



Surabaya, 6 April 2022

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



# PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

**Elda Rizky Hariani**

Program Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

Email : [eldarizky01@gmail.com](mailto:eldarizky01@gmail.com)

### Abstrak

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fitur khusus yang unik dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Gadget memainkan peran vital bagi semua orang sebagai alat komunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan bahkan bisnis orang dewasa. Belajar merupakan kegiatan wajib yang harus dilakukan siswa dan berdampak positif bagi masa depannya. Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, di mana saja melalui semua media. Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Motivasi adalah dorongan untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Gadget sekarang menjadi tren manusia. Gadget tidak hanya praktis, tetapi juga membantu menyelesaikan semua masalah yang dimiliki orang. Untuk remaja masa kini, Anda juga bisa menggunakan gadget untuk mengakses topik.

**Kata kunci :** *gadget, belajar*

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

### PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan. Lantaran pendidikan menuntut adanya perhatian & partisipasi menurut seluruh pihak (Rasmitadila et al, 2021a,b,c,d). Pembangunan pendidikan seharusnya diutamakan lantaran suatu kemajuan bangsa bisa dicermati menurut kemajuan Pendidikan (Susanto et al, 2020; Rasmitadila et al, 2021,2020a,b,c). Oleh karenanya komponen - komponen yg terdapat pada proses pendidikan misalnya siswa, guru, proses belajar-mengajar, manajemen, layanan pendidikan dan wahana penunjang lainnya wajib terkoordinasi & berafiliasi menggunakan baik Pendidikan adalah kebutuhan insan yg sangat krusial lantaran pendidikan memiliki tugas buat menyiapkan Sumber Daya Manusia bagi pembangunan bangsa & negara. Kemajuan ilmu pengetahuan & teknologi (IPTEK) menyebabkan perubahan & pertumbuhan kearah yg lebih kompleks (Ardhian,2020; Kholifah,2021)

Di era globalisasi ini, semua orang mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat dan teknologi canggih, dan gadget akan memberi Anda akses ke segala sesuatu dari mana saja di dunia. .. Sulitnya menggunakan gadget bagi siswa. Menggunakan barang-barang tersebut dapat menyebabkan kemalasan belajar, dan siswa selalu terobsesi dengan penggunaan gadget dan melupakan komitmen belajarnya. Namun karena gadget tersebut digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat, beberapa memberikan dampak positif terhadap keberadaan gadget tersebut. Misalnya, telusuri untuk mendapatkan wawasan atau mencari informasi.

Gadget yang dapat terkoneksi dengan layanan internet membantu siswa khususnya di tingkat sekolah dasar yang sudah familiar dengan alat canggih berupa handphone, laptop dan perangkat elektronik lainnya. Namun pada kenyataannya, sangat sedikit siswa, terutama siswa sekolah dasar, yang menggunakan situs ini. Mereka cenderung menggunakan gadget ini untuk hal-hal yang tidak mereka butuhkan di usia mereka. Perangkat siswa biasanya digunakan untuk pesan teks, whatsapp, instagram, facebook, game, mendengarkan musik, dan lainnya. Penggunaan gadget tersebut bagi siswa sulit dilakukan karena dapat menimbulkan kemalasan belajar. Akibatnya, siswa selalu terobsesi menggunakan gadget dan melupakan komitmen belajarnya.

Penggunaan gadget ini juga berpengaruh positif terhadap penggunaan gadget ini. Misalnya, ini digunakan untuk tujuan nyaman berikut. B. Browsing untuk menambah wawasan dan mencari informasi. Selain manfaat tersebut, gadget juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini dikarenakan siswa yang mengobrol dan berkomunikasi dengan orang terdekatnya dapat bersemangat dalam belajar. Bahkan sebagian kecil siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.”

## **METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi kuantitatif eksperimental. Metode penelitian eksperimen yang diterapkan adalah quasi-experimental design. Desain yang digunakan adalah murni post-test control group design. Dalam desain ini, penelitian menyatakan bahwa post-testing dilakukan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil post-test ini akan dibandingkan untuk mengetahui efektifitas dari perlakuan yang diberikan. Desain penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Populasi adalah jumlah keseluruhan subjek atau objek yang disurvei. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD. Padahal sampel adalah bagian dari sejumlah ciri yang dimiliki populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB di sekolah dasar.

Teknik perolehan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan tes. Data hasil belajar diekstraksi dari hasil tes dengan mengajukan 10 soal tes pilihan ganda kepada

siswa. Tes ini digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa tentang hasil belajar. Tes ini dilakukan dengan menggunakan tes satu kali yang mencakup pertanyaan post-test ditugaskan untuk kelas eksperimen dan kontrol.

Teknik analisis data adalah kegiatan yang mengelompokkan dan menstabilkan data serta disajikan berdasarkan variabel dan jenis responden. Tujuan dari teknik analisis data adalah untuk mengetahui apakah Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. Penentuan pengaruh tidaknya penggunaan gadget dilakukan dengan menguji hipotesis. Tes ini menggunakan tes (tes). Sebelum melakukan pengujian perlu dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji keseragaman. Analisis data ini menggunakan statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian ini penulis akan menjabarkan data hasil pembahasan mengenai "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa". Hasil analisis data posttest hasil belajar menunjukkan jumlah responden kelas eksperimen sebanyak 22, dengan skor minimal 60 dan skor maksimal 100 dengan rata-rata kelas eksperimen yaitu 77,27. Sedangkan pada kelas kontrol jumlah responden sebanyak 22, dengan skor minimal 50 dan maksimal 100 dengan rata-rata 73,63. Hasil pengolahan data tersebut dapat memperjelas hasil dari posttest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada penelitian ini dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen atau tidak, dan dapat disimpulkan semua data posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian setelah melakukan uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Kemudian untuk selanjutnya dilakukan uji-t yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua data yang tidak berpasangan yaitu hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 1.** Ringkasan Uji Paired Sampel t-test Terhadap Hasil Belajar Siswa

Asymp. tailed)	Sig. (2-	,000
-------------------	----------	------



Berdasarkan hasil *Uji Independent T-Test* pada tabel diatas diperoleh Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Maka dengan demikian  $H_0$  ditolak, artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.

Hal ini juga diperkuat bahwa pembelajaran yang menggunakan motivasi ini dapat melatih siswa untuk mengamati fenomena, menganalisis, merancang dan melakukan percobaan faktor yang mempengaruhi konsep pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran lebih efektif dibandingkan pengajaran tradisional dalam memunculkan proses kognitif (mendalam).

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang diperkuat dengan adanya teori, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya penggunaan motivasi untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun pada uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Babyologist. (2019, juni 26). *dampak penggunaa gadget untuk anak*. Retrieved desember 20, 2019, from kumparan.com: <https://kumparan.com/babyologist/dampak-penggunaan-gadget-untuk-anak-1rLmJ8HzYPI>
- Buleleng, B. U. (2019, maret 11). *Pengertian Gadget dan Apa itu Gadget*. Retrieved desember 20, 2019, from bulelengkab.go.id: <https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/pengertian-gadget-dan-apa-itu-gadget-77>
- Sari, M. I. (2018). pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotusa'Adah Pujon Kabupaten Malang. *uin malang*, 17-20.
- Zakky. (2018, maret 16). *Pengertian Hasil Belajar Siswa dan Definisinya Menurut Para Ahli*. Retrieved desember 20, 2019, from zonareferensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Student teachers' perceptions of the collaborative relationships form between universities and inclusive elementary schools in Indonesia. *F1000Research*, 10(1289), 1289.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., & Aliyyah, R. R. (2021). Perceptions of Student Teachers on Collaborative Relationships Between University and Inclusive

- Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(10).
- Rasmitadila, R., Widayari, W., Teguh, P., Reza, R., Achmad, S., & Rusi Rusmiati, A. (2021). General Teachers' Experience of The Brain's Natural Learning SystemsBased Instructional Approach in Inclusive Classroom. *International Journal of Instruction*, 14(3), 95-116.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., Sesrita, A., Laeli, S., Muhdiyati, I., & Firmansyah, W. (2021). Teacher Perceptions of University Mentoring Programs Planning for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Special Education (IJSE)*, 36(2).
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Teachers' Perceptions of the Role of Universities in Mentoring Programs for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(3), 333-339.
- Rasmitadila, R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Tambunan, A., Khairas, E., & Nurtanto, M. (2020). The Benefits of Implementation of an Instructional Strategy Model Based on the Brain's Natural Learning Systems in Inclusive Classrooms in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 15(18), 53-72.
- Kholifah, N., Sudira, P., Rachmadtullah, R., Nurtanto, M., & Suyitno, S. (2020). The effectiveness of using blended learning models against vocational education student learning motivation. *International Journal*, 9(5), 7964-7968.
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1-14.
- Rasmitadila, R., Reza, R., Achmad, S., Megan Asri, H., & Ernawulan, S. (2020). The Effect Of Reading Methods On Increasing The Reading Ability Of Primary Students. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(06), 8927-8936.
- Ardhian, T., Ummah, I., Anafiah, S., & Rachmadtullah, R. (2020). Reading and Critical Thinking Techniques on Understanding Reading Skills for Early Grade Students in Elementary School. *International Journal of Instruction*, 13(2), 107-118.