

**GADGET DAN PRESTASI BELAJAR PADA
USIA 13-15 TAHUN DI SMP CAHAYA
DI JL. BULAK BANTENG LOR NO. 68 SURABAYA**

*(Gadget and Learning Achievement of the Age 13-15 Years
in Cahaya High School at Bulak Banteng Lor No.68 Surabaya)*

Ni Putu Rusmini

Akademi Keperawatan Adi Husada Surabaya
Jl. Kapasari No.95 Surabaya; Telp. (031) 3721750
Email: puturusmini2015@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Tanggung jawab siswa sebagai siswa adalah belajar dengan baik, namun kenyataannya mereka sering melalaikan tanggungjawab karena pemakaian *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara permainan *gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada remaja usia 13-15 tahun di SMP Cahaya Surabaya. **Metode:** Jenis penelitian korelasi cross sectional. Populasi adalah seluruh siswa SMP cahaya berjumlah 960 siswa, dan sampel yang diambil 91 siswa, teknik sampling "*Stratified sampling*". Terdapat dua variabel yaitu Variabel Independen adalah *Gadget* dan Variabel dependen adalah prestasi belajar. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar kuesioner untuk *gadget* dan observasi untuk prestasi belajar. Data di analisis dengan *Uji Rank Spearman*. **Hasil:** Didapatkan hasil Sig. $0,905 \geq 0,05$ dengan nilai *Correlation Coefficient* (-0,13) maka disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada usia 13-15 tahun di SMP Cahaya Surabaya. **Pembahasan:** Tidak adanya hubungan dapat disebabkan oleh beberapa faktor misalnya faktor intelektual, mengatur waktu antara belajar dan bermain *gadget*, mengaplikasikan *gadgetnya* ke arah yang positif. **Kesimpulan:** Tidak ada hubungan antara pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar.

Kata Kunci: *gadget*, prestasi belajar

ABSTRACT

Introduction: The responsibility of the student as the student is learning well, but in reality they often neglect the responsibility for the use of the *gadget*. This study aimed to analyze the relationship between games *gadget* with a reduced learning achievement in adolescents aged 13-15 years in junior Light Surabaya. **Method:** cross sectional correlation. The population is all students of SMP light amounted to 960 students, and samples taken 91 students, the technique of sampling "*stratified sampling*". There are two variables are independent variables and the dependent variable is the *Gadget learning achievement*. The collection of data by using questionnaire for *gadgets* and observation for student achievement. Data were analyzed with *Spearman Rank test*. **Result:** Sig results (significant level) with a value of $0.905 \geq 0.05$ *Correlation Coefficient* (-0.13) then it is assumed that there is no significant relationship between *gadgets* with a reduced learning achievement at the age of 13-15 years in junior Light Surabaya. **Discussion:** The lack of correlation can be caused by several factors such as intellectual factors, set the time between studying and playing *gadget*, *gadget* applying a positive

direction. Conclusion: There is no relationship between the use of gadgets and academic achievement.

Keywords: *gadget, learning achievement.*

PENDAHULUAN

Tugas sebagai seorang siswa salah satunya adalah menanamkan rasa tanggungjawab pada diri masing-masing. Tanggungjawab siswa sebagai siswa adalah belajar dengan baik, mengerjakan tugas sekolah yang sudah diberikan kepadanya, disiplin dalam menjalani tata tertib sekolah. Artinya setiap siswa wajib dan mutlak melaksanakan tanggungjawab tersebut tanpa terkecuali agar dapat meningkatkan nilai prestasi akademiknya (Slameto, 2010). Namun kenyataannya siswa sering melalaikan tanggungjawab mereka sebagai siswa contohnya sering membolos, tidak mengerjakan tugas dan tidak jarang karena *gadget* mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Lebih parah lagi ada yang menggunakan *gadget* untuk mencontek (curang) dalam ulangan dan bermain game saat guru menjelaskan dan sebagainya. Berdasarkan hal di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan *gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada remaja usia 13-15 tahun.

Nikmah (2013) menyatakan dalam jurnal yang berjudul “dampak penggunaan handphone terhadap prestasi siswa” hampir 50 % siswa tidak mengerjakan tugas sekolah,

prestasi siswa juga menurun, hal ini dapat dilihat bahwa hampir 50 % siswa mendapat nilai dibawah KKM. Menurut pengamatan peneliti pada tanggal 31 maret 2015 di SMP Cahaya Surabaya dari 30 siswayang berada di lapangan sekolah 25 orang siswa menggunakan *gadget*.

Banyak fitur di dalam *gadget* yang membuat siswa itu merasa senang dan lebih tertarik dengan permainannya yang dapat menyita waktu belajar, menurunkan konsentrasi, kurang bisa bersosialisasi, sulit bereskpresi dan berinteraksi, intelegensi siswa yang kurang, siswa yang kurang minat dalam siswaan tertentu dan Keadaan Fisik dan psikis yang kurang baik. Adapun faktor lainnya yaitu: faktor guru yang kurang memperhatikan siswa dan faktor lingkungan keluarga yang kurang mendukung situasi belajar misalnya: kericuhan keluarga, kurang perhatian orang tua, dll. Hal ini berdampak sebagian besar dari mereka terjadi penurunan prestasi belajar disekolah (nilai KKM dibawah standard).

Melihat penyebab dan dampak diatas peneliti menganjurkan remaja sebaiknya, membatasi intensitas waktu bermain *gadget* dengan cara membuat jadwal antara bermain *gadget* dengan belajar. Bagi orang tua sebaiknya, menumbuhkan sikap belajar dengan cara memberikan

pujian dan penghargaan untuk segala prestasi belajar siswa yang telah dicapai, dan menganjurkan untuk memantau perkembangan remaja agar tidak bermain *gadget* secara berlebihan seperti dengan cara memberikan kegiatan yang bersifat positif saat siswa berada di rumah. Kepada kepala sekolah melalui guru BK, agar siswa pada saat jam siswaan tidak menggunakan handphone atau menitipkan handphone pada saat jam siswaan berlangsung agar proses belajar mengajar lebih efektif. Menambah kegiatan ekstrakurikuler yang positif untuk mengurangi permainan *gadget*.

Berdasarkan data tersebut di atas, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hubungan antara *gadget* dengan penurunan prestasi belajar, agar siswa nantinya dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari *gadget* sehingga prestasi belajar mereka dapat dipertahankan.

Penelitian ini bertujuan :

1. Mengidentifikasi permainan *gadget* pada remaja usia 13-15 tahun di SMP Cahaya Surabaya.
2. Mengidentifikasi penurunan prestasi belajar pada remaja usia

13-15 tahun di SMP Cahaya Surabaya.

3. Menganalisa hubungan antara *gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada remaja usia 13-15 tahun di SMP Cahaya Surabaya.

BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasi yang bersifat analitik *cross sectional* untuk mengidentifikasi hubungan antara *gadget* dengan penurunan prestasi di SMP Cahaya Surabaya. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah 11% dari populasi siswa di SMP Cahaya Surabaya yaitu 960 siswa, sehingga jumlah sampel yang diambil sebesar 91 responden. Prosedur yang digunakan dalam pengumpulan data *gadget* adalah dengan menggunakan kuesioner yang langsung dibagikan kepada responden kuesioner ini diisi oleh responden, kuesioner langsung ditarik kembali oleh peneliti. Sedangkan pengumpulan data penurunan prestasi belajar dengan cara observasi nilai rapor menggunakan lembar observasi.

HASIL

Tabel 1. Kecanduan Bermain *Gadget* di SMP Cahaya Surabaya

No	Kecanduan bermain <i>gadget</i>	Responden	Prosentase
1	Sangat berlebihan	16	17,58%
2	Berlebihan	38	41,76 %
3	Normal	37	40,66%
	Jumlah	91	100%

Tabel 1 menunjukkan sebagian besar kecanduan bermain *gadget* yang didapatkan dari siswa adalah sebanyak 38 responden (41,76%)

memiliki tingkat kecanduan bermain *gadget* yang berlebihan.

Tabel 2. Prestasi Belajar di SMP Cahaya Surabaya

No	Kategori	Nilai KKM	Responden	Prosentase
1	Baik	3,00 – 4,00	72	79,12 %
2	Cukup	2,00 – 2,99	18	19,79%
3	Kurang	0,00 – 1,99	1	1,09%
Jumlah total			91 responden	100%

Dari tabel 2, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar

responden sebanyak (79,12%) memiliki prestasi baik.

Tabel 3. Tabulasi Silang Antara *Gadget* dan Prestasi Belajar

	Penurunan prestasi belajar			Jumlah
	Baik	Cukup	Kurang	
<i>Gadget:</i>				
Normal	29 (31,86%)	8 (8,79%)	0 (0%)	37 (40,65%)
Berlebihan	30 (32,96%)	8 (8,79%)	0 (0%)	38 (41,76%)
Sangatberlebihan	13 (14,28%)	2 (2,19%)	1 (1,09%)	16 (17,59%)
Jumlah	72 (79,13%)	18 (19,78%)	1 (1,09%)	91 (100%)

Data tabel 3 hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang menggunakan

gadget yang berlebihan memiliki prestasi yang baik sejumlah 30 responden (32,96%).

PEMBAHASAN

Tabel 1 menunjukkan sebagian besar kecanduan bermain *gadget* yang didapatkan dari siswa adalah sebanyak 38 responden (41,76%) memiliki tingkat kecanduan bermain *gadget* yang berlebihan dan sebagian kecil yaitu 16 responden (17,58%) memiliki tingkat kecanduan yang sangat berlebihan. Kecanduan bermain *gadget* sebagian besar responden berlebihan karena responden sebagian besar selalu menggunakan *gadget* sebagai kebutuhan sehari-hari.

Menurut Setiadi (2012) berpendapat bahwa pelajar yang mengalami kecanduan *gadget*, membuat mereka susah berkonsentrasi dalam pelajaran disebabkan pikirannya selalu ingin segera pulang untuk bermain *gadget* dengan teman-temannya. Bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinu, bisa membuat pelajar berkembang ke arah pribadi yang antisosial, sehingga sedikit demi sedikit tentu berdampak buruk bagi masa depan pelajar.

Dari tabel 2, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak (79,12%) memiliki prestasi baik, dan sebagian kecil responden (1,09%) memiliki prestasi kurang. Responden yang memiliki nilai baik dapat dipengaruhi oleh dua faktor diantaranya faktor internal yaitu intelektual, minat, bakat khusus, motivasi untuk belajar, sikap, dan faktor eksternal yaitu

lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan situasional.

Menurut Syah (2002) prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

Menurut Kusumaatmaja (2002) tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar pula peluang individu untuk meraih prestasi belajar, dan begitu pula sebaliknya semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut untuk meraih prestasi belajar.

Tabel 3 menunjukkan hasil responden yang sering menggunakan *gadget* secara berlebihan memiliki prestasi baik. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang menggunakan *gadget* yang berlebihan memiliki prestasi yang baik sejumlah 30 responden (32,96%) dan sebagian kecil berlebihan dan normal memiliki prestasi yang kurang tidak ada (0 %).

Hasil analisa statistik didapatkan bahwa uji spearman rank hasil sig (taraf signifikan) sebesar $0,905 \geq 0,05$ dan nilai correlation coefficient (- 0,13) ini membuktikan bahwa H_0 diterima sedangkan H_1 ditolak yang yang diasumsikan tidak adanya hubungan yang signifikan antara hubungan *gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada usia 13-15 tahun di SMP Cahaya. Berdasarkan data hasil tabulasi silang

dari penelitian didapatkan hubungan *gadget* dengan penurunan prestasi belajar menunjukkan bahwa dari 91 sampel responden menunjukkan bahwa siswa-siswi Smp Cahaya Surabaya yang memiliki kecanduan bermain *gadget* yang normal dengan prestasi belajar baik sebanyak 31,86%, normal dengan prestasi belajar cukup sebanyak 8,79%, dan normal dengan prestasi kurang tidak ada. Yang memiliki kecanduan bermain *gadget* berlebihan dengan prestasi belajar baik sebanyak 32,96%, berlebihan dengan prestasi belajar cukup sebanyak 8,79%, dan berlebihan dengan prestasi belajar kurang tidak ada. Sedangkan yang memiliki kecanduan bermain *gadget* sangat berlebihan dengan prestasi belajar baik sebanyak 14,28%, sangat berlebihan dengan prestasi belajar cukup sebanyak 2,19%, dan sangat berlebihan dengan prestasi belajar kurang sebanyak 1,09%.

Menurut Ali(2011) mengatakan bahwa seorang remaja yang memiliki hereditas intelektual unggul, pengembangannya sangat mudah meskipun dengan intervensi lingkungan yang tidak maksimal. Adapun individu yang memiliki hereditas intelektual rendah seringkali intervensi lingkungan sulit dilakukan meskipun sudah secara maksimal. Membuktikan terdapatnya pengaruh faktor hereditas dan lingkungan terhadap perkembangan intelektual .

Menurut Ali (2011) juga mengatakan bahwa pada masa remaja, remaja telah mampu

mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir logis. Aspek perasaan dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugasnya.

Menurut peneliti bahwa tidak terdapat hubungan dikarenakan banyak reponden yang bermain *gadget* secara berlebihan memiliki prestasi yang baik, karena disebabkan oleh beberapa faktor misalnya faktor intelektual, responden dapat mengatur waktu antara belajar dan bermain *gadget*, mengaplikasikan *gadgetnya* ke arah yang positif, seperti browsing, mempelajari tutorial melalui youtube berkaitan mata pelajarannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian hubungan *gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada usia 13-15 tahun di SMP cahaya di jl. bulak banteng lor no. 68 Surabaya dengan jumlah 91 reponden maka disimpulkan sebagai berikut :

1. Sebagian besar kecanduan bermain *gadget* yang didapatkan dari siswa berlebihan adalah sebanyak 38 responden (41,76%).
2. Sebagian besar responden prestasi belajar siswa baik adalah sebanyak 72 responden (79,12%).
3. Tidak ada hubungan yang signifikan antara *gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada

usia 13-15 tahun di SMP cahaya di jl. bulak banteng lor no. 68 Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian disarankan siswa mengurangi penggunaan gadget yang sangat berlebihan meskipun tidak mengakibatkan penurunan prestasi belajar.

KEPUSTAKAAN

- Alimul, Azis. 2003. *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika
- Ali, Muhammad. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Sara
- Aina, Mulyana. 2013. *Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) Pada Kurikulum 2013*. <http://www.ainamulyana.blogspot.com>
- Arko, Pujadi. 2007. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa*. <http://budi.sp.Staff.Gunadarman.com>. Jakarta
- Arvira. 2012. *Gadget dan Komunikasi*. <https://arvirasss12.wordpress.com>
- Bambang. 2004. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar*. <http://www.educare.fkipurk.net/Semarang>
- Bell, tiker. 2012. *Macam-Macam Gadget*. <https://www.gadgetsapintar.blogspot.com>
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Notoadmodjo, Soekidjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT.Rieneka Cipta
- Nursalam. 2003. *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika
- Sarwono, Sarlito. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Edisi Revisi
- Setiady, Heri. 2012. *Perkembangan penggunaan gadget*. <http://www.library.umn.ac.id>
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soebagyo. 2012. *Berapa Batas Waktu Maksimal Memandang Monitor Dan Televisi Dalam Sehari*. www.gopego.com
- Syah, M. 2002. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syafi'i, Muhammad. 2014. *Pengertian Gadget*. <http://www.muhamasyafi.blogspot.com>.
- Yulianto. 2013. *Rumus Uji Kolerasi Rank Spearman*. <https://digensia.wordpress.com/2013/07/09/uji-korelasi-spearman>

