



Analisis Penggunaan “Gadget” terhadap Prestasi Siswa Kelas X di SMK YPK Imanuel Kota Sorong

Simson Mambraku^{1*}, Muhammad Ali Kasri², Saharudin Saharudin³

¹⁻³ Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, Indonesia

*Korensipensi penulis: simsonmambraku0@gmail.com

Abstract: This research aims to analyze the problem or impact of using gadgets on the achievement of student X at YPK Imanuel Vocational School, Sorong City. The research method uses a qualitative approach using case studies. Data was collected by observation, interviews and documentation. The sample was determined using the "Purposive Sampling" technique. The subjects of this research were 11 students of class X multimedia 1 and 10 multimedia students. The results of this research show that the use of gadgets does not have a completely negative impact on student achievement, but rather provides positive things that students can do, such as making it easier for students to do assignments, being interactive and making it easier for students to find information. This can be seen from the results of research conducted by researchers on class, images and animations that can increase students' interest and understanding of the subject.

Keywords: Use; Gadget; Impact; Achievement; Qualitative.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis masalah atau dampak penggunaan gadget terhadap prestasi siswa X di SMK YPK Imanuel Kota Sorong. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi kasus. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik “Purposive Sampling”. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X multimedia 1 sebanyak 11 orang dan multimedia 10 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak sepenuhnya berdampak negatif terhadap prestasi siswa, melainkan memberikan hal-hal positif yang dapat dilakukan oleh siswa seperti memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas, interaktif dan mempermudah siswa dalam mencari informasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas X Multimedia yang mengatakan bahwa *gadget* dapat memberikan kemudahan akses ke berbagai sumber pengetahuan dan informasi, seperti dapat mencari materi pelajaran internet, kemudian membaca buku elektronik, dapat mempraktekan elemen multimedia seperti video, gambar dan animasi yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kata Kunci: Penggunaan; Gadget; Dampak; Prestasi; Kualitatif.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Di era yang serba modern ini teknologi semakin hari semakin berkembang dan menjadikan teknologi sebagai salah satu bagian penting bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi tersebut menimbulkan perubahan yang begitu banyak dalam aspek kehidupan manusia, salah satu aspek tersebut adalah komunikasi.

Secara terminologis, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Dari pengertian tersebut komunikasi melibatkan sejumlah orang, dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain.

Dalam buku Dinamika Komunikasi (Effendy:2015), komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap dan perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media.

Hovland (Effendy:2009), komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain. Pengertian serupa diungkapkan Arni Muhammad dalam bukunya Komunikasi Organisasi (2011), komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun nonverbal antara si pengirim pesan dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Jadi dari beberapa pendapat di atas tentang pengertian komunikasi peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dengan tujuan merubah sikap seseorang.

Komunikasi yang semakin canggih yaitu *gadget* memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Menurut Mardhi (2015) *gadget* dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan *gadget*. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit. *Gadget* dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Hidayat & Erfian Junianto, 2017).

Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* maupun *tablet*. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga seringkali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada nilai akademik dan prestasi siswa. Pada era sekarang *gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk pada nilai akademik maupun prestasi mereka. Tidak heran jika *gadget* pada era sekarang banyak disukai oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada era sekarang telah berubah menjadi barang yang menarik terutama pada teknologi *touchscreen* dan juga telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik perhatian, terutama pada anak-anak.

Menurut Jati (dalam Fajrin, 2015:3), trend *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop* semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *Blackberry*.

Menurut Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil, 2015:2) *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring

perkembangan pengertian *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Komunikasi

Menurut Mangkunegara (2018) Komunikasi dapat diartikan sebagai proses pemindahan suatu informasi, ide, pengertian dari seseorang kepada orang lain dengan harapan orang lain tersebut dapat menginterpretasikan sesuai dengan tujuan yang dimaksud.

Menurut Busro (2018) Komunikasi adalah pertukaran informasi atau pesan secara dua arah antara komunikator dan komunikan, baik langsung maupun tidak langsung, baik dengan menggunakan maupun tidak menggunakan media.

Menurut Mondry dalam (Oktarina & Abdullah, 2017) menyatakan bahwa komunikasi berasal dari kata *common* yang berarti sama dengan maksud sama makna sehingga secara sederhana dapat dikatakan bahwa komunikasi merupakan proses menyamakan persepsi, pikiran dan rasa antara komunikator dan komunikan.

Menurut Oktarina dan Abdullah (2017) Komunikasi adalah suatu proses. Komunikasi sebagai suatu proses artinya bahwa komunikasi merupakan serangkaian tindakan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan (ada tahapan atau sekuensi) serta berkaitan satu sama lainnya dalam kurun waktu tertentu.

Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Manumpil, dkk (2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *iphone*, dan *blackberry*. Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang anak atau remaja dalam penggunaan gadget yaitu sebagai berikut: (1) Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini.

Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru; (2) Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik yang membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan gadget; (3) Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi seperti bermain game, sosial media, bahkan sampai berbelanja online; (4) Keterjangkauan harga gadget yang disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi; (5) Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat, karena pada zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Dampak positif penggunaan gadget adalah sebagai berikut: (1) Memudahkan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang banyak sehingga lebih mudah untuk memperbanyak teman dan berkenalan dengan orang baru; (2) Mempersingkat jarak dan waktu; (3) Hubungan jarak jauh tidak menjadi masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget; (4) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti.

Dampak negatif penggunaan gadget adalah sebagai berikut: (1) Aplikasi yang ada didalam gadget membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali seseorang mengabaikan orang yang ada disekitarnya bahkan tidak jarang tidak menganggap orang yang mengajak berbicara; (2) Seseorang menjadi kecanduan bermain gadget. Awalnya remaja menggunakan gadget untuk berkomunikasi menggunakan media sosial. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan baru dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan; (3) Gadget memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk porno grafi dan video kekerasan; (4) Media sosial yang ada didalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti bullying, penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan pengenalan di media sosial; (5) Gadget membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas, serta membuat remaja sulit dalam membangun kemampuan dan ketrampilan sosialnya.

2.2.5 Definisi Prestasi Belajar

Penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan peserta didik yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Menurut Siti Maesaroh (2013:11) menerangkan bahwa "prestasi belajar merupakan hasil daripada aktivitas belajar atau hasil dari usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, dimana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri peserta didik".

Prestasi belajar menurut Winkel yang dikutip Noor Komari Pratiwi (2015:81) merupakan “bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar”.

Beberapa prinsip dalam belajar yaitu: Pertama, belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Kedua, konstruksi makna adalah proses yang terus menerus. Ketiga, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. Keempat, hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia.

3. METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan studi kasus. Penelitian kualitatif sering disebut juga dengan naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Studi kasus digunakan untuk memberikan pemahaman akan sesuatu yang menarik perhatian, proses sosial yang terjadi atau pengalaman orang yang menjadi latar dari sebuah kasus. Penelitian ini ditelusuri dengan menggunakan cara wawancara penggunaan *gadget*. Ketika wawancara, peneliti bertindak sebagai pengamat netral, yang tujuannya untuk berhubungan dengan informan agar dapat mengetahui penggunaan *gadget* secara jelas. Data yang diambil sesuai dengan kenyataan yang alami. Dalam melakukan penelitian ini peneliti terlibat dan berinteraksi secara langsung dengan siswa yang menjadi subyek dari penelitian ini. Teknik dalam menentukan informan yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Adapun kriteria yang peneliti tetapkan Dapat berkomunikasi dengan baik sehingga dapat menjawab pertanyaan dengan baik.

Subyek Penelitian

Informan merupakan orang yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai situasi serta kondisi latar dari penelitian. Jumlah subyek dari penelitian ini yaitu 21 orang siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong Jurusan Multimedia yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, dan obyek dari penelitian yaitu penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa.

Data dan Sumber Data

Data berasal dari para siswa yang dijadikan sebagai informan dalam penelitian. Sumber data terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Data sekunder, yaitu pengumpulan data dengan cara membaca beberapa jurnal, buku, artikel dan berbagai hasil penelitian terkait.
2. Data primer, yaitu data yang didapat dari kuesioner atau data yang didapat dari hasil wawancara.

Yang menjadi data primer dari penelitian ini yaitu para siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong khususnya kelas X multimedia, sedangkan data sekundernya yaitu dokumentasi. Sumber data utama pada penelitian ini yaitu penelitian itu sendiri, selebihnya hanya data tambahan seperti kata-kata, tindakan, dan dokumen.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan agar peneliti dapat memperoleh gambaran dan keterangan secara nyata terkait sikap dan perilaku dari informan. Hal yang dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengamati secara langsung siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong khususnya kelas X multimedia dalam menggunakan *gadget*.

b. Angket

Angket yaitu jumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dan hal-hal yang ia ketahui, pada umumnya angket bertujuan untuk memperoleh data.

Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangking pertanyaan mengenai masalah atau bidang yang teliti. Penyebaran angket dapat diberikan pada sampel yang telah ditentukan yaitu seluruh siswa kelas X multimedia di SMK YPK Imanuel Kota Sorong. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas X multimedia di SMK YPK Imanuel Kota Sorong.

c. Wawancara

Wawancara dipenelitian ini memakai wawancara yang terstruktur yaitu wawancara yang telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Metode ini digunakan untuk menggali informasi terkait perilaku siswa dalam penggunaan *gadget*. Wawancara dilakukan dengan memakai *smartphone* sebagai alat perekam suara agar dapat diorganisir dengan baik untuk selanjutnya dianalisis. Wawancara dilakukan satu persatu

agar lebih mudah dalam mendapatkan data yang akurat. Penelitian ini dipakai untuk mewawancarai para siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong khususnya kelas X multimedia 1 dan 2.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersumber dari hal-hal atau benda-benda yang tertulis, seperti buku, majalah, dokumen dan sebagainya. Bentuk dokumen yang digunakan yaitu nama-nama para siswa yang aktif dalam menggunakan *gadget*.

Validitas Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan lembar instrumen wawancara. Instrumen tersebut sebelum digunakan akan divalidasi terlebih dahulu. Validasi akan dilakukan oleh beberapa dosen ahli bertujuan agar instrumen yang dibuat sesuai dengan tujuan yang diinginkan dalam penelitian ini. Suatu instrumen dikatakan valid jika mampu digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pelacakan dan pengetahuan secara sistematis transkrip angket, catatan lapangan dan bahan-bahan yang lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan agar dapat di presentasikan semuanya pada orang lain “Analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat di rumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data“. Analisis diamati dengan mempelajari seluruh data dari berbagai sumber setelah itu mengadakan reduksi data dengan membuat rangkuman inti, langkah selanjutnya menyusun dalam satuan-satuan yang kemudian di kategorikan dalam satu kelompok yang sama, kemudian pemeriksaan keabsahan data dan tahap yang terakhir disimpulkan. Dari data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya di analisis dengan rumus koefisien korelasi *produk moment* dan di bantu dengan computer program *Microsoft excel* sebagai berikut :

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x \sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

N : Jumlah responden (21)

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian X dan Y

$\sum X$: Jumlah total skor X

$\sum Y$: Jumlah total skor Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor Y

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian maka nilai r (hitung) dibandingkan dengan r (tabel) pada taraf signifikan 5 dan 1 kriteria pengajuan hipotesis yaitu sebagai berikut :

1. Apabila nilai r ”hitung” lebih besar dari pada nilai r ”tabel” maka hipotesis diterima
2. Apabila nilai r hitung lebih kecil dari pada nilai r tabel maka hipotesis ditolak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2022 s/d Oktober 2022 di SMK YPK Imanuel Kota Sorong. Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas X multimedia 1 sebanyak 11 orang dan multimedia 2 sebanyak 10 orang.

Hasil penelitian yang disajikan dalam bab ini adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti untuk melihat penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa di SMK YPK Imanuel Kota Sorong khususnya kelas X Multimedia. Wawancara yang dilakukan yaitu secara tatap muka atau bertemu langsung. Hasil analisis data yang akan dipaparkan adalah hasil dari wawancara yang akan dianalisis oleh peneliti itu sendiri untuk melihat bagaimana siswa menggunakan *gadget* didalam kehidupannya sehari-hari.

Kasus :

- Topik : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa
- Jumlah responden : 21 siswa
- Alat ukur : Angket Skala Likert
- X = Penggunaan gadget
- Y = Prestasi siswa

No	Responden	X	Y
1	Enggelina Mlik	29	60
2	Anita B Letsoin	28	55
3	Linda Yermine Fife	24	80
4	Kezia Mononege	29	60
5	Alesia Habetan	21	85
6	Farel Sahetapy	30	55
7	Variske Rumpaisum	26	70
8	Amelia Nelce Dimara	23	75
9	El-Shaddai S Borolla	27	65
10	Dessy Mainolo	27	65
11	Samuel E Rumsaur	29	60
12	Yuliana Faidiban	27	65
13	Juana Valono Bauk	27	65
14	Yordan Mambrasar	26	70

15	Thomas Mandosa	27	65
16	Imanuel Sapulete	46	45
17	Yosua N Refwalu	27	65
18	Novaldo Urini	34	50
19	Rendy Napat	27	65
20	Clara Kendy	34	50
21	Jhon H C Latuheru	34	50

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x \sum y)}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

N : Jumlah responden (21)

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian X dan Y

$\sum X$: Jumlah total skor X

$\sum Y$: Jumlah total skor Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor Y

No	Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	Enggelina Mlik	29	60	1.740	841	3.600
2	Anita B Letsoin	28	55	1.540	784	3.025
3	Linda Yermine Fife	24	80	1.920	576	6.400
4	Kezia Mononege	29	60	1.740	841	3.600
5	Alesia Habetan	21	85	1.785	441	7.225
6	Farel Sahetapy	30	55	1.650	900	3025
7	Variske Rumpaisum	26	70	1.820	676	4.900
8	Amelia Nelce Dimara	23	75	1.725	529	5.625
9	El-Shaddai S Borolla	27	65	1.755	729	4.225
10	Dessy Mainolo	27	65	1.755	729	4.225
11	Samuel E Rumsaur	29	60	1.740	841	3.600
12	Yuliana Faidiban	27	65	1.755	729	4.225
13	Juana Valono Bauk	27	65	1.755	729	4.225
14	Yordan Mambrasar	26	70	1.820	676	4.900
15	Thomas Mandosa	27	65	1.755	729	4.225
16	Imanuel Sapulete	46	45	2.070	2.116	2.025
17	Yosua N Refwalu	27	65	1.755	729	4.225
18	Novaldo Urini	34	50	1.700	1.156	2.500
19	Rendy Napat	27	65	1.755	729	4.225
20	Clara Kendy	34	50	1.700	1.156	2.500
21	Jhon H C Latuheru	34	50	1.700	1.156	2.500

$$\sum X = 529$$

$$\sum Y = 1.255$$

$$\sum XY = 36.935$$

$$\sum X^2 = 744.178$$

$$\sum Y^2 = 85.000$$

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x \sum y)}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$r = \frac{21(36935) - (529)(1255)}{\sqrt{(21(744178) - (529)^2)(21(85000) - (1255)^2)}}$$

Jadi :

$$r = \frac{111.740}{\sqrt{15.347.897 \times 209.975}}$$

$$r = \frac{111.740}{\sqrt{3.222.690.020.472}}$$

$$r = \frac{111.740}{28.840.970}$$

$$r = 0.3874$$

Interpretasi :

Nilai $r = 0.3874$ menunjukkan korelasi sedang dan positif, artinya semakin tinggi penggunaan gadget, semakin tinggi (atau semakin rendah, tergantung arah angket) prestasi, tergantung tanda positif atau negative dalam penelitian.

Pembahasan

Dari 21 informan yang menjadi subyek penelitian yang dilakukan, kebanyakan siswa menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang positif. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan-pernyataan positif responden dalam menggunakan *gadget*.

Setelah melakukan wawancara mendalam yang telah peneliti lakukan kepada 21 informan selaku siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong di kelas X multimedia dengan 15 pertanyaan, peneliti mendapatkan hasil penelitian mengenai bagaimana penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa kelas X di SMK YPK Imanuel Kota Sorong.

Mereka menyatakan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang saat ini sedang disukai oleh banyak kalangan masyarakat maupun siswa di sekolah, hal itu yang membuat mereka penasaran dan tertarik untuk menggunakan *gadget* karena mempunyai model desain yang berbeda-beda. Penggunaan *gadget* selain mengikuti perkembangan yang ada saat ini siswa juga menggunakan sebagai alat untuk mengembangkan pengetahuan pembelajarannya di sekolah.

Gadget digunakan mereka ketika sedang merasa bosan karena tidak ada aktivitas pembelajaran di kelas, dan juga karena jenuh dengan tugas-tugas sekolah atau yang lainnya. Karena *gadget* menampilkan tampilan yang menarik dan bias digunakan untuk bermain game.

Hasil dari penelitian ini yaitu menyatakan bahwa siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong menggunakan *gadget* untuk hal yang positif di sekolah maupun di kelas, hal ini dapat dilihat dari jawaban para informan atas beberapa pertanyaan instrumen yang ditanyakan oleh peneliti, mereka menyatakan bahwa menggunakan *gadget* hanya untuk mencari informasi.

5. PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa kelas X Multimedia di SMK YPK Imanuel Kota Sorong. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti sajikan, menurut data yang di peroleh melalui hasil dari angket dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas X Multimedia SMK YPK Imanuel Kota Sorong dapat di simpulkan bahwa penggunaan *gadget* tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif terhadap prestasi siswa melainkan, memberikan dampak positif terhadap prestasi siswa.

Hal ini dapat dilihat dari jawaban para siswa atas beberapa pertanyaan instrumen yang ditanyakan oleh peneliti, mereka menyatakan bahwa menggunakan *gadget* hanya untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, sebagai sumber belajar dan untuk menghilangkan kebosanan mereka sering bermain game menggunakan *gadget*. Pernyataan ini dapat ditinjau dari hal yang mereka lakukan menggunakan *gadget*, waktu yang mereka habiskan dalam sehari untuk menggunakan *gadget*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saya selaku penulis dan peneliti memiliki beberapa saran yang perlu saya sampaikan, yaitu:

- a. Diharapkan penelitian ini dapat menambah informasi kepada para siswa-siswi kelas X multimedia pada SMK YPK Imanuel Kota Sorong tentang penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa di sekolah.
- b. Peneliti berharap para siswa-siswi bisa dapat lebih bijak lagi dalam penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang positif supaya tidak berdampak yang buruk pada prestasinya di sekolah. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa membuat menjadi malas untuk belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah Rahmah. (2015). *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktivitas kehidupan siswa* (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau.
- Arni Muhammad. (2011). *Komunikasi organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barakati, D. P. (2013). Dampak penggunaan smartphone dalam pembelajaran bahasa Inggris (persepsi mahasiswa). *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 1(1).
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. New York: David McKay.
- Busro. (2018). *Teori-teori komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Effendy, O. U. (2015). *Dinamika komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamid, H. (2018). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 09 Inpres Garantiga Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.
- Hidayat, E. J. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan metode TAM. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163–173. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ji/article/view/2096>
- Jati, & Herawati. (2014). Segmentasi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam menggunakan gadget. Diakses dari <http://e-journal.uajy.ac.id>.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onlibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *E-Journal Keperawatan*, 1.
- Mardhi. (2015). Kasus penggunaan gadget pada anak usia dini.
- Mondry, dkk. (2017). Penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perilaku remaja. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 45–52.
- Oktarina, R., & Abdullah, S. (2017). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 3(2), 30–38.
- Widiawati, R., & Sugiman. (2014). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–120.