

KORELASI ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN MINAT MEMBACA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV DI SDN TENGAH 01 PAGI

Syahrul Dimas Aditya

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR Hamka, Indonesia

E-mail: dimassyahrul21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan atau korelasi antara penggunaan gadget dengan minat membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Tengah 01 Pagi pada semester 2 tahun pelajaran 2022-2023. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN Tengah 01 Pagi sebanyak 93 siswa. Sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 48 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket/kuesioner. Penelitian ini termasuk kepada penelitian kuantitatif korelasional. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif. Hasil uji koefisien korelasi menggunakan *Product Moment Pearson* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh r hitung sebesar $0,966 > r$ tabel $0,05$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang sempurna atau sangat kuat. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai t hitung sebesar $25,3409 > 2,01290$ dari t tabel, sehingga H_0 di tolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan minat membaca siswa. Selanjutnya, hasil koefisien determinasi (r^2) diperoleh sebesar $0,933156$. Hal ini berarti bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap minat membaca adalah $93,3\%$ dan $6,7\%$ ditentukan oleh faktor lain. Berdasarkan hasil analisis statistik tersebut disimpulkan bahwa penggunaan gadget mempunyai bagian penting dalam meningkatkan minat membaca siswa, begitupun sebaliknya. Ketika siswa memiliki penggunaan gadget yang tinggi maka akan berpengaruh pada minat membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Minat Membaca, Bahasa Indonesia

Abstract

This study aims to determine the correlation between the use of gadgets and interest in reading in the Indonesian language subject for fourth grade students at SDN

How to cite:	Syahrul Dimas Aditya (2022) Korelasi Antara Penggunaan Gadget Dengan Minat Membaca Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Tengah 01 Pagi, (7) 10. Doi: 10.36418/syntax-literate.v7i10.13292
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Tengah 01 Pagi in semester 2 of the 2022-2023 academic year. The population of this study included all 93 students of class IV at Central 01 Pagi Elementary School. The sample used is Simple Random Sampling with a total sample of 48 students. Data collection techniques using observation and questionnaires / questionnaires. This research is included in the correlational quantitative research. The data analysis technique used is descriptive statistics. The results of the correlation coefficient test using Product Moment Pearson with a significance level of $\alpha = 0.05$ obtained r count of $0.966 > r$ table 0.05 . It can be concluded that the two variables have a perfect or very strong relationship. The results of hypothesis testing using the t test obtained a calculated t value of $25.3409 > 2.01290$ from t table, so H_0 was rejected. It can be concluded that there is a positive and significant relationship between the use of gadgets and students' interest in reading. Furthermore, the results of the coefficient of determination (r^2) were obtained at 0.933156 . This means that the effect of using gadgets on reading interest is 93.3% and 6.7% is determined by other factors. Based on the results of the statistical analysis it was concluded that the use of gadgets has an important part in increasing students' interest in reading, and vice versa. When students have high use of gadgets, it will affect students' interest in reading in Bahasa Indonesia subjects.

Keywords: *Use of Gadgets, Interest in Reading, Bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Pada era ini atau biasa di sebut dengan abad 21 tandai dengan abad keternukaan atau globalisasi, pada abad ke-21 ini banyak sekali perubahan-perubahan dari tatanan kehidupan dalam abad sebelumnya. Abad ke-21 juga di kenal sebagai masa pengetahuan (*knowledge age*). Pembelajaran di abad 21 adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Perubahan masyarakat dunia ke arah digitalisasi. Di era globalisasi ini kemajuan teknologi makin berkembang pesat dan makin canggih. Hal ini tidak dapat di pungkiri, teknologi yang kian canggih ini dapat di nikmati oleh semua orang di masa kini. Kehadiran berbagai macam bentuk gadget ialah salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang terjadi.

Melalui perkembangan teknologi yang ada, maka harus dipersiapkan generasi manusia yang dapat menyelaraskan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dengan kehidupan bermasyarakat. Kehidupan masyarakat berkembang dari masa ke masa. Perkembangan teknologi berkembang dengan cepat melalui penggunaan, internet, komputer, dan gadget. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Oleh karena itu, untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju maka pembelajaran di sekolah perlu dipersiapkan dengan matang.

Pembelajaran abad 21 mengharuskan seseorang untuk menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut Prayitno, dkk. (Prayitno et al., 2018), beberapa manfaat dari penggunaan TIK dalam pembelajaran yaitu sebagai sumber

pengetahuan, sebagai alat bantu atau sarana pembelajaran, sebagai fasilitas pembelajaran, sebagai media pembantu pembelajaran.

Penggunaan TIK pada masa anak-anak usia Sekolah Dasar berkaitan dengan intensitas siswa dalam kegiatan belajar termasuk kegiatan membaca siswa. Dalam memulai pembelajaran harus membangkitkan kemauan siswa untuk belajar. Seringkali siswa menganggap kegiatan membaca adalah hal yang membosankan, kaku, dan kuno sehingga siswa malas untuk membaca. Padahal membaca adalah gerbang memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, bagi seorang guru diperlukan keterampilan untuk membangkitkan minat siswa dalam membaca.

Minat membaca di Indonesia tergolong cukup rendah. Hasil survey PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2019 yang dilakukan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) menunjukkan bahwa literasi masyarakat Indonesia menduduki peringkat 72 dari 77 negara. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat minat membaca di Indonesia masih harus diperhatikan. Urgensi minat baca perlu menjadi perhatian dikarenakan minat membaca dapat membuat seseorang dengan giat dalam memperluas pengetahuannya serta hasil belajar yang diterimanya dapat mencapai tujuan secara optimal jika minat baca yang dimiliki seseorang semakin tinggi.

Menurut Retno, minat merupakan kecenderungan dan antusiasme yang besar terhadap sesuatu (Retno Walyyunita A'yun, 2021). Menurut Elendiana, minat merupakan kecondongan terhadap apa yang digemari dan diinginkan oleh seseorang untuk di kerjakan atau dilakukan (Elendiana, 2020). Menurut Elendiana, membaca merupakan kegiatan memperoleh informasi atau memperoleh ilmu pengetahuan baru serta memahami suatu tulisan dari sebuah bacaan (Elendiana, 2020). Menurut Herlina, membaca merupakan suatu kegiatan keterampilan berbahasa yang menyertakan kemampuan mengartikan simbol verbal yang terdapat dalam suatu bacaan. (Herlina, 2019). Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa minat membaca adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan kegiatan membaca.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke V, Gadget dan peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gawai. Menurut Setianingsih, gadget merupakan alat kecil/ mesin yang memiliki berbagai macam fungsi untuk mempermudah dalam mencari informasi dan komunikasi (Setianingsih, 2019). Menurut Chusna, gadget adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi tersendiri (Puji Asmaul Chusna, 2017). Dengan demikian gadget merupakan suatu alat atau perangkat yang memiliki fungsingnya masing masing Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, belum ada penelitian yang membahas terkait korelasi penggunaan gadget dengan minat membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

Berdasarkan hasil analisis masalah dengan instrumen observasi terhadap minat membaca siswa dan wawancara pada guru dan siswa kelas IV SD didapatkan bahwa para siswa sudah mahir dalam menggunakan gadget dalam belajar dan minat membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu di tingkatkan.

Korelasi Antara Penggunaan Gadget Dengan Minat Membaca Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Tengah 01 Pagi

Beberapa hasil penelitian terdahulu telah dilakukan terkait penggunaan gadget dengan minat membaca. Penelitian yang dilakukan oleh Mauludin dan Mudiyanto menyebutkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap gemar membaca siswa di Sekolah Dasar (Mauludhin & Mudiyanto, 2020). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh isma yang mengatakan bahwa penggunaan smartphone itu memiliki dua sisi yaitu sisi positif dan negatif semua itu bergantung kepada pengawasan orangtua dan peran dari pendidik untuk meningkatkan minat membaca (Isma et al., 2022). Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Agung Prasetyo menjelaskan bahwa (1) penggunaan smartphone dapat mempengaruhi minat membaca, (2) Minat membaca siswa dapat muncul oleh dua faktor yaitu faktor internal yang berarti berasal dari keinginan dalam diri siswa serta faktor eksternal yang berasal dari pengaruh luar diri siswa seperti faktor lingkungan dan fasilitas membaca, (3) Penggunaan smartphone dalam meningkatkan minat membaca dapat dengan pengawasan, perhatian, dan pengelolaan smartphone oleh orangtua ataupun guru (Agung Prasetyo et al., 2021). Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut dapat diduga bahwa penggunaan gadget siswa berkaitan dengan minat membaca siswa. Namun, belum adanya penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan atau korelasi antara penggunaan gadget dengan minat membaca siswa di Sekolah Dasar.

Penelitian ini ditujukan untuk memperoleh data empiris tentang hubungan penggunaan gadget dengan minat membaca siswa pada Mapel Bindo. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan Korelasi Antara Penggunaan Gadget Dengan Minat Membaca Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Tengah 01 Pagi.

Berdasarkan perumusan masalah tersebut maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yaitu penelitian korelasi antara penggunaan gadget dengan minat membaca siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD ini di harapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, diantaranya: siswa, guru dan bagi sekolah.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tengah 01 Pagi yang beralamat di Jl. Raya Inpres No.64, RT.3/RW.2, Kp. Tengah, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13540. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di SDN Tengah 01 Pagi Jakarta Timur adalah dikarenakan selama kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) ke-2 berlangsung, peneliti tertarik mengobservasi mengenai minat membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II pada tahun ajaran 2022/2023. Metode Penelitian dan Desain Penelitian (Arikunto, 2013). Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi (Jhon Creswell, 2015). penelitian korelasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan dari dua atau beberapa variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggambarkan suatu fenomena tertentu dengan sistematis dan akurat. Senada dengan yang disampaikan oleh.

Melalui penelitian kuantitatif akan didapatkan signifikansi perbedaan kelompok atau hubungan antar variabel (Azwar, 2010).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tengah 01 Pagi yang terdiri dari 93 siswa. Kelas IV terdiri atas tiga rombel (rombongan belajar) yaitu IV A, IV B, IV C di SDN Tengah 01 Pagi (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, sampelnya adalah sebagian siswa kelas IV dari keseluruhan populasi 93 siswa kelas IV SDN Tengah 01 Pagi (Arikunto (2013).

Teknik pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling*. Teknik *Probability Sampling* merupakan pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh anggota populasi untuk dijadikan sampel (Arikunto (2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah angket dan tes objektif. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden Sugiyono (2013). Angket digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan gadget di kalangan siswa dan minat membaca siswa. Pengambilan data ini dilakukan kepada keseluruhan sampel 48 siswa kelas IV SDN Tengah 01 Pagi.

Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SDN Tengah 01 Pagi Jakarta Timur yang bertepatan di Jl. Raya Inpres No.64, RT.3/RW.2, Kp. Tengah, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13540. Peneliti memilih sekolah ini di karenakan selama PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) ke-2 berlangsung, peneliti tertarik pada sebuah permasalahan yang telah dibahas pada bab I. Dari beberapa masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di sekolah ini.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di bulan Juni 2023 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini melalui angket atau kuesioner. Angket digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan gadget di kalangan siswa. Selanjutnya, tes objektif adalah tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal yang dapat dijawab testee (peserta tes) dengan jalan memilih salah satu (atau lebih) diantara beberapa kemungkinan jawaban yang dipasangkan pada masing-masing items atau dengan jalan menuliskan jawabannya berupa kata-kata atau simbol tertentu pada tempat yang telah disediakan

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel terikat Y (minat baca) dan variabel bebas X (penggunaan gadget). Perolehan data dari variabel tersebut dilakukan melalui 2 buah angket penggunaan gadget sebanyak 25 butir yang memiliki 4 alternatif jawaban dan minat baca sebanyak 20 butir yang memiliki 4 alternatif jawaban.

1. Deskripsi Data Angket Respon Siswa

a. Variabel Penggunaan Gadget

Data variabel (X) Penggunaan Gadget di peroleh peneliti dari hasil angket. Angket yang di gunakan sudah di validasi oleh dosen ahli dan dinyatakan layak

di gunakan untuk pengambilan data penelitian. Angket berjumlah 20 butir dengan ketentuan skor 4 Sangat setuju (SS), 3 Setuju (S), 2 Kurang Setuju (KS), 1 Tidak Setuju (TS).

Setelah instrumen penelitian variabel (X) Penggunaan Gadget di sahkan valid dan reliabel oleh dosen ahli (*Expert Judgment*), peneliti melakukan pengambilan data dengan angket penggunaan gadget. Aspek penggunaan gadget yang dinilai adalah mengetahui fungsi gadget, kemampuan mengoperasikan gadget, pemanfaatan fungsi gadget, dan frekuensi penggunaan gadget. Pengambilan data ini dilakukan kepada siswa kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 48 siswa dari keseluruhan populasi 93 siswa kelas IV SDN Tengah 01 Pagi.

Diperoleh hasil skor tertinggi 88 dan skor terendah 60 dari skala skor 1-100. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil analisis menunjukkan nilai rerata sebesar 74,83, median sebesar 74,5, modus sebesar 78 dan 79 dan standar deviasi 6,71. Penyajian data dilakukan dengan menggunakan data tunggal yang ditampilkan dengan tabel dan

- 1) Mengurutkan Skor peserta didik dari yang terendah hingga tertinggi.
60, 60, 61, 65, 65, 67, 68, 68, 69, 69, 69, 70, 70, 70, 71, 71, 71, 72, 72, 72, 73, 73, 74, 74, 75, 75, 76, 76, 77, 77, 78, 78, 78, 78, 79, 79, 79, 79, 80, 80, 81, 81, 83, 83, 84, 84, 88, 88.
- 2) Menyusun Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget

Angket Penggunaan Gadget (x)	Frekuensi
60	2
61	1
65	2
67	1
68	2
69	3
70	3
71	3
72	3
73	2
74	2
75	2
76	2
77	2
78	4
79	4

80	2
81	2
83	2
84	2
88	2

b. Variabel Minat Membaca

Data variabel (Y) Minat Membaca diperoleh peneliti dari hasil angket. Angket yang digunakan sudah divalidasi oleh dosen ahli (*Expert judgement*) dan dinyatakan valid. Pada setiap butir pertanyaan memiliki 4 indikator penilaian dan setiap indikator penilaian memiliki rentang skor 1 sampai dengan 4 yaitu 4 Sangat setuju (SS), 3 Setuju (S), 2 Kurang Setuju (KS), 1 Tidak Setuju (TS). Pengambilan data ini dilakukan kepada siswa kelsa IV SDN Tengah 01 Pagi Jakarta Timur dengan jumlah sampel sebanyak 48 siswa dari jumlah keseluruhan 93 siswa.

Diperoleh hasil skor tertinggi dan skor terendah 60 dari skala skor 1-80. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil analisis menunjukkan nilai rerata sebesar 58,38 , median sebesar 57, modus sebesar 57, dan standar deviasi 6,00. Penyajian data dilakukan dengan menggunakan data tunggal yang ditampilkan dengan tabel dan

- 1) Mengurutkan Skor peserta didik dari yang terendah hingga tertinggi
49, 50, 50, 51, 51, 52, 52, 52, 53, 53, 53, 54, 54, 54, 55, 55, 55, 55, 55, 57, 57, 57, 57, 57, 57, 58, 59, 59, 60, 60, 60, 60, 61, 61, 61, 61, 62, 62, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 68, 69, 71, 76.
- 2) Membuat tabel daftar distribusi frekuensi minat membaca siswa.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Minat Membaca siswa

Angket Minat Membaca (y)	Frekuensi
49	1
50	2
51	2
52	3
53	3
54	3
55	5
57	6
58	1
59	2
60	4
61	4

62	3
63	1
64	1
65	1
67	1
68	2
69	1
71	1
76	1

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan pada kedua variabel penelitian yaitu Penggunaan Gadget (X) dan Minat Membaca (Y). Desain penelitian ini menggunakan statistik inferensial parametris dalam menguji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah setiap variabel yang akan dianalisis dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. dalam menguji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah setiap variabel yang akan dianalisis dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Syarat menggunakan statistik inferensial parametris adalah data berdistribusi normal. Jika tidak berdistribusi normal maka desain penelitian harus menggunakan statistik inferensial nonparametris.

Dalam penelitian ini, normalitas data diuji dengan *lilifors*. Persamaan korelasi dikatakan baik jika mempunyai data variabel bebas dan data variabel terkait dengan berdistribusi normal. Data berdistribusi normal jika memiliki signifikansi uji, nilai terbesar $|F(z) - S(z)|$ lebih kecil ($<$) dibandingkan dengan nilai tabel *lilifors*. Data dinyatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi uji, nilai terbesar $|F(z) - S(z)|$ lebih besar ($>$) dibandingkan dengan nilai tabel *lilifors*.

Hasil uji normalitas kedua variabel dalam penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3
Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	Nilai L terbesar	hitung L	L tabel signifikansi 5%	Taraf	Kesimpulan
Variabel X dan Y	0,126		0,136		L hitung < L tabel Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil pengujian kedua variabel penelitian, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan gadget (X) dan variabel Minat Membaca memiliki L_{hitung} terbesar 0,126 kurang dari ($<$) L_{tabel} 0,136. Hal ini dapat diartikan bahwa data variabel X dan Y berdistribusi normal.

Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Gadget dan variabel Minat Membaca berdistribusi normal karena keduanya memiliki L_{hitung} terbesar kurang dari ($<$) L_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian analisis statistik inferensial parametris dapat digunakan dalam pengajuan hipotesis.

2. Uji Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana merupakan salah satu metode regresi yang dapat digunakan sebagai alat inferensi statistik untuk menentukan variabel (Y) Minat Baca yang dipengaruhi variabel (X) Penggunaan Gadget. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu :

Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

- a. Jika nilai signifikansi $<$ 0,05 maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y
- b. Jika nilai signifikansi $>$ 0,05 maka variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y

Berikut adalah persamaan umum regresi linier sederhana yang dihitung dengan bantuan SPSS 27.6 adalah sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil Perhitungan SPSS Uji Regresi Sederhana dan Uji Linieritas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1575.246	1	1575.246	635.602	.000 ^b
	Residual	114.004	46	2.478		
	Total	1689.250	47			

a. Dependent Variable: Minat Membaca

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Dari hasil *output* tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 635,602 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel Penggunaan Gadget atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Penggunaan Gadget (X) terhadap variabel Minat Membaca (Y).

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y maka kita dapat melihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 5
Hasil Perhitungan SPSS Koefisien Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	Std. Error of the Estimate
1	.966 ^a	.933	.931	1.574

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Berdasarkan tabel output SPSS “Model Summary” diatas, diketahui nilai koefisien korelasi (r_{xy}) adalah sebesar 0,966. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi atau *R square* sebesar 0,933 ini berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau (R), yaitu $0,966 \times 0,966 = 0,933$. Besarnya angka koefisien determinasi (*R square*) adalah 0,933 atau sama dengan 93,3%. Angka tersebut mengandung arti bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan Gadget) terhadap variabel terikat (Minat Membaca) adalah sebesar 93,3%.

C. Uji Analisis Korelasi

1. Korelasi Antara Penggunaan Gadget Dengan Minat Membaca Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di SDN Tengah 01 Pagi

Korelasi antara penggunaan gadget dengan minat membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Tengah 01 Pagi dapat dihitung menggunakan bantuan SPSS 27.6 adalah sebagai berikut:

Tabel 6
Hasil Perhitungan SPSS *Pearson Correlation*

		Penggunaan Gadget	Minat Membaca
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.966**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	48	48
Minat Membaca	Pearson Correlation	.966**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	48	48

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

Dasar pengambilan keputusan (dengan taraf signifikansi 5%) :

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka berkorelasi
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak berkorelasi

Data dari tabel hasil uji korelasi yang menggunakan SPSS 27.6 menunjukkan hasil signifikansi pada variabel X (Penggunaan Gadget) yaitu $0,00 < 0,05$ dan variabel Y (Minat Membaca) menunjukkan hasil signifikansi $0,00 < 0,05$. Maka kedua variabel ini memiliki hubungan atau bisa dikatakan kedua variabel ini berkorelasi. Selanjutnya, dapat diketahui tingkat derajat hubungan dengan melihat nilai *pearson correlations* dengan pedoman derajat hubungan, sebagai berikut:

Tabel 7
Pedoman Derajat Hubungan

Nilai <i>Pearson Correlation</i>	Kriteria Korelasi
0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
0,21 – 0,40	Korelasi Lemah

0,41 – 0,60	Korelasi Sedang
0,61 – 0,80	Korelasi Kuat
0,81 – 1,00	Korelasi Sempurna

Berdasarkan tabel , diketahui nilai *person correlations* yaitu sebesar $r_{xy} = 0,966 > 0,05$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa, kedua variabel memiliki hubungan yang sempurna atau sangat kuat. Nilai tersebut juga menunjukkan terdapat hubungan positif antara penggunaan gadget dengan minat membaca siswa.

D. Pengujian Hipotesis

1. Uji Signifikansi Uji-T

Uji signifikansi dilakukan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan variabel Y, apakah dapat diberlakukan untuk seluruh populasi. Pengujian signifikansi pada pengujian hipotesis ini menggunakan uji t yaitu dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} ($dk = 48 - 2 = 46$, dengan taraf signifikansi 0,05). Uji signifikansi di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,966\sqrt{48-2}}{\sqrt{1-0,933156}}$$

$$t = \frac{0,966 \cdot 6,7823}{\sqrt{0,066844}}$$

$$t = \frac{6,5517018}{0,258542066}$$

$$t = 25,3409$$

Dari hasil t_{hitung} di atas, selanjutnya disandingkan dengan harga t_{tabel} . Untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk = 48 - 2 = 46$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,01290$. Harga t_{hitung} sebesar $25,3409 > 2,01290$ dari t_{tabel} , sehingga H_0 di tolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan minat membaca siswa.

2. Koefisien Determinasi (r^2)

Dalam analisis korelasi, terdapat koefisien determinasi yang merupakan kuadrat dari koefisien korelasi.

$$r^2 = r_{xy}^2$$

$$r^2 = 0,966^2$$

$$r^2 = 0,933156$$

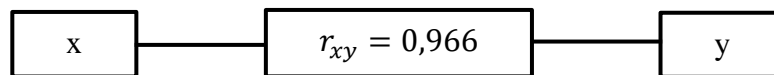
Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan bahwa koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,933156. Hal ini berarti bahwa varian yang terjadi pada variabel penggunaan gadget adalah sebesar 93,3% ditentukan oleh varian pada variabel minat membaca siswa. Dapat diartikan pula bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap minat membaca adalah 93,3% dan 6,7% ditentukan oleh faktor lain.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Tengah 01 Pagi Jakarta Timur yang dimana penelitian ini menggunakan 48 siswa kelas IV SDN Tengah 01 Pagi dari keseluruhan siswa 93 siswa. Desain penelitian ini menggunakan uji korelasi untuk, mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel (X) penggunaan gadget dengan variabel (Y) minat membaca siswa. Peneliti melihat penelitian terdahulu, seperti hasil penelitian (Karuniasari & Dm, 2022) dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Early Literacy Skill Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Mojosongo”. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan early literacy skill. Hasil uji analisis menunjukkan bahwa $p < 0,05$ memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,708 yang berada pada kategori kuat dan positif.

Adapun hasil penelitian Apriani, dkk () dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV dan V di SDN 3 Candikuning”. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SDN 3 Candikuning. Hasil uji statistik menggunakan korelasi spearman rank didapatkan nilai signifikan 0,00 lebih kecil dari signifikansi tabel 0,05.

Pembahasan hasil penelitian ini akan dijelaskan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1

F. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Tengah 01 Jakarta Timur dengan jumlah sampel sebanyak 48 siswa kelas IV terkait hubungan penggunaan gadget dengan minat membaca siswa, peneliti melakukan uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas dan linearitas. Hasil uji normalitas data menunjukkan memiliki L_o terbesar 0,126 kurang dari ($<$) L tabel 0,136. Hal ini dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah peneliti mengetahui bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya adalah uji linearitas dengan melalui uji linear regresi sederhana. Berdasarkan uji tersebut diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 635,602 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan data terregresi linier.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan linear, peneliti selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi product moment. Diketahui bahwa koefisien korelasi antara penggunaan gadget (x) dengan minat membaca (y) adalah 0,966 yang menunjukkan tingkat korelasi yang sempurna atau sangat kuat.

Setelah dilakukan uji signifikansi dengan taraf kesalahan 5% dan dk 46, maka diperoleh thitung lebih besar dari ttabel yaitu $25,3409 > 2,01290$; sehingga H_0 di tolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan minat membaca siswa.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,933156. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh kemampuan penggunaan gadget terhadap minat membaca adalah 93,3% dan 6,7% ditentukan oleh faktor lain.

Hasil penelitian ini dapat diartikan bahwa penggunaan gadget mempunyai bagian penting dalam meningkatkan minat membaca siswa, begitupun sebaliknya. Ketika siswa memiliki penggunaan gadget yang tinggi maka akan berpengaruh pada minat membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan meskipun telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti hanya meneliti satu faktor yang mempengaruhi minat membaca, dimana Ketika proses penelitian ada kemungkinan faktor lain yang ikut memengaruhi minat membaca. Jika melihat koefisien determinasi adalah sebesar 93,3% maka hal tersebut dapat diartikan bahwa 6,7% dipengaruhi oleh faktor lain.
2. Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti siswa kelas IV SDN Tengah 01 Jakarta Timur, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat dijadikan generalisasi sekolah lain atau wilayah yang cakupannya lebih luas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Selama proses penelitian, siswa mengisi angket penggunaan gadget dan angket minat membaca dengan sungguh-sungguh sesuai dengan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. (2) Perolehan skor angket penggunaan gadget dengan jumlah 48 siswa adalah skor terendah sebesar 60 dan skor tertinggi 88 dari skor maksimal 100. Kemudian, untuk nilai rata-rata 74,83, median sebesar 74,5, modus 78 dan 79, serta simpangan baku sebesar 6,71. Perolehan skor angket minat membaca dengan jumlah 48 siswa adalah skor terendah sebesar 49 dan skor tertinggi 76 dari skor maksimal sebesar 80. Kemudian, untuk nilai rata-rata sebesar 58,38, median sebesar 57, modus sebesar 57, dan simpangan baku sebesar 6,00. (3) Perolehan uji koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,966 dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Penggunaan gadget dalam memengaruhi minat membaca siswa kelas IV SDN Tengah 01 Jakarta Timur termasuk dalam kategori korelasi sempurna atau sangat kuat yaitu berada pada rentang 0,81 – 1,00 dan memiliki koefisien determinasi sebesar 0,933 yang dapat diartikan bahwa varian penggunaan gadget sebesar 93,3% ditentukan oleh varian minat membaca dan 6,7% ditentukan oleh faktor lain. (4) Simpulan hasil penelitian baik dalam pengamatan dan perhitungan statistik yang telah dilakukan menandakan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan minat membaca siswa di kelas IV SDN Tengah 01 Jakarta Timur.

BIBLIOGRAFI

- Agung Prasetyo, R., Fachruroddi, & Abivian, M. (2021). Peran Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca di SDN Lajer I. *EDUTARY Education Of Elementary School*, 1(1).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. PT. RAjagrafindo Persada.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Fatayan, A., Frilia, A., & Fauziah, M. P. (2022). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2694–2700. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2474>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5, 355.
- Isma, cut nelga, Rohman, N., & Istiningsih. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya. *Jptam.Org*, 6, 7932–7940. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3650>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Jhon Creswell. (2015). *Riset Pendidikan* (PUSTAKA PELAJAR (ed.); 5th ed.). pustakapelajar@yahoo.com
- Karuniasari, M., & Dm, R. R. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Early Literacy Skill Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Mojosongo*. 1, 33–42.
- Komariyah, S., & Rahim, A. (2022). Minat Membaca Buku Cerita Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Sukajati Haurgeulis. *JOEL Journal of Educational and Language Research*, 2(2), 105–123.
- Marimbun, M. (2019). Minat Membaca dan Implementasinya dalam Bimbingan dan Konseling. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 2(2), 74–84. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i2.1361>
- Mauludhin, F., & Mudiyanto, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gemar Membaca Siswa Kelas IV.1 di MI An-Nur Kota Cirebon. *Indonesian Journal Of Elementary Education*, 2(1), 1–14.

- Prayitno, E., Kurniawati, D., & Arvianto, I. R. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Seminar Nasional Call For Paper & Pengabdian Masyarakat, 1*(1), 401–414.
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, vol 17*(no 2), 318.
- Retno Walyyunita A'yun, dkk. (2021). Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI, 555–568*. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semmai-555->
- Setianingsih, E. S. (2019). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak? *SENDIKA : Seminar Pendidikan Nasional, 397–405*. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/download/420/242>
- Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sobur. (2013). *Psikologi Umum*. Pustaka Setia.
- Soedarsono. (2002). *Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.

Copyright holder:

Syahrul Dimas Aditya (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

