

ARTIKEL

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GADGET DENGAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS XI IPS SMAN 1 MOJO KABUPATEN KEDIRI
TAHUN AJARAN 2018/2019**



Oleh:

YUSNITA LUTFIAMALIA

14.1.01.01.0028

Dibimbing oleh :

- 1. Dra. Endang Ragil W.P., M.Pd.**
- 2. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi.**

**BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2019**

**SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : YUSNITA LUTFIAMALIA
NPM : 14.1.01.01.0028
Telepon/HP : 081234796166
Alamat Surel (Email) : yusnitalutfia217@gmail.com
Judul Artikel : Hubungan Antara Bermain Gadget Dengan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2018/2019
Fakultas – Program Studi : FKIP – Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Negeri PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : JL. K.H Achmad Dahlan No. 76 Tel. : 771576, 771503, 771495 Kediri.

Dengan ini menyatakan bahwa:

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 4 Februari 2019
Pembimbing I  Dra. Endang Ragil W.P., M.Pd. NIDN. 0726125801	Pembimbing II  Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. NIDN. 0728038306	Penulis,  Yusnita Lutfiamalia NPM. 14.1.01.01.0028

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GADGET* DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI IPS SMAN 1 MOJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2018/2019

Yusnita Lutfiamalia
14.1.01.01.0028

FKIP – Bimbingan dan Konseling

Email: yusnitalutfia217@gmail.com

Dra. Endang Ragil W.P., M.Pd. dan Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan penelitian peneliti, bahwa pendidikan di Indonesia sangatlah penting bagi remaja atau siswa yang sedang bersekolah. Tetapi terkadang banyak faktor yang dapat menyebabkan minat belajar siswa menurun. Dan di era modern seperti ini siswa tidak pernah bisa terlepas dari *handpone* atau *gadget* miliknya. Sehingga ini membuat minat belajar siswa terganggu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar bermain *gadget* dengan minat belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Mojo Kabupaten Kediri tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan teknik korelasional dan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa IPS kelas XI SMAN 1 Mojo Kabupaten Kediri tahun ajaran 2018/2019 yaitu sejumlah 178 siswa, dengan sampel yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Data penelitian ini diperoleh melalui instrument angket. Dari hasil analisis data menghasilkan tingkat korelasi nilai r hitung $0,562 > 0,339$ r tabel, dan taraf signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa ada hubungan antara bermain *gadget* dengan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Mojo Kabupaten Kediri tahun ajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil penelitian ini maka, diharapkan: (1) Bagi guru BK diharapkan lebih memperhatikan sikap dan tingkah laku siswa saat berada di sekolah. (2) Bagi orang tua diharapkan agar lebih memberikan perhatian yang khusus di era modern seperti ini dalam menggunakan *gadget*nya. Sehingga orang tua dapat mengawasinya. Dan agar selalu mengingatkan untuk belajar demi masa depannya (3) Bagi siswa diharapkan siswa agar dapat memahami dirinya dan bisa berfikir kritis bahwa minat belajar itu penting untuk dirinya sendiri di masa depan (4) Bagi guru wali diharapkan agar guru wali mampu bekerjasama sebagai media dalam belajar untuk siswa. Dan selalu memberikan materi yang disukai siswa agar minat belajar siswa semakin tinggi. (5) Bagi peneliti diharapkan di masa yang akan datang dapat digunakan sebagai sumber data untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan lebih lanjut berdasarkan faktor lainnya, variabel yang berbeda dan jumlah sampel yang lebih banyak dan juga tempat penelitian yang berbeda.

KATA KUNCI : Bermain gadget, Minat belajar

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan manusia yang sejak dulu telah lama dilakukan, walaupun dengan cara yang sederhana. Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Masalah pendidikan merupakan masalah setiap orang dari dulu hingga sekarang, dan di waktu-waktu yang akan datang. Pembahasan tentang pendidikan tidak terlepas dari kegiatan minat belajarnya. Menurut (Slameto, 2003). “Minat” merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang”. Oleh sebab itu minat belajar dalam suatu pembelajaran yang dikerjakan oleh siswa dapat menjadi kekuatan dan semangat yang dapat mendorong siswa untuk belajar dengan rajin dan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil nilai yang memuaskan .hal tersebut yang membuat minat belajar sangat penting untuk diteliti, karena dengan adanya minat belajar yang tinggi

dalam belajar hal tersebut akan memudahkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Menurut Zanikhan (2008) minat belajar merupakan suatu aspek psikologi yang menampakkan diri dalam beberapa gejala yang meliputi gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan siswa terhadap belajar yang ditunjukkan oleh siswa melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Indikator minat belajar terdiri dari perbuatan, perhatian dan perasaan senang. Perasaan senang dan perhatian itu seperti siswa senang saat membaca buku pelajaran yang diminatinya dan memperhatikannya serta fokus dan berkonsentrasi saat membacanya. Faktor utama yang menjadi penyebab minat belajar siswa menurun yaitu siswa merasa malas dan tidak ada semangat untuk belajar, dan siswa juga tidak mau mengulangi pelajaran yang diberikan guru saat sudah ada di rumah. Terkadang siswa malah cenderung lebih asik bermain *gadget* yang siswa miliki. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SMA Negeri 1 Mojo fenomena bermain *gadget* dan minat belajar ini dapat diperoleh beberapa permasalahan, salah

satunya yaitu minat belajar siswa yang masih kurang. Berdasarkan penjelasan dari guru yang mengajar pada saat awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan dari guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain *gadget* dan berbicara dengan teman sebelahnya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru. Menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2011), “*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang berarti merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat khusus”. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet). Penggunaan *gadget* secara berlebihan, siswa menjadi kurang fokus terhadap belajar mereka lebih sering memainkan *gadget* nya. Siswa lebih cenderung senang memainkan *gadget*nya daripada membaca buku. Bahkan ada beberapa siswa yang terkadang lebih asik bermain sampai siswa tersebut membolos pada saat jam pelajaran. Kebanyakan yang siswa mainkan adalah bermain *game online*, *chatting* dan membuka media sosial. *Gadget* dapat menurunkan semangat dalam belajar siswa, karena siswa akan lebih senang menggunakan *gadget* miliknya untuk bermain daripada

belajar Pengawasan orang tua dirumah juga sangat penting untuk pengawasan dalam belajarnya, dan juga peran para guru di sekolah. Jadi, idealnya siswa menggunakan *gadget*nya jangan sampai membuatnya ketagihan dan melupakan waktu saat akan belajar, yang paling penting siswa harus pintar-pintar membagi waktunya. Jika sudah sampai di titik ketagihan, itulah yang membuat malas belajar dan menimbulkan penurunan prestasi di kelas. Oleh karena itu, pihak sekolah harus lebih tegas lagi dalam membuat kebijakan larangan membawa mengoperasikan *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dikelas. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, diketahui bahwa *gadget* sebagai teknologi memiliki dampak positif maupun negatif. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan bermain *gadget* dengan menurunnya minat belajar siswa di SMAN 1 MOJO Kelas XI IPS tahun ajaran 2018/2019”

II. METODE

Menurut Sugiyono (2016:60), Variabel penelitian adalah sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan

objek yang bervariasi dan dapat dijadikan sebagai titik perhatian suatu penelitian. Maka variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Independen : Menurut Sugiyono (2016:61), dalam bahasa Indonesia sering di sebut sebagai variable bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah bermain *gadget*. Definisi operasional dari bermain *gadget* adalah mengoperasikan sebuah alat komunikasi yang canggih dan sudah menjadi kebutuhan yang harus ada di dalam genggamannya, sudah pasti apalagi kalo udah di jaman era global seperti sekarang ini gak punya gadget rasanya akan minder.
2. Variabel Dependen: Menurut Sugiyono (2016:61), Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah di pengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah Minat Belajar. Definisi operasional minat belajar menurut Zanikhan (2008) minat belajar merupakan suatu aspek psikologi yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti perasaan senang, gairah, keinginan, perasaan

tertarik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, dan ketertarikan siswa terhadap belajar yang ditunjukkan dengan keantusiasan partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Dalam penelitian ini pendekatan atau metode penelitian yang di gunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:23), metode kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka atau diangkakan (skoring).

Jenis teknik penelitian ini adalah korelasional. Teknik korelasi merupakan salah satu teknik analisis dalam statistik yang digunakan untuk mencari hubungan antara dua variabel yang bersifat kuantitatif. Hubungan dua variabel tersebut dapat terjadi karena adanya sebab akibat atau dapat pula terjadi karena kebetulan. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain gadget dan minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Mojo.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS dituliskan dalam tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 1
Populasi di Siswa Kelas XI
IPS SMA Negeri 1 Mojo

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
X IPS 1	16	20	36
X IPS 2	17	17	34
X IPS 3	17	19	36
X IPS 4	15	20	36
X IPS 5	18	18	36
JUMLAH			178

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016:85) *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Artinya sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek/sampel ini untuk mencari siswa yang minat belajarnya berkurang. Jumlah dari kelas XI IPS 2 yang dijadikan sampel adalah sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan variabel bermain *gadget* yaitu angket/kuesioner. Lembar angket yang digunakan adalah angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban dan responden tinggal memilih jawabannya. Pengukuran angket menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2016:134) Skala *Likert* digunakan peneliti untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dalam menganalisis data penelitian ini peneliti menggunakan teknik korelasi *product moment*. Untuk memudahkan perhitungan data yang telah didapatkan peneliti menggunakan SPSS 23. Analisis tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah bermain gadget dengan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Mojo Kabupaten Kediri tahun ajaran 2018/2019. Dalam penelitian ini prosedur analisis data yang digunakan adalah prosedur uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Korelasi.

a. Uji normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas peneliti menggunakan SPSS 23 dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dan ini merupakan hasil uji normalitas instrumen dari variabel bermain gadget dan minat belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2
Uji Normalitas
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Bermain Gadget	Minat Belajar
N		34	34
Normal	Mean	87,76	73,35
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	7,447	5,938
Most Extreme	Absolute	,109	,095
Differences	Positive	,087	,095
	Negative	-,109	-,083
Test Statistic		,109	,095
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Dari data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai sig. variabel bermain gadget dan minat belajar masing-masing sebesar 0,200 dan 0,200. Berdasarkan ketentuan apabila nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa dua variabel bermain gadget dan minat belajar itu berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Uji homogenitas data ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23 menggunakan One Way Anova, dengan kriteria perhitungan jika nilai signifikan (2-tailed) > (0,05), maka data memiliki varian yang sama (homogen). Dan jika nilai signifikan (2-tailed) < (0,05) maka data tidak memiliki varian yang sama (tidak homogen).

Tabel 3
Hasil uji homogenitas data dari dua variabel

Test of Homogeneity of Variances			
Minat Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,189	1	66	,144

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel bermain gadget dan minat belajar adalah 0,144 > 0,05, dan dapat disimpulkan kalau

keduavariabel adalah memiliki varian yang sama (homogen).

c. Uji Korelasi

Untuk mempermudah pengujian hasil analisis data peneliti menggunakan bantuan SPSS 23, dan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Alasan peneliti menggunakan teknik ini adalah untuk mengetahui adanya sebuah hubungan atau tidaknya variabel bermain gadget dan minat belajar siswa.

Tabel 4
Hasil korelasi variabel bermain gadget dan minat belajar siswa

Correlations			
		Bermain Gadget	Minat Belajar
Bermain Gadget	Pearson Correlation	1	,562**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	34	34
Minat Belajar	Pearson Correlation	,562**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	34	34

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 4 memaparkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,562 antara variabel bermain gadget (X) dengan variabel minat belajar (Y) pada probabilitas sig. (0,001) dengan jumlah N= 34 pada taraf signifikansi 5%. Maka nilai r_{tabel} 34 adalah 0,339. Sehingga hasil analisis diperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,562 > 0,339$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara bermain gadget dan minat belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi *pearson product moment* diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,562 dan nilai signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ hal ini berarti adanya hubungan antara bermain *gadget* dan minat belajar siswa. Dan hubungan antara kedua variabel masuk dalam kategori sedang. Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 5

Pedoman interpretasi koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

(Sugiyono 2016 : 257)

Dari hasil pengujian statistik diatas dapat diketahui nilai korelasi *pearson* sebesar 0,562 karena nilai range 0,40 – 0,599 maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berkorelasi sedang.

Berdasarkan hasil uji korelasi variabel bermain *gadget* dan minat belajar dapat diperoleh nilai r hitung 0,562 > 0,339 r -tabel, dan taraf signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa ada hubungan antara bermain *gadget* dan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Mojo Kediri tahun ajaran 2018/2019. $0,562 \geq 0,339$ maka H_a

diterima sehingga terdapat hubungan bermain *gadget* dan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Mojo Kediri tahun ajaran 2018/2019.

IV. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis yang telah dianalisis diperoleh hasil perhitungan r hitung > r tabel yaitu $0,562 > 0,339$ pada taraf signifikan 5%, akibatnya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *gadget* dan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Mojo Kediri Tahun Ajaran 2018/2019.

B. Implikasi

Sesuai dengan kesimpulan yang telah peneliti sampaikan diatas, maka dapat di implikasikan, yaitu bahwa bermain *gadget* bisa mempengaruhi sebab akibat dari minat belajar siswa. Oleh sebab itu minat belajar siswa sangat diperlukan untuk siswa agar menjadi pribadi yang cerdas dan kehidupan dimasa depannya. Oleh karena itu diharapkan orang tua, guru khususnya guru BK agar lebih memperhatikan perilaku siswa dalam menggunakan *gadget* nya di masa modern saat ini.

C. Saran- saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti kemukakan

pada bagian sebelumnya maka peneliti mengajukan beberapa saran:

1. Bagi Guru BK

Diharapkan lagi agar guru bimbingan dan konseling lebih memperhatikan sikap dan tingkah laku siswa saat berada disekolah.

2. Bagi Orangtua

Diharapkan agar orang tua lebih memberikan perhatian yang khusus di era modern seperti ini dalam menggunakan *gadget* nya. Sehingga orang tua dapat mengawasinya. Dan agar selalu mengingatkan untuk belajar demi masa depannya

3. Bagi siswa

diharapkan siswa agar dapat memahami dirinya dan bisa berfikir kritis bahwa minat belajar itu penting untuk dirinya sendiri di masa depan.

4. Bagi guru wali

Diharapkan agar guru wali mampu bekerja sama sebagai media dalam belajar untuk siswa. Dan selalu memberikan materi yang disukai siswa agar minat belajar siswa semakin tinggi.

5. Bagi peneliti

Diharapkan dimasa yang akan datang dapat digunakan sebagai sumber data

untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan lebih lanjut berdasarkan faktor lainya, variabel yang berbeda dan jumlah sampel yang lebih banyak dan juga tempat penelitian yang berbeda.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Guru, S.N. (2011) Minat Dalam Belajar . (online) tersedia:<https://suara.nurani.guru.wordpress.com/2011/12/01/minat-dalam-belajar-siswa/>. Di unduh Tanggal 17 Mei 2018
- Muhammad Risal.(2011). *Apa Itu Gadget dan Pengertian Gadget*. (online)tersedia: www.artikelind.com. Di unduh pada tanggal 22 Mei 2018.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatifdan R&D*. Bandung: AlfaBeta.
- Zakky. 2018. Pengertian pendidikan menurut para ahli dan secara umum. (online). tersedia:<https://www.zonareferensi.com/pengertian-pendidikan/>. Di unduh tanggal 20 mei 2018.