

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN LINGKUNGAN BELAJAR
TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SEMESTER
GENAP DI SMP NEGERI 1 KAPONGAN SITUBONDO TAHUN
PELAJARAN 2017/2018**

Nur Laila¹, Irma Noervadila²

^{1,2} STKIP PGRI Situbondo

² noervadilairma@gmail.com

Abstract: Teaching and learning is the main activity in school. The hope that never disappears from a teacher is that students succeed in learning. This success is always accompanied by efforts both from the teacher and from the students themselves. Based on observations carried out at SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo, there were several problems, one of which was the low student interest in learning. The data shows that 14 students in class VII-A and 13 students in class VII-B have low interest in learning and are starting to be interested in other activities. Students are more interested in playing gadgets and talking to friends next door without paying attention to the teacher's explanation. This study is an ex-post facto study because it only reveals data about events that have taken place on respondents who have no treatment and control. Based on the Pie Chart of the tendency of learning interest variables, it was shown that the seventh grade students of SMP Negeri 1 Kapongan who had a very high category of interest in learning were 2 students (4.88%), the high category was 11 students (26.83%), the low category was 22 students (53.66%) and the very low category was 6 students (14.63%). Student interest is low because there are still many students who have not met the indicator of interest in learning, namely the indicator of interest in what is being learned. The results of the prerequisite analysis and hypothesis testing showed that there was an effect of using gadgets and the learning environment together on learning interest by 42.1% with a significance value of 0.000.

Keywords: Gadgets, Learning Environment, Learning Interest

Abstrak : Belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Data menunjukkan 14 siswa di kelas VII-A dan 13 siswa di kelas VII-B memiliki minat belajar yang rendah dan mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain *gadget* dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* karena hanya mengungkap data mengenai peristiwa yang telah berlangsung pada responden yang tidak ada perlakuan dan kontrol. Berdasarkan *Pie Chart* kecenderungan variabel minat belajar, ditunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (4,88%), kategori tinggi sebanyak 11 siswa (26,83%), kategori rendah sebanyak 22 siswa (53,66%) dan kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (14,63%). Minat belajar siswa yang rendah dikarenakan masih banyak siswa yang belum memenuhi indikator minat belajar yaitu pada indikator rasa ketertarikan terhadap hal yang dipelajari. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1% dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Kata kunci : Gadget, Lingkungan Belajar, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa. Suatu bangsa yang maju dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi. Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Namun jika kualitas sumber daya manusia rendah akan menghambat pembangunan bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang telah dilakukan diantaranya, perubahan kurikulum yang semakin menuntut siswa berfikir kritis dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai (Walgito, 2002:23).

Belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Seorang guru mengupayakan berbagai metode-metode dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Tujuan adanya berbagai macam metode yang digunakan adalah agar siswa tidak merasa jenuh dan memiliki minat dalam proses belajarnya. Selain itu, guru juga selalu memberikan berbagai motivasi guna membangkitkan semangat belajar siswa (Siswoyo, 2011:90-91).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Pada awal pembelajaran semua siswa memperhatikan penjelasan guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Data menunjukkan 14 siswa di kelas VII-A dan 13 siswa di kelas VII-B memiliki minat belajar yang rendah dan mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain *gadget* dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru.

Penggunaan *gadget* di SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan 60 atau 84,50% dari

71 siswa memiliki dan membawa *gadget*-nya ke sekolah. Namun, pihak sekolah jarang sekali melakukan inspeksi mendadak (*sidak*) terhadap *gadget* siswa. Pada tahun pelajaran sebelumnya pihak sekolah tidak mengadakan *sidak* bagi siswa yang membawa *gadget* ke sekolah. Pihak sekolah juga tidak menerapkan aturan tentang penggunaan *gadget* selama berada di sekolah. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan *gadget*. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan *gadget*-nya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain *gadget* lagi. Salah satu guru Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati siswanya bermain *gadget* dan menegurnya. Guru tersebut tidak segan-segan menyita *gadget* siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain *gadget*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo bahwa lingkungan belajar siswa kurang kondusif. Lingkungan belajar yang kurang kondusif ini terlihat dari lingkungan belajar di dalam kelas maupun lingkungan belajar di luar kelas. Ketika berlangsung pembelajaran di dalam kelas ada 8 siswa secara bergantian keluar masuk kelas dengan alasan ke toilet atau UKS. Data menunjukkan 15 siswa dari kelas VII-A dan 10 siswa dari kelas VII-B sering kali berbicara dengan teman sebangku dan menggunakan *gadget*-nya saat guru sedang menerangkan. Lingkungan belajar menjadi gaduh dan membuat siswa mengalami penurunan konsentrasi.

Di luar kelas suasana juga terlihat kurang kondusif. Pada saat jam pelajaran kosong, lebih dari setengah jumlah siswa yaitu 35 siswa tidak memanfaatkan waktu ke perpustakaan ataupun membaca buku pelajaran di dalam kelas melainkan, siswa asik dengan kegiatannya sendiri, seperti pergi ke kantin, berkeliling di area sekolah, dan bersenda gurau dengan teman sekelas. Siswa tidak bisa mengontrol candaannya sehingga mengganggu kelas lain yang sedang berlangsung pembelajaran. Data yang diperoleh menunjukkan 31 siswa juga merasa kurang dengan jam istirahat yang diberikan. Pada saat bel masuk kelas berbunyi, siswa masih banyak yang makan sampai guru masuk kelas. Siswa juga masih asik berbicara dengan teman-temannya di depan kelas. Siswa baru akan masuk kelas jika guru yang mengajar di kelas tersebut sudah datang.

Lingkungan belajar yang kurang kondusif seperti disebutkan di atas akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Siswa akan merasa terganggu dan sulit untuk berkonsentrasi. Jika siswa sudah merasa terganggu maka minat siswa dalam belajar pun akan kurang. Siswa akan lebih tertarik dengan lingkungan sekitar yang kiranya lebih menyenangkan. Minat siswa yang kurang dalam belajar akan berdampak pada prestasi belajar yang kurang maksimal.

Alat belajar merupakan benda fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Alat belajar di SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo masih kurang maksimal digunakan oleh guru. Laboratorium komputer dan perpustakaan SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo masih kurang optimal digunakan oleh guru dalam metode mengajar. Guru cenderung mengajar dengan metode ceramah di dalam kelas dan menggunakan buku paket sekolah sebagai media pembelajaran.

METODE

Desain penelitian merupakan rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* karena hanya mengungkap data mengenai peristiwa yang telah berlangsung pada responden yang tidak ada perlakuan dan kontrol. Penelitian *ex-post facto* dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap variabel terikat yaitu Minat Belajar Siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo berjumlah 71 orang. Penelitian disini mengambil sampel 41 siswa dari keseluruhan siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data angket, dan dokumentasi. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama.

HASIL PENELITIAN

Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa sebesar 0,483 dan sebesar 0,233 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar $0,001 < \text{dari } 0,05$ maka dapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan. Berpengaruh positif yang dimaksud bukanlah pengaruh baik, melainkan positif memberikan pengaruh yang kurang baik pada minat belajar siswa. Penggunaan *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan bukan untuk menambah ilmu pengetahuan melainkan penggunaan yang tidak tepat seperti mengakses *internet*, *chatting* dan mengakses media sosial lainnya saat pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa.

Berdasarkan *Pie Chart* kecenderungan variabel penggunaan *gadget*, ditunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan yang menggunakan *gadget* pada kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (2,44%), kategori tinggi sebanyak 24 siswa (58,54%), kategori rendah sebanyak 15 siswa (36,58%) dan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (2,44%). Hasil kecenderungan variabel penggunaan *gadget* menunjukkan kategori tinggi. Kategori tinggi yang dimaksud adalah siswa sering menggunakan *gadget*-nya pada saat jam pelajaran sehingga mengganggu aktivitas belajar dan menurunkan minat belajar siswa. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar sebesar 23,3% dengan nilai signifikansi sebesar 0,001.

Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa sebesar 0,386 dan sebesar 0,149 sehingga

dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$ maka dapat pengaruh signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Bimo Walgito bahwa lingkungan belajar perlu diperhatikan seperti tempat belajar, alat belajar, suasana belajar dan pergaulan guna untuk membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa mampu berkonsentrasi dalam belajar.

Berdasarkan *PieChart* kecenderungan variabel lingkungan belajar ditunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan yang memiliki lingkungan belajar kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (4,88%), kategori tinggi sebanyak 14 siswa (34,14%), kategori rendah sebanyak 24 siswa (58,54%) dan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (2,44%). Lingkungan belajar yang rendah ditunjukkan dengan lingkungan belajar yang gaduh, ketika jam pelajaran kosong siswa tidak memanfaatkan waktunya untuk belajar melainkan untuk bersenda gurau. Pada saat berlangsungnya pembelajaran siswa juga berbicara sendiri dengan teman sebangku sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9% dengan nilai signifikansi sebesar 0,013.

Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa sebesar 0,649 dan sebesar 0,421 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa VII SMP

Negeri 1 Kapongan. Sesuai dengan kerangka pikir apabila penggunaan *gadget* dikurangi saat pembelajaran berlangsung dan lingkungan belajar yang kondusif mendukung pembelajaran maka akan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu penggunaan *gadget* di sekolah perlu mendapatkan pengawasan lebih tinggi dan lingkungan belajar perlu di tingkatkan agar menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan *Pie Chart* kecenderungan variabel minat belajar, ditunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (4,88%), kategori tinggi sebanyak 11 siswa (26,83%), kategori rendah sebanyak 22 siswa (53,66%) dan kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (14,63%). Minat belajar siswa yang rendah dikarenakan masih banyak siswa yang belum memenuhi indikator minat belajar yaitu pada indikator rasa ketertarikan terhadap hal yang dipelajari. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1% dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

SIMPULAN

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan sebesar 23,3%. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ($r_{x,y}$) sebesar 0,483 dan koefisien determinasi ($r^2_{x,y}$) sebesar 0,233. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,001 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan *gadget*, ditunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kapongan berada dalam kategori tinggi yaitu 58,54%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arfi Bambani Amri. (2013). Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. *Viva News* (31 Juli).
- Bimo Walgito. (2002). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Buku Pedoman Penulisan Skripsi dan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia. STKIP PGRI Situbondo
- Christiany Juditha. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.

- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Derry Iswidharmanjaya. (2011). "Bila Si Kecil Bermain *Gadget*: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan *Gadget*". Google Book.
- Dinar Barokah (2010). *Minat Belajar*. Diakses dari 1
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Elizabeth Hurlock. (2010). *Perkembangan Anak*. Jilid 2 (Terjemahan Meitasari Tjandrosa). Jakarta: Erlangga
- Garini. (2013). "GADGET" positif dan negatif. Diakses dari http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial_pada_tanggal_25_Agustus_2016_pukul_15.00_WIB.
- Makmum Khairani. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- M. Chabib Thoha dkk. (1998). *Proses Belajar Mengajar PAI di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad Risal. (2011). *Apa Itu Gadget dan Pengertian Gadget*. Diakses dari www.artikelind.com pada tanggal 24 Agustus pukul 15.35 WIB.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Naeklan Simbolon. (2014). *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar*. Diakses dari journal.unimed.ac.id pada tanggal 24 Agustus 2016 pukul 07.50 WIB.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Osa Kurniawan Ilham. (2011). *Gadget, makanan apa itu?*. Diakses dari m.kompasiana.com/osa_kurniawan_ilham/gadget-makanan-apa-itu pada tanggal 23 Agustus 2016 pukul 15.22 WIB.
- Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi. Diakses dari journals.itb.ac.id pada tanggal 9 September 2016 pada pukul 10.20 WIB.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syafrina Maulana. (2013). *Gadget Baik Gak Sih?*. Diakses dari <http://:syafri Maulana.wordpress.com/2013/11/27/gadget-baik-gak-sih/> pada tanggal 29 September 2016 pukul 08.50 WIB.
- Unoviana Kartika. (2014). *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget pada tanggal 14 Juni 2016 pukul 12.30 WIB.