

STUDI KONSEPTUAL PENGARUH GADGET TERHADAP PERFORMA AKADEMIK

Kendri¹, Deli²

Universitas Internasional Batam^{1,2}

Email: 1431054.kendri@uib.edu¹; deli@uib.ac.id²

Abstract:

Gadgets are sophisticated items created by humans with various applications in them that can be used to access information, read news, chat or telecommunications. Learning achievement is the result or maximum effort that has been achieved by someone at a certain time to something that has been done. The purpose of study to determine whether gadgets can affect student achievement using qualitative research methods and meta-analysis design. This study obtained materials accessed through the Google Scholar website by searching using keyword gadget influence and academic performance, then the material obtained will be concluded one by one. Based on the comparative results of articles, a new research model in the form of a questionnaire was obtained to determine whether there is an influence of the use of gadgets on academic performance.

Keywords: *Gadget, student achievement, academic performance, gadget influence, qualitative method*

Abstrak:

Gadget merupakan alat teknologi yang diproduksi oleh manusia yang terdapat bermacam-macam aplikasi didalamnya yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, membaca berita, *chatting* atau telekomunikasi. Prestasi belajar adalah sebuah hasil atau usaha maksimal yang telah dicapai oleh seseorang pada waktu tertentu terhadap sesuatu yang telah dikerjakan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah ada berpengaruh penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa menggunakan metode penelitian kualitatif dan desain meta analisis. Penelitian ini memperoleh materi-materi yang diakses melalui situs Google Cendekia dengan pencarian menggunakan kata pengaruh gadget dan performa akademik, kemudian materi yang diperoleh akan disimpulkan satu per satu. Berdasarkan dengan hasil komparasi artikel-artikel, maka didapatkan model penelitian baru berupa kuesioner untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemakaian gadget terhadap performa akademik.

Kata kunci: *Gadget, prestasi siswa, performa akademik, pengaruh gadget, metode kualitatif*

PENDAHULUAN

Revolusi industri 1.0 berkembang pada pertengahan era ke-18, dimana pada zaman tersebut untuk memproses produksi sebuah barang hanya menggunakan mesin uap. Kemudian pada era ke-20 telah hadir yang namanya revolusi industri 2.0 yang dimana untuk menciptakan sebuah produk yang dulunya menggunakan mesin uap telah digantikan menjadi tenaga listrik. Revolusi industri 3.0 terjadi pada era 1960-an ditandai dengan hadirnya komputasi data saat

alat elektronik mampu mengedarkan otomatisasi produksi. Pada Saat Sekarang ini, perindustrian atau perusahaan maupun manufaktur dunia telah siap untuk menghadapi revolusi industri 4.0 (Syamsuar & Reflianto, 2019). Revolusi industri 4.0 dapat disebut sebagai kelanjutan dari pergantian-pergantian atau peralihan yang berlangsung pada generasi revolusi industri 3.0.

Alat elektronik, komputer teknologi, dan otomasisasi yang sebelumnya hanya dapat dilakukan

melalui mesin-mesin besar, seperti *mainframe* dan otomatisasi pabrik yang tidak dimiliki secara personal, semakin hari semakin menjadi kelengkapan personal.

Perkembangan-perkembangan dalam teknologi digital ini secara logis diikuti dengan semakin meluasnya ketersediaan gadget yang mudah dijangkau, siap dipakai disetiap waktu dan tempat, baik oleh orang tua maupun anak (Warni & Purwono, 2019). Gadget yang digunakan sebagai komunikasi atau mencari informasi adalah sebuah hal yang tidak mudah untuk ditinggalkan dalam perkembangan saat ini. Hampir semua orang mulai dari usia yang masih remaja hingga usia dewasa kini mempunyai gadget.

Gadget atau gawai merupakan alat teknologi yang diproduksi oleh manusia yang terdapat bermacam-macam aplikasi didalamnya yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, membaca berita, *chatting* atau telekomunikasi (Marpaung, 2018). Saat ini gawai sebagian besar tidak hanya dipakai pada usia dewasa saja, tetapi peserta didik sekolah dasar pada zaman sekarang ini sudah pandai memakai gawai. Gawai yang mempunyai jaringan internet dapat digunakan oleh anak

didik sekolah untuk mengakses berbagai informasi diinternet yang bertujuan untuk membantu pengetahuan peserta didik disekolahnya, namun kenyataannya sangat jarang anak didik sekolah yang menggunakan gawai untuk hal tersebut, karena pada biasanya gawai yang mereka punya dipakai buat mendengarkan musik, bermain *game*, *chatting*, nonton, mengakses instagram, menggunakan gadget yang bukan untuk fungsinya. Karena ini lah sangat mempengaruhi prestasi belajarnya siswa disekolah (Rozalia, 2017).

Pada era milenial ini banyak remaja khususnya yang menjadikan gadget sebagai ajang kompetisi, dimana jika tidak memiliki gadget akan dikucilkan atau dianggap ketinggalan zaman. Hal ini dapat mempengaruhi mental remaja yang membuat para remaja lebih mementingkan mempunyai gadget dibandingkan memiliki nilai akademik yang bagus (Hulasoh et al., 2020). Penggunaan gawai dapat membawa hal yang baik maupun buruk terhadap performa akademik siswanya tergantung pada cara bagaimana mereka memanfaatkannya. Menggunakan gadget dapat berpengaruh dampak negatif terhadap performa akademik

siswa apabila tidak memiliki manajemen waktu yang baik dalam penggunaan gadget (Fitri et al., 2018).

Adapun manfaat gadget terhadap kegiatan akademik seperti mencari bahan kuliah diinternet, bertanyajawab dengan dosen melalui *social media*, mengakses elearning, informasi atau artikel (Permata et al., 2018). Selain itu penggunaan *social media* juga memiliki manfaat yang baik bagi siswa seperti aplikasi sosial Instagram, ada 2 bagian umum yang sering digunakan pada aplikasi instagram ini yaitu dalam hal sosial dan hal pendidikan. Dalam hal pendidikan, peserta didik menyebutkan aplikasi instagram dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan gurunya atau teman lainnya dari fitur pesan yang telah disediakan, saling berbagi ilmu, maupun bergabung di grup pelajaran tertentu yang sudah dibuat (Wibisono & Mulyani, 2018).

Selain sisi positif, penggunaan gadget yang berlebihan juga akan membawa dampak yang negatif jika siswa tersebut tidak menggunakannya dengan baik, misalnya banyak siswa yang menggunakan gadget seperti *social media* di saat mata pelajaran yang sedang berlangsung untuk

menghilangkan rasa bosannya. Hal tersebut membuat dampak kepada siswa menjadi tidak fokus dengan apa yang telah dijelaskan oleh gurunya sehingga membuat kreativitas siswa menjadi berkurang (Rachmawati et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan gadget mempengaruhi performa akademik siswa atau penggunaan gadget tidak mempengaruhi performa akademik siswa. Setelah adanya penelitian ini, peneliti berharap bagi sekolah dapat menjadi sebagai bahan evaluasi dan bagi kami dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan mendapatkan pengalaman belajar yang diperoleh di bangku perkuliahan.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian ini mendapat ilham dari penelitian Rozalia, (2017). Penelitian tersebut membahas mengenai hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar. Mereka menyebutkan bahwa prestasi belajar akan turun jika terlalu sering memakai gadget. Metode pengumpulan data yang mereka gunakan ada 2 yaitu metode dokumentasi dan kuesioner. Hasil yang

mereka dapatkan terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gadget terhadap performa akademik siswa.

Penelitian kedua oleh Hidayat & Junianto (2017). Penelitian tersebut membahas mengenai pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK. Mereka menyebutkan bahwa nilai signifikasinya yang mereka uji lebih besar dari nilai *t*-tabel. Metode pengumpulan data yang mereka gunakan yaitu metode observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumen dan tes. Hasil yang didapatkan adalah ada pengaruh gadget terhadap performa akademik siswa tersebut.

Penelitian ketiga oleh Arifin & Rahmadi, (2017). Penelitian tersebut membahas mengenai tingkat kecanduan pemakaian gawai dengan performa akademik. Mereka memperkirakan bahwa ada 4 gejala kecanduan telepon genggam, salah satunya adalah ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam. Metode yang mereka gunakan adalah observasional analitik dengan desain belah lintang. Hasil yang didapatkan adalah Tidak terdapat hubungan antara adanya tingkat kegemaran penggunaan

gawai terhadap performa akademik siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang merupakan salah satu bentuk penelitian yang lebih memfokuskan pada proses dan membandingkan hasil yang didapatkan (Nababan, 2020). Dalam penelitian ini pengumpulan materi atau bahan diperoleh dari situs Google Cendekia dengan pencarian menggunakan *keywords* pengaruh gadget dan performa akademik.

Berdasarkan penelusuran menggunakan *keywords* “pengaruh gadget” dan “performa akademik”, peneliti mendapatkan banyak hasil yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian. Kriteria yang dipilih sebagai bahan atau materi yaitu terdapat isi menjelaskan tentang pemakaian gadget dengan performa akademik, kemudian bahan yang didapatkan akan disimpulkan satu per satu yang digunakan sebagai untuk perbandingan. Peneliti memperoleh 10 artikel yang paling relevan. Analisis data menggunakan meta analisis yang

menggabungkan hasil dari beberapa studi ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Peneliti mendapatkan 10 materi yang sesuai dengan judul penelitian kami yang terdapat kata kunci Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Performa Akademik yang dapat di akses di situs Google Cendekia kemudian dari 10 artikel tersebut dirangkum satu per satu.

Penelitian pertama oleh Rozalia, (2017). Peneliti menyimpulkan bahwa gadget tidak mempengaruhi performa akademik siswa karena hubungan negatif yang tidak memberikan efek antara penggunaan gadget dengan performa akademik. Intensitas penggunaan gadget tidak mempengaruhi pada hasil belajar belajar anak didik jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget yang dapat dilihat dari tanda negatif pada r_{hitung} maka prestasi siswa dapat menurun.

Penelitian kedua oleh Hidayat & Junianto, (2017). Dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis yang didapatkan terdapat adanya pengaruh yang memberikan efek antara variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y secara

bersamaan karena. Kesimpulan dari penelitian ini adalah gadget dapat mempengaruhi performa akademik siswa di SMK Yayasan Islam tasikmalaya.

Penelitian ketiga oleh Arifin & Rahmadi, (2017). Subjek yang berjumlah 49 orang yang diantaranya ada 29 pelajar berjenis kelamin laki-laki dan 20 perempuan. Pelajar yang sering menggunakan gadget sebanyak 19 atau sebanyak 38,8% yang tergolong dalam kategori tinggi. Peneliti menyimpulkan bahwa kecanduan penggunaan gadget tidak mempengaruhi performa akademik siswa.

Penelitian keempat oleh Nurmalasari & Wulandari, (2018). Peneliti menyimpulkan bahwa gadget dapat mempengaruhi terhadap performa akademik siswa yang dapat ditemukan dari nilai signifikan untuk ketergantungan sebesar 0,213 lebih dari 0,05 yang merupakan variabel tersebut mempengaruhi kepada nilai performa akademik siswa.

Penelitian kelima oleh Rohmah & Mardiyah, (2017). Pengaruh pemanfaatan gadget terhadap kecenderungan performa akademik terbukti secara signifikan yang dapat dilihat dari nilai Sig 0,001 yang kurang

Volume 1 Nomor 1 Edisi Agustus 2020
dari 0,005. Hasil nilai efisien korelasi (r_{x1y}) bernilai 0,483 yang berpengaruh positif berdasarkan analisis data yang telah dibuat dan nilai koefisien determinasinya (r^2_{x1y}) bernilai 0,233. Penggunaan gawai berada dalam golongan tinggi yang dapat dilihat dari hasil distribusi frekuensi keminatan dalam menggunakan gadget.

Penelitian ke enam oleh Mariskhana, (2017). Peneliti menyimpulkan bahwa gadget tidak mempengaruhi secara total terhadap performa akademik siswa yang dapat dilihat dari hasil penghitungan pada uji T (parsial) dimana nilai T hitung 1,737 kurang dari 1,933.

Penelitian ke tujuh oleh Astuti, (2019). Peneliti mendapatkan hasil yang positif menggunakan gadget mayoritas memiliki prestasi belajar tidak baik sebanyak 41 orang (56,2%) dan yang negatif menggunakan gadget mayoritas juga memiliki prestasi belajar tidak baik sebanyak 52 orang (71,2%). Kesimpulannya adalah ada pengaruh penggunaan gadget dengan performa akademik pada siswa-siswi SMAN 2 Tembilahan.

Penelitian ke delapan oleh Rachmawati et al., (2017). Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan

yaitu nilai Sig = 0,000 yang kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan gadget dapat mempengaruhi hasil performa akademik siswa.

Penelitian ke Sembilan oleh Permata et al, (2018). Adapun hasil yang didapatkan adalah perilaku siswa yang menggunakan gadget dapat mempengaruhi pada performa akademik seperti mencari bahan kuliah diinternet, saling tanya kepada teman maupun guru atau dosen di media sosial, mengakses konten atau artikel yang didapatkan dan seberapa lama menggunakan gadget tersebut.

Penelitian ke sepuluh oleh Wibisono & Mulyani, (2018). Penggunaan *social media* seperti instagram, facebook, twitter dapat mempengaruhi kepada hasil belajar atau performa akademik siswa tersebut. Hal ini dapat ditemukan dari perhitungan hasil statistik uji korelasi dengan nilai p sebesar 0,960 dan nilai sig 0.00 kurang dari nilai 0.05.

Berdasarkan hasil dari 10 penelitian diatas, peneliti mendapatkan hasil adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap performa akademik siswa. Siswa yang suka bermain gawai

yang tidak kontrol dengan baik waktunya akan mengalami kecanduan pemakaian gawai dengan aplikasi yang ada di gawai tersebut seperti *game*, *sosmed*, *chatting* yang tidak penting, *update status* dan lainnya yang sering digunakan oleh siswa tersebut. Dalam hal inilah membuat performa akademik siswa menurun. Tetapi jika siswa pandai mengontrol waktu dengan baik atau mengakses informasi yang berguna untuk keperluan belajarnya, maka hal tersebut dapat menunjang performa akademiknya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil jurnal-jurnal yang telah diteliti, maka dirancanglah operasional variabel yang digunakan untuk membantu merancang kuesioner, adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 1. Operasional Variabel

Variabel	Dimensi dan Indikator	Ukuran	No Kuesioner
Variabel Bebas (Variabel Independen) / (Xi)			
Variabel Perceived Usefulness merupakan sejauh mana seseorang percaya dengan pemanfaatan teknologi akan membantu meningkatkan kinerja pekerjaannya. (Hidayat & Junianto, 2017)	Menggunakan gadget dapat memudahkan saya mencari hasil dalam pembelajaran	Tingkat Menggunakan gadget dapat memudahkan saya mencari hasil dalam pembelajaran	A1
	Saya menjadi lebih mudah belajar	Tingkat belajar	A2
	sesuatu menggunakan gadget yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	menggunakan gadget yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun sangat berguna bagi saya	
Gadget meningkatkan keberhasilan saya dalam hal belajar	Tingkat gadget meningkatkan keberhasilan saya dalam hal belajar	A3	

Variabel Bebas (Variabel Independen) / (Xi)			
Variabel Perceived Ease of Use merupakan sebuah tingkatan dimana seorang akan percaya bahwasannya penggunaan system tersebut mampu mengurangi usaha seseorang dalam mengerjakan sesuatu. (Hidayat & Junianto, 2017)	Dalam hal belajar menggunakan gadget tidak biasa saat saya mencoba pertama kali	Tingkat Dalam hal belajar menggunakan gadget tidak biasa saat saya mencoba pertama kali	B1
	Gadget mempermudah saya dalam proses pembelajaran	Tingkat gadget mempermudah saya dalam proses pembelajaran	B2
	Mudah bagi saya dalam menggunakan gadget	Tingkat mudah bagi saya dalam menggunakan gadget	B3
	Secara keseluruhan gadget mudah digunakan dalam proses hal belajar	Tingkat secara keseluruhan gadget mudah digunakan dalam proses hal belajar	B4

Variabel Terikat (Variabel Dependent) / (Y)			
Variabel Attitude Toward Using merupakan sebuah perasaan positif atau negatif yang dialami oleh seseorang dalam melakukan perilaku yang akan ditentukan. (Hidayat & Junianto, 2017)	Gadget gampang digunakan	Tingkat gadget gampang digunakan	C1
	Pembelajaran melalui gadget meningkatkan motivasi atau semangat belajar	Tingkat pembelajaran melalui gadget meningkatkan motivasi atau semangat belajar	C2
	Pembelajaran melalui gadget memberikan rasa senang atau puas	Tingkat pembelajaran melalui gadget memberikan rasa senang atau puas	C3

Penelitian ini menggunakan 3 konsep yang pertama adalah konsep persepsi pengguna terhadap manfaat atau bisa disebut dengan *perceived usefulness*, dan yang kedua adalah persepsi kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* dan terakhir yaitu sikap terhadap pengguna atau pengaplikasian (*attitude Toward Using*). Tahap ini berhubungan dengan pengembangan hipotesis. Untuk mengukur sikap dan pendapat tentang peristiwa yang telah ditetapkan secara khusus oleh peneliti yaitu menggunakan skala likert.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan gadget bisa mempengaruhi performa nilai akademik. Jika siswa sehari-hari menggunakan gadget secara terus-menerus akan mengakibatkan kecanduan. Siswa kecanduan akan aplikasi yang dia gunakan seperti *media social*, *game* dan internet. Dalam hal ini siswa akan mengalami nilai akademiknya menjadi buruk. Tetapi jika gadget tersebut dipakai dengan baik dan bisa mengontrol waktu dengan baik, maka dapat meningkatkan nilai performa akademiknya. Oleh karena itu, diharapkan peran orang tua maupun gurunya dapat mengontrol atau mengawasi waktu pemakaian gadget tersebut dengan waktu yang tepat. Gadget dapat diberikan kepada siswa tersebut jika siswa siswa mengalami kesulitan dengan matapelajarannya atau kesulitan dalam materi yang kurang dimengerti atau kurang dipahami yang berguna untuk mencari informasi yang megedukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, L. A., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 728–736.
- Astuti, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/Siswi SMAN 2 Tembilahan. *Selodang Mayang*, 5(3), 157–163.
- Fitri, S., Nurjanah, N., & Astuti, W. (2018). Penerapan Data Mining Untuk Evaluasi Kinerja Akademik Mahasiswa (Studi Kasus: Umtas). *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 9(1), 633–640.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163–173.
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, & Supardi. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul 'Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. *ABDIMAS*, 1(1), 50–59.
- Mariskhana, K. (2017). Pengaruh Televisi dan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak. *Perspektif*, 15(2), 129–135.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.

KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), 55–64.

Nababan, S. A. (2020). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 6–12.

Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 3(2), 211–218.

Permata, E. G., Harpito, Kusumanto, I., & Zulmiriyanto. (2018). Analisis Pengaruh Penggunaan Smartphone (Gadget) Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa Sains dan Teknologi. *Performa: Media Ilmiah Teknik Industri*, 17(2), 132–139.

Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (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.

Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi

Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran-SI*, 6, 109–119.

Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731.

Syamsuar, & Reflianto. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.

Warni, W. E., & Purwono, U. (2019). Mengasuh Dan Mendidik Anak Di Era Revolusi Industri 4.0. *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI, September*, 20–21.

Wibisono, T., & Mulyani, Y. S. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Pelajar Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Ekonomi Manajemen*, 4(1), 1–7.