

Minat belajar siswa pada tugas-tugas sekolah : Bagaimana peran intensitas bermain *gadget*?

Salsabilla Adin Ardita¹, Tatik Meiyuntariningsih^{2*}, Hetti Sari Ramadhani³

^{1,2,3} Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

*E-mail: tatikmeiyun@untag-sby.ac.id

Published:
4 Feb 2023

Abstract

This study aims to prove that there is a negative correlation between the variable intensity of playing gadgets with students' learning interest in school assignments. The participants in this study were 75 students from SDN Sukorejo grades V and VI. The sampling technique in this study used a purposive sampling technique. Data analysis technique uses Spearman's Rho correlation. The results showed a correlation of -0.077 with a significance of 0.0512 ($p > 0.05$). This means that the intensity of playing gadgets is not proven to be related to students' learning interest in school assignments, so the hypothesis proposed in this study is rejected

Keywords: intensity, *gadgets*, interest in learning, school assignments

Abstrak

Penelitian ini bertujuan membuktikan adanya korelasi negatif antara variabel intensitas bermain gadget dengan minat belajar siswa pada tugas-tugas sekolah. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 75 siswa dan siswi dari SDN Sukorejo kelas V dan VI. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan korelasi Spearman's Rho. Hasil penelitian menunjukkan korelasi sebesar -0,077 dengan signifikansi 0,0512 ($p > 0,05$). Artinya intensitas bermain *gadget* tidak terbukti berhubungan dengan minat belajar siswa pada tugas-tugas sekolah sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak.

Kata kunci : Intensitas, *gadget*, Minat Belajar, Tugas Sekolah

Copyright © 2023. Salsabilla Adin Ardita, Tatik Meiyuntariningsih, Hetti Sari Ramadhani

Pendahuluan

Lingkungan sekitar dapat berpengaruh pada minat belajar siswa hal ini serupa dengan menurut (Slameto, 2010) diantaranya, faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah serta lingkungan masyarakat. Ketiganya memiliki peran yang penting terhadap minat belajar siswa, namun pengaruh yang tinggi berasal dari lingkungan keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama. Dikatakan pendidikan yang utama karena anak pertama kali mendapatkan pengaruh pendidikan dalam keluarganya. Sedangkan dikatakan pendidikan yang utama karena sekalipun anak mendapatkan pendidikan dari sekolah dan masyarakat, namun tanggung jawab pendidikan terletak pada orang tua.

Sekolah juga memiliki peranan penting untuk mewujudkan suatu tujuan pendidikan nasional melalui proses pembelajaran disekolah. Kegiatan tersebut bertujuan membawa peserta didik agar lebih baik. Berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran dapat diketahui dari hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik.

Tugas sekolah merupakan suatu tugas yang berproses dalam bentuk latihan soal yang akan diberikan oleh kepada siswa agar siswa benar-benar menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan baik. (Endriani & Syukur, 2015) pemberian tugas secara individu sebagai metode untuk memotivasi siswa agar lebih memahami materi yang telah dipelajari serta mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran. Pemberian tugas secara individu ini memiliki batas waktunya serta tugas yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa yang dimiliki.

Menurut Slameto (2015) orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anak, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan anak dan kebutuhannya dalam belajar, tidak mengatur waktu belajarnya, tidak menyediakan atau melengkapi alat belajarnya, tidak memperhatikan apakah anaknya belajar atau tidak, tidak mau tau bagaimana kemajuan belajar anaknya, kesulitan yang dialami dalam belajar dan lain sebagainya, dapat menyebabkan anak tidak atau kurang berhasil dalam poses belajar.

Kesulitan yang dihadapi oleh siswa beraneka ragam seperti terlambat dalam mengumpulkan tugas, mengerjakan tugas sehari sebelum dikumpulkan, tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, belajar sehari sebelum ujian dilaksanakan. Hal ini dikarenakan siswa lebih senang melakukan kegiatan yang lain yang tidak ada kaitannya dengan tugas sekolah, melakukan aktivitas yang dipandang lebih menyenangkan seperti bermain *gadget* Seharusnya siswa tersebut mampu mengerjakan tugas dengan baik mengumpulkan tugas sesuai dengan batas waktu yang telah diberikan guru agar tidak berdampak pada prestasi belajarnya.

Pada awal tahun 2000 teknologi komunikasi mulai berkembang dengan pesat. *Gadget* mulai tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. *Gadget* sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan pribadi manusia masa kini dan merupakan barang yang akrab dengan masyarakat (Irawan, dkk, 2013).

Dengan keunggulan *gadget* yang begitu banyak, ketertarikan masyarakat untuk menggunakan semakin meningkat. Faktanya *gadget* tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun keatas), tetapi juga beredar dikalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing dikalangan untuk anak usia (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Sudah bukan hal biasa pada saat ini menggunakan *gadget* pada

anak usia dini, disamping *gadget* memiliki berbagai macam fitur dan berbagai macam aplikasi, anak akan lebih merasa nyaman dapat bermain menggunakan *gadget* tanpa harus mengeluarkan tenaga yang banyak.

Menurut Sigman (2010), pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar *gadget* sekitar satu tahun. Remaja saat ini menghabiskan enam jam sehari untuk memainkan smartphone mereka. Anak-anak yang saat ini berusia 10 tahun, rata-rata melihat lima layar berbeda dari *gadget* mereka dirumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat harga *gadget* semakin terjangkau, hal ini membuat pengguna *gadget* semakin meningkat sangat tajam. Menurut survey dari kemkominfo yang bekerja sama dengan *eMarketer* pada akhir 2015 diperkirakan sekitar 55 juta pengguna smartphone di Indonesia. Sedangkan total penetrasi pertumbuhannya mencapai sekitar 37,1 persen.

Gadget diketahui memiliki banyak bentuk dan jenis dari kegunaannya. Pengguna *gadget* pada anak, tidak asing lagi kita lihat *gadget* pada masa kini telah memiliki berbagai macam aplikasi yang sangat bervariasi, mulai dari games yang bertemakan pembelajaran serta aplikasi yang dapat menghibur anak pada saat bermain (Novitasari, 2016). Namun kecenderungan penggunaan *gadget* pada anak secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan anak tidak peduli dengan kesehatan dan teman-teman yang ada dilingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentunya memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak-anak yang terlalu sering berhadapan dengan *gadget* akan lebih mudah menemukan fitur-fitur yang belum sepatutnya ditonton oleh anak sehingga akan mengganggu perkembangan anak

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ada hubungan negatif antara intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar siswa”. Artinya Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah minat belajar siswa pada tugas-tugas sekolah

Metode

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik korelasi. Korelasi merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih. Tujuan dari teknik korelasi adalah untuk mencari hubungan antara dua variabel atau lebih dengan menghitung korelasi antar variabel yang akan dicari hubungannya. Arah dinyatakan dalam bentuk hubungan positif atau negatif, sedangkan kuatnya hubungan dinyatakan dalam besarnya koefisien korelasi (Sugiyono. 2018).

Partisipan Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) populasi merupakan wilayah yang terdiri atas beberapa obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu sehingga peneliti dapat menetapkan dan mempelajari untuk diambil kesimpulannya.

Karakteristik tertentu sehingga peneliti dapat menetapkan dan mempelajari untuk diambil kesimpulannya. Karakteristik dari suatu populasi ditetapkan terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan penelitian

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan diatas, maka populasi dalam penelitian ini adalah anak sekolah yang duduk dibangku kelas V-VI di Sekolah Dasar SUKOREJO

Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan menggunakan pendekatan *purposive sampling* dengan sampel yang digunakan yaitu anak sekolah SD Kelas V & VI, serta memiliki *gadget* (HP) jumlah sampel yang digunakan yaitu 75 siswa. Menurut (Sugiyono, 2001) teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut

Instrumen

Instrument penelitian/pengumpul data adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2018). Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah skala intensitas bermain gadget dan skala minat belajar.

Tabel 1

Instrument Penelitian

No	Variabel	Instrument
1.	Intensitas bermain <i>gadget</i>	Skala intensitas bermain gadget
2.	Minat belajar	Skala minat belajar

Tabel 2

Uji Validitas Skala Minat Belajar

Putaran ke-	Aitem Semula	Jumlah Gugur	Jumlah Aitem Tersisa	Keterangan
1	24	3	21	<i>Index corrected item total correlation</i> yaitu 0.255
2	21	-	21	<i>Index corrected item correlation</i> yaitu 0.327

Tabel 3

Uji Relibilitas Skala Minat Belajar

Jumlah aitem yang dianalisis	Putaran Analisis	Jumlah aitem valid	Jumlah aitem gugur	Reliabilitas
24	I	21	3	0,865
21	II	21	Tidak ada	0,867

Tabel 4
Uji Validitas Skala Intensitas Bermain Gadget

Putaran ke-	Aitem Semula	Jumlah Gugur	Jumlah Aitem Tersisa	Keterangan
1	27	2	25	<i>Index corrected item total correlation yaitu 0.246</i>
2	25	-	25	<i>Index corrected item correlation yaitu 0.303</i>

Tabel 5
Uji Relibilitas Skala Intensitas Bermain Gadget

Jumlah aitem yang dianalisis	Putaran analisis	Jumlah aitem valid	Jumlah aitem gugur	Reliabilitas
27	I	25	2	0.855
25	II	25	Tidak ada	0.853

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sederhana data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan, dimana teknik analisis data yang diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya Sugiyono (2015).

Berdasarkan hasil perhitungan data melalui uji prasyarat yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini menggunakan *Statistic Non Parametric*. Adapun jenis analisis data yang digunakan adalah *Spearman's Rho* untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar siswa pada tugas-tugas sekolah dengan bantuan SPSS.

Hasil

Uji Asumsi

Berisi mengenai hasil statistik deskriptif, uji asumsi, dan uji hipotesis, yang kemudian dianalisis secara kritis. Gunakan tabel / grafik / gambar yang berisi interpretasi hasil analisis data untuk memudahkan pembaca dalam memahami hasil penelitian teks.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *shapiro-wilk* di dapatkan nilai signifikansi sebesar $p=0.000 < 0.05$ yang mana hal tersebut memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data pendistribusian dalam penelitian ini dikatakan tidak normal. Tabel 6 berikut ini adalah tabel hasil uji normalitas skala minat belajar. Hasil uji linieritas Berdasarkan hasil uji linieritas pada variabel dengan

menggunakan bantuan program *IBM SPSS for Windows* menunjukkan $p=0.458$ yang mana hal tersebut memiliki signifikansi lebih besar dari 0.05. Artinya, terdapat hubungan yang linier antara variabel intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar. Tabel 7 berikut ini adalah tabel hasil uji linieritas skala intensitas bermain gadget dengan minat belajar

Tabel 6
Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistik	Df	P	
Minat Belajar	0.882	75	0,000	Tidak Normal

Tabel 7
Uji Linieritas

Variabel	Sig.	Keterangan
intensitas bermain <i>gadget</i> dengan minat belajar	0.458	Linier

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan korelasi spearman's rho, dapat diketahui bahwa intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar memiliki koefisien korelasi sebesar -0.077. hal tersebut berarti korelasi antar variabel intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar berkorelasi tidak signifikan dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0.512$ ($p > 0.05$). hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang tidak signifikan dengan perkataan lain tidak ada hubungan antara intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar pada tugas-tugas sekolah. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak. Tabel 8 berikut ini adalah hasil uji korelasi antara skala intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar

Tabel 8
Uji Hipotesis

Variabel	Rxy	Sig.	Keterangan
Intensitas bermain <i>gadget</i> dengan minat belajar	-0.077	0.512	Tidak Signifikan

Pembahasan

Proses pengambilan data ini yang pertama peneliti meminta ijin kepada guru yang ada dikelas untuk melakukan pengambilan data, setelah itu memberikan instruksi kepada subyek tentang cara melakukan pengisian, lalu peneliti membagikan lembar kuisisioner skalanya, setelah itu memberikan waktu ke subyek sekitar 15 menit untuk menjawabnya. Ketika waktu sudah habis peneliti mengambil lembar kertas tersebut dari subyek, dan

membagikan jajan kepada subyek bentuk rasa terimakasih sudah mau membantu untuk melakukan pengisian kuisioner tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas bermain gadget dengan minat belajar siswa pada tugas-tugas sekolah. Adapun pembahasan sebagai berikut. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar.

Pada saat proses pengambilan data, peneliti mengamati tentang kondisi subyek yang tidak memahami tentang skalanya ada yang ngobrol dengan teman sebangku, ada yang mengobrol dengan teman yang lain, ada yang menaruh kepalanya kemeja, sehingga ada kemungkinan jawaban nya tidak sesuai dengan dirinya

Minat belajar siswa tidak akan terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik itu yang terdapat dari dalam dirinya maupun di lingkungan sekitar. Menurut Ali (2004), secara keseluruhan faktor yang mempengaruhi minat belajar digolongkan dalam dua kelompok, yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa).

Menurut Slameto (2010) faktor yang mempengaruhi minat belajar ada dua yaitu faktor keluarga, faktor ini mempengaruhi dalam belajar siswa yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan rumah dan faktor masyarakat, faktor eksternal ini juga dapat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Faktor ini meliputi teman dalam bergaul, dan mass media

Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan melibatkan sebanyak 75 siswa kelas V-VI. Teknik pengambilan sampel menggunakan pendekatan purposive sampling. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi spearman's rho dengan bantuan SPSS for windows, menunjukkan adanya hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas bermain *gadget* dengan minat belajar. Artinya dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis dalam penelitian ini ditolak.

Mengingat hasil penelitian yang menunjukkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain gadget dengan minat belajar, maka peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperhatikan variabel x lainnya yang diduga dapat berpengaruh pada minat belajar siswa. Seperti variabel dukungan keluarga, metode mengajar guru. Juga perlu dipertimbangkan kembali tentang kondisi subyek penelitian, bila subyek tidak dapat memahami tentang variabel skala, maka perlu dilakukan pendampingan.

Referensi

- Adeng Hudaya (2018). *Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik*
- Ali (2004) *Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar*. Dalam <http://repositori.unsil.ac.id/682/6/11.%20BAB%202%20Ready%20Banget%20setelah%20revisi%20akhir.pdf>
- Aulia Nurmasari (2016) *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*.

- Des,O., Selan. (2019) *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hail Belajar Siswa Sekolah Dasar*
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017) Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang *Jurnal JPSPD*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4il.a9594>
- Indrawan, P. (2014). *Pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang psikososial anak PAUD*. Retrieved April 12, 2017, from <http://library.binus.ac.id>
- Inaha Rahma Puspitasri (2020). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan*.
- Irawan, J., & Armayati, L. (2013). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja*. *An-Nafs*, 8(2), 29-38.
- Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. *Ejournal Keperawatan*, 3(2).
- Ni Luh Gede M, Widiastiti, & Gusti Ngurah S., Agustika (2020). *Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Polah Asu Orang Tua*
- Rezky Graha Pratiwi & Rosyidah Umpu Malwa (2021). *Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja*
- Ria Fajrin Rizqy Ana (2021) *Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring di SDN Kamulan 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar*
- Rokhani, Sit. i”Dampak Bermain Game Gadget Terhadap Anak”, dalam <http://dokteranak.org/dampak-negatif-bermain-game-untuk-anak>, diakses tanggal 6 juni 2018
- Scribd, “Pengertian intensitas”. dalam <https://www.scribd.com/doc/316536693/Pengertian-Intensitas>, diakses tanggal 6 juni 2018
- Setiawan, A., Sawitri, D., & Suswati, E. (2019). *Pengaruh Minat dan Lingkungan Belajar Terhadap Kesenangan Belajar Dimediasi oleh Motivasi Belajar* *Jurnal Psikologi*, 6(2)
- Simbolon, Naeklan. “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik”, dalam <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323>, diakses tanggal 6 juni 2018
- Supling, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Taufiq,A., Siantoro,G.,&Khamidi, A. (2021). *Analisis Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran daring PjoOk Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) Di Man 1 Lamongan* *Jurnal Education and Development*, 9(1), 225-229
- Umar, Husein. (2013). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak Jakarta: Universitas Budi Luhur*. *E-journal Keperawatan*, 6,1-6.