungan tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas VI C Sd Inpres 12 Kabupaten Sorong untuk variabel penggunaan gawai berada dalam kategori Tinggi.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Minat Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase %
1	50 -53	1	4%
2	54-57	2	8%
3	58-61	2	8%
4	62-65	4	16%
5	66-69	10	40%
6	70-73	6	24%

Berdasarkan table 4 distribusi frekuensi variabel minat belajar terdiri dari 6 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki 4 rentang skor. Kelas interval 50-53 sebanyak 1 siswa (4%), kelas interval 54- 57 sebanyak 2 siswa (8%), kelas interval 58-61 sebanyak 2 siswa (8%), kelas interval 62- 65 sebanyak 4 siswa (16%), kelas interval 66-69 sebanyak 10 siswa (40%), kelas interval 70-73 sebanyak 6 siswa (24%).

Tabel 5. Distribusi kecenderungan variabel minat belajar

No	Rentan skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$X > 65$	Sangat tinggi	16	64%
2	$50 < X \leq 65$	Tinggi	9	36%
3	$48,5 < X \leq 50$	Rendah	0	0%
4	$X < 35$	Sangat rendah	0	0%

Berdasarkan tabel 5. diketahui bahwa terdapat 16 siswa masuk dalam kategori sangat tinggi, dan 9 siswa tergolong dalam kategori tinggi tidak terdapat siswa yang tergolong dalam kategori rendah, dan tidak terdapat siswa yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas VI C Sd Inpres 12 Kabupaten Sorong untuk variabel minat belajar berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 6. Rangkuman hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Notasi	Asymp.Sig	Ket.
1	Penggunaan Gawai	X	0,200	Normal
2	Minat Belajar	Y	0,016	Normal
3	Hasil Observasi	Y1	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 6 diatas angka probabilitas pada kolom Asmp. Sig, nilai Asymp. Sig setiap variabel lebih dari 0,05. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh dari semua variabel berdistribusi norma.

Tabel 7. Uji Linieritas

No	Variabel		Nilai F	Sig	Sig Taraf	Ket
	Terikat	Bebas	Hitung	Tabel		
1	X	Y1	1,311	4,28	0,264	0,05 Linier
2	X	Y2	0,57	4,28	0,814	0,06 Linier

Berdasarkan hasil pada tabel 7 diatas menunjukkan nilai signifikansi pada semua variabel lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Tabel diatas juga menuntukkan Fhitung lebih kecil dari nilai

Ftabel 4,28. Sehingga dilihat dari kedua perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier.

Tabel 8. Rangkuman hasil uji hipotesis

Variabel	A	B	R	R2	Fhitung	Sig
X-Y	53,733	0,349	0,232	0,54	1,311	0,264

Berdasarkan tabel 8 di atas menjelaskan nilai korelasi (R) sebesar 0,232 hal tersebut menunjukkan ada pengaruh positif variabel penggunaan gawai (X) dengan minat belajar siswa. Nilai korelasi determinan (R2) sebesar 0,54 yang mengandung bahwa pada variabel minat belajar (Y) dipengaruhi oleh variabel penggunaan gawai (X) sebesar 54% sedangkan 46% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Nilai signifikansi yang dilihat pada tabel kolom Fhitung dan Sig. nilai signifikansi digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan gawai (X) terhadap minat belajar (Y). didapati nilai Fhitung sebesar 1,311 dengan tingkat signifikansi $0,264 > 0,05$, yang berarti variabel penggunaan gawai (X) tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar.

Variabel penggunaan gawai (X) mempunyai pengaruh yang positif dan

signifikansi terhadap minat belajar (Y) dapat diartikan kenaikan nilai penggunaan gawai tidak mempengaruhi minat belajar siswa. Berikutnya dirumuskan persamaan regresi antara penggunaan gawai (X) dan Minat belajar (Y) sebagai berikut.

$$Y = 53,733 + 0,349 X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta (a) sebesar 53,733 dan nilai koefisien (b) penggunaan gawai sebesar 0,349 yang artinya jika penggunaan gawai meningkat 1 poin maka minat belajar akan meningkat 0,349 poin.

Berdasarkan uraian diatas Analisa regresi linier sederhana dapat diartikan tidak terdapat pengaruh yang signifikansi penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas VI C Sd Inpres 12 kabupaten Sorong.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Analisa data dan pembahasan pada penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil kecenderungan variabel penggunaan gawai tergolong pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 32,96; minat belajar tergolong pada kategori tinggi dengan rata-rata 82 hasil dari observasi minat belajar tergolong pada kategori tinggi dengan rata-rata 42,666. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas VI C Sd Inpres 12 Kabupaten Sorong yang di tunjukan pada nilai korelasi (R) sebesar 0,232 dan nilai signifikansi 0,264 > 0,05 serta nilai korelasi determinan (R²) sebesar 0,54.

DAFTAR RUJUKAN

- Achru, A. (2019). Perkembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah* 3(2),205-215.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Bakar, I. S., & Kadas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar siswa kelas V MIN 1 Kota Sorong. *Jurnal Kajian Keislaman*, 57-66.
- Faizin, M., & Mambrasar, O. (2022). Hubungan Kreativitas Guru Dengan Minat Baca Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Ypk Alfa Omega Waisai. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 59-66.
- Fitriyah E. (2013). Pengaruh Perkembangan Gadget Bagi Anak. <http://www.elfiatul.blogspot.com/2013/09/Karya-Tulis-Ilmiah.html>. diakses 26 Oktober 2020.
- Fitra, Indiana. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekan Baru. *Jurnal Photon* 9(1), pp. 208-213.
- Hastri Rosianti, R. N. (2017). Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Matakuliah Matematika Dasar. *Jurnal pendidikan matematika*, 25-36.
- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 27-31.
- Muti'ah, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas atas sd islam morgolembu kabupaten luwu timur. 11-14.
- Pratama. (2015). Dampak Positif dan Negatif penggunaan Gadget.
- Prasetya, T.I. (2012). Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Malang. *Jurnal of Educational Research And Evaluation* 1(2), pp. 107-112.
- Rumasukun, N. A., & Faizin, M. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam

- Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri 02 Waisai. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 13-22.
- Setiawan Bakar, i. P., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Min 1 Kota Makasar. *Jurnal Kajian Keislaman*, 57-66.
- Slameto. (2010). Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi . *Jakarta Ri eka Cipta*.
- Subarka h, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan. *Pengaruh Gadget*.
- Sugiono. (2012). Dasar- Dasar Evaluasi Pembelajaran . *Yogyakarta Graha Ilmu*.
- Sugiono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabet*.