



## **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Efektivitas Pembelajaran *Online* Di Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Ganesha Satria Depok**

**\*Ropita, <sup>2</sup>Syahrudi, <sup>3</sup>\*Rendika Vhalery**

<sup>123</sup>*Pendidikan Ekonomi, FIPPS, Universitas Indraprasta PGRI*

*rendikavhalery31@gmail.com*

---

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap efektivitas pembelajaran *online* di jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Ganesa Satria Depok. Penelitian ini dilakukan di SMK Ganesa Satria. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa SMK Ganesa Satria jurusan TKJ yang berjumlah 26 siswa. Hasil analisis data dikategorikan tinggi diperkuat dengan nilai korelasi sebesar 0,9889 yang merupakan korelasi positif. Adapun kontribusi penggunaan *gadget* terhadap efektivitas pembelajaran *online* yang diukur dengan koefisiensi determinasi yang mencapai 97,8%, sedangkan 2,2% sisanya merupakan kontribusi dari variabel yang tidak diteliti. Pengujian hipotesis diketahui bahwa hasil  $t_{hitung}$  sebesar 32,743 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,055 yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap efektivitas pembelajaran *online* di jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Ganesa Satria Depok.

### **KATA KUNCI**

Penggunaan *Gadget*, Efektivitas, Pembelajaran *Online*

### **PENDAHULUAN**

Penyebaran virus covid 19 atau dengan nama lain corona yang berawal pada 11 maret 2020 di wuhan China. Virus ini sangat berbahaya karena dapat menyebabkan kematian bagi penderitanya, covid 19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS-CO-2 yang menular dengan cepat melalui kontak fisik dengan penderita. Pandemi covid 19 merupakan musibah yang memilukan bagi seluruh belahan dunia karena wabah yang disebut corona ini seluruh segmen kehidupan manusia terkena dampaknya tanpa kecuali pendidikan. Pemerintah di berbagai negara mengambil tindakan pencegahan dan pemberhentian penyebaran virus covid 19. Bahkan WHO mendeklarasikan wabah ini sebagai pandemi di dunia karena ini terjadi di berbagai negara di dunia.

Di indonesia sendiri memberlakukan kebijakan dimana seluruh lembaga pendidikan diminta menerapkan teknologi pembelajaran untuk belajar secara *online*. Hal ini bertujuan sebagai upaya pencegahan penularan covid-19. Dengan ini menjadi masalah bagi beberapa lembaga pendidikan yang belum memiliki akademik berbasis daring atau



pembelajaran *online*. Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan siswa. Selain itu banyak siswa menganggap sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan. Mereka bisa berinteraksi satu sama lain sekolah juga meningkatkan kemampuan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa.

Karena covid-19 kita rasakan beberapa dampak nyata di dunia pendidikan sejalan dengan teknologi pembelajaran *online* di Indonesia masih terbatasnya kepemilikan komputer atau laptop dan akses internet merupakan masalah utama yang berdampak pada yang pembelajaran *online* kurang efektif. Temuan ini sama dengan yang terjadi di negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris, bahkan Singapura negara tetangga. Sekolah menengah pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara *online*. Pembelajaran secara *online* telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir.

Pembelajaran *online* dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang. Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, Edmodo, dan Schoology dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp.

Pembelajaran secara *online* bahkan dapat dilakukan melalui media sosial seperti Facebook dan Instagram. Pembelajaran daring menghubungkan siswa dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous).

Gadget merupakan sesuatu yang sering menemani aktivitas harian dari gadget kita bisa mengunduh aplikasi pembelajaran seperti GERDU siswa, *Google Classroom* (Vhalery, Alfilail, Robbani, dan Hia, 2021), *zoom meeting* (Vhalery, Setyastanto, dan Alfilail, 2021), dan masih banyak lagi. Dari Gadget juga kita bisa membuka portal *online* edukasi seperti wikipedia, edupage dan lain lain. Generasi ini juga sering disebut generasi internet atau digital natives. Merupakan anak-anak yang lahir pada tahun 2000an. Generasi ini lahir pada jaman teknologi semakin canggih sehingga gaya belajar pun berbeda. Gaya belajar anak generasi Z yaitu biasanya menyukai format audio – visual bergantung pada gadget yang sudah semakin canggih. Seperti memahami contoh yang lebih akurat, konkret, fakta dan bermanfaat sehingga agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik maka salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah menggunakan gadget sebagai media pembelajaran. Tetapi penggunaan gadget ini apakah efektif dalam penyampaian materi pembelajaran secara *online* dan apakah pengimplementasiannya sesuai kebijakan menteri pendidikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk menulis bagaimana “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap efektifitas pembelajaran *online* di SMK Ganesha Satria jurusan teknik jaringan komputer kelas VII”. Dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap efektifitas pembelajaran *online* di SMK Ganesha Satria jurusan Teknik Komputer dan Jaringan kelas VII.

## METODE

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2021 hingga Juni 2021 di SMK Ganesha Satria. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan



deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah pembelajaran *online* yang dilakukan pada siswa kelas XI dengan menggunakan media *gadget* selama masa pandemi covid 19 di SMK Ganesha satria 1 jurusan teknik komputer dan jaringan yang berjumlah 125 orang siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Snowball sampling*. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Ganesha Satria 1 yang berjumlah 32 orang. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang di gunakan oleh peneliti adalah wawancara, dokumentasi dan observasi. Kuesioner di uji validitas dan di uji reliabilitas yang dapat dilihat berikut ini.

Hasil perhitungan uji validitas penggunaan *gadget* (X) melalui program excel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan *Gadget*

No	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	0,4760	0,3610	Valid
2	0,6154	0,3610	Valid
3	0,5359	0,3610	Valid
4	0,6761	0,3610	Valid
5	0,5256	0,3610	Valid
6	0,6089	0,3610	Valid
7	0,6224	0,3610	Valid
8	0,6712	0,3610	Valid
9	0,4554	0,3610	Valid
10	0,6386	0,3610	Valid
11	0,6703	0,3610	Valid
12	0,7904	0,3610	Valid
13	0,6195	0,3610	Valid
14	0,6341	0,3610	Valid
15	0,7822	0,3610	Valid

Sumber: Peneliti (2021)

Hasil perhitungan uji validitas efektivitas pembelajaran *online* (Y) melalui program excel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Variabel Pembelajaran *Online*

No	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	0,8197	0,3610	Valid
2	0,6555	0,3610	Valid
3	0,7802	0,3610	Valid
4	0,8343	0,3610	Valid
5	0,5788	0,3610	Valid
6	0,6006	0,3610	Valid
7	0,7762	0,3610	Valid
8	0,5569	0,3610	Valid
9	0,4992	0,3610	Valid
10	0,5725	0,3610	Valid
11	0,4814	0,3610	Valid
12	0,6156	0,3610	Valid
13	0,4447	0,3610	Valid
14	0,6025	0,3610	Valid
15	0,6693	0,3610	Valid
16	0,6199	0,3610	Valid

Sumber: Peneliti (2021)



Hasil uji reliabilitas untuk variabel x (penggunaan *gadget*) dan y (pembelajaran *online*) dapat dilihat sebagai berikut:

1) Penggunaan *Gadget* (X)

$$r_{11} = \left( \frac{15}{15-1} \right) \left( 1 - \frac{22,76}{126,94} \right)$$
$$r_{11} = \left( \frac{15}{14} \right) (1 - 0,18)$$
$$r_{11} = (1,07) (0,82)$$
$$r_{11} = 0,8793$$

Berdasarkan ketentuan uji reliabilitas yang mengatakan apabila nilai  $r_{11}$  sebesar  $0,8793 > 0,60$  maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Nilai  $r_{11}$  sebesar  $0,8793$  terkategori sangat tinggi.

2) Pembelajaran *Online* (Y)

$$r_{11} = \left( \frac{16}{16-1} \right) \left( 1 - \frac{14,81}{92,74} \right)$$
$$r_{11} = \left( \frac{16}{15} \right) (1 - 0,16)$$
$$r_{11} = (1,07) (0,84)$$
$$r_{11} = 0,8964$$

Berdasarkan ketentuan uji reliabilitas yang mengatakan apabila nilai  $r_{11}$  sebesar  $0,8964 > 0,60$  maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel. nilai  $r_{11}$  sebesar  $0,8964$  terkategori sangat tinggi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, analisis regresi linear, analisis korelasi, dan analisis hipotesis.

## HASIL & DISKUSI

### *Hasil*

Hasil perhitungan regresi linear sederhana dengan rumus  $Y = a + bX$  didapat hasil  $Y = 22,66 + 0,62X$ . Dari persamaan regresi di atas maka dapat disimpulkan bahwa jika penggunaan *gadget* bernilai 0 ( $X = 0$ ), maka efektivitas pembelajaran *online* sebesar 22,66. Jika penggunaan *gadget* bernilai 1 ( $X = 1$ ) maka nilai penggunaan *gadget* bernilai 0,62 dan efektivitas pembelajaran *online* menjadi  $Y = 22,66 + 0,62 = 23,28$ . Artinya setiap ada kenaikan nilai pada penggunaan *gadget* (X) maka akan menyebabkan kenaikan nilai pada efektivitas pembelajaran *online* (Y) dan sebaliknya.

Dari hasil perhitungan korelasi dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi  $r_{xy} = 0,9889$  artinya korelasi antara penggunaan *gadget* (X) dan efektivitas pembelajaran *online* (Y) berada pada kategori sangat tinggi. Dari perhitungan didapatkan nilai Koefisien Determinasi (KD) sebesar 97,8%. Hal ini berarti penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran *online* sebesar 97,8% sedangkan sisanya sebesar 2,2% adalah pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti.

Setelah diketahui nilai  $t_{hitung}$  maka  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$ . Untuk mencari nilai  $t_{tabel}$ , menggunakan taraf kesalahan ( $\alpha$ ) = 5% (0,05), uji dua pihak dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n - 2 = 26 - 2 = 24$ . Dimana nilai kritis pengujian dapat diperoleh dari tabel distribusi t diperoleh  $t_{tabel} = 2,055$ . Lalu membandingkan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Dikarenakan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $32,743 > 2,055$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan



signifikan penggunaan *gadget* terhadap efektivitas pembelajaran *online* di jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Ganesa Satria Depok.

### **Diskusi**

Dari hasil analisis yang telah dilakukan didapat hasil uji regresi linear yaitu  $Y = 22,66 + 0,62X$ . Hal ini menunjukkan bahwa setiap ada perubahan nilai penggunaan *gadget* akan mempengaruhi nilai efektivitas pembelajaran *online* di jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Ganesa Satria Depok. Hal ini juga didukung oleh data koefisien korelasi yang bernilai  $r_{xy} = 0,9889$  yang mempunyai nilai korelasi yang sangat tinggi. Selain itu, nilai koefisien determinasi sebesar 97,8% menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran *online* sebesar 97,8% sedangkan sisanya sebesar 2,2% adalah pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti.

Dari hasil analisis juga menunjukkan hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap efektivitas pembelajaran *online* di jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Ganesa Satria Depok. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dijelaskan oleh Magdalena, Fauzan, Tantular, dan Syafitri (2021). Mereka menyatakan bahwa penggunaan *gadget* sangat membantu dalam proses pembelajaran *online*. Namun, harus digunakan sesuai dengan apa yang diperlukan atau adanya dampingan khusus dari orang tua/keluarga agar dapat menghindari sisi negatif.

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap efektivitas pembelajaran *online* memiliki pengaruh yang signifikan dikarenakan penggunaan *gadget* dapat menjadi salah satu alternatif belajar siswa sehingga lebih mudah untuk mengakses situs belajar atau informasi untuk mendukung belajar sehingga pembelajaran *online* menjadi lebih mudah dan lebih sederhana. Menurut Mauladina dan Giantara (2020) dapat membangun ranah kognitif siswa sehingga dapat mengembangkan kreativitas serta daya pikir siswa.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan didapat hasil penelitian  $t_{hitung}$  sebesar 32,743 >  $t_{tabel}$  sebesar 2,055 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap efektivitas pembelajaran *online* di jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Ganesa Satria Depok.

Dari penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang bisa penulis berikan yaitu:

1. Perlunya pengarahan dari guru atau orang tua agar penggunaan *gadget* sesuai dengan yang dibutuhkan
2. Perlunya pengarahan dari guru atau orang tua agar penggunaan *gadget* bernilai positif pada saat pembelajaran berlangsung
3. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *online* dibutuhkan motivasi untuk mendorong siswa agar menjadi lebih bersemangat.



## REFERENSI

- Ardiansyah, Ivan. 2013. Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moodle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Campurdarat, K. K. (2018). Jurusan Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.
- Chandrawati, Sri Rahayu. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>.
- Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(3), 126-131.
- Fuadi, T. M., Musriandi, R., & Suryani, L. (2020). Covid-19: Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 193-200.
- Jannah, F. (2021). Peran Media Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Selama Covid-19.
- Khan, Salman. (2012). The One World Schoolhouse. In Hachette Book Group. <https://doi.org/10.1111/edth.12072>
- Magdalena, I., Fauzan, M. I., Tantular, L. D., & Syafitri, H. A. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Pagi Semanan. *PANDAWA*, 3(1), 46-57.
- Mauladina, I., & Giantara, F. (2020). Kreativitas Siswa Dalam Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran PAI Di Masa Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 218-226.
- Oknisih, N., & Suyoto, S. (2019). Penggunaan apren (aplikasi online) sebagai upaya kemandirian belajar siswa. In *seminar nasional pendidikan dasar* (Vol. 1).
- Pratiwi, A. S. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 di SD TI 030 Batu Belah Kelas VI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 766-773.
- Pribadi, Benny. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian.
- Rosdiana, R., Wulandari, K., & Geroda, G. B. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Pelajar Di SMP Negeri 33 Samarinda. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 2(1), 34-41.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25-36.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA: Interactive Media Development of E-Learning in Welcoming 4.0 Industrial Revolution on Ecosystem Material for High School Students. *Biodik*, 5(2), 131-138.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19:(Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Sadiman, Arif S., dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.



- Szpunar, K. K., Moulton, S. T., & Schacter, D. L. (2013). Mind wandering and education: from the classroom to online learning. *Frontiers in psychology, 4*, 495.
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study at Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik, 1*(1), 20-26.
- Vhalery, R., Alfilail, S. N., Robbani, H., & Hia, L. N. (2021). Persepsi Mahasiswa tentang Pembelajaran *Online* Google Classroom pada Minat dan Motivasi Belajar. *Intelektium, 2*(1), 28-36.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Alfilail, S. N. (2021). Pembelajaran Berbasis *Online* “Zoom” Pada Kesiapan Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education, 7*(1), 215-225.