

PENGGUNAAN GADGET DAN AKTIVITAS DALAM MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU PPKN PESERTA DIDIK SMK

Misyela Prisilia Sembung¹, Harol Reflie Lumapow², Viktory Nicodemus Joufree Rotty³

^{1*,2,3} Program Pascasarjana, Jurusan Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Manado, Indonesia

Email: ^{1*} misyelasembung25@gmail.com, ²harolrlumapow@unima.ac.id,

³viktoryrotty@unima.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan penggunaan gadget dan aktivitas penggunaan media sosial terhadap perilaku belajar PPKN. Guru perlu mengetahui dan memahami metode belajar siswa serta membimbing pendidikan tentang penggunaan media sosial bagi siswa agar tidak berdampak negatif terhadap perilaku belajar siswa. Penelitian ini diterapkan melalui metode kuesioner melalui media kuesioner kepada responden. Responden yang dijadikan sampel adalah siswa SMK se- Kecamatan kelas Nongsa. Teknik yang digunakan penulis adalah penelitian Casual-Comparative. Merupakan teknik penelitian yang permasalahannya ditandai dengan adanya korelasi sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat (Indriantoro & Supono, 1999). Metode penelitiannya adalah kuantitatif. Setelah mengumpulkan hasil dari responden, selanjutnya penulis melakukan kualitas data dengan bantuan software SPSS24 dan hasil SPSS24 yang penulis gunakan disimpulkan ada hubungan signifikan atau tidak dari variabel yang diteliti. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran aktif, pedoman pendidikan dan peraturan sekolah tentang penggunaan gadget dan penggunaan media sosial yang baik pada siswa mempunyai hubungan yang signifikan terhadap perilaku belajar pada siswa di PPKn sekolah. Penggunaan gadget mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perilaku belajar dalam hal sikap mengumpulkan tugas dengan cepat.

Kata Kunci: *Penggunaan gadget, aktivitas penggunaan media sosial, perilaku belajar.*

Abstract

The aim of this research is described the relationship between the used gadgets and activities in using social media to the learning behavior of PPKN. Teachers need to know and understand students 'learning methods and guide education about the

How to cite:	Misyela Prisilia Sembung, Harol Reflie Lumapow, Viktory Nicodemus Joufree Rotty (2022) Penggunaan Gadget dan Aktivitas Dalam Menggunakan Media Sosial Terhadap Perilaku PPKN Peserta Didik SMK, (7) 09. Doi: 10.36418/syntax-literate.v7i9.14215
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

use of social media for students so as not to have a negative impact on learners' learning behavior. This research was applied through a questionnaire method through the media questionnaire to the respondents. Respondents who were sampled were students of SMK se-Kecamatan Nongsa class. The technique used by the author is Casual-Comparative research. It is a research technique whose problem is characterized by a causal correlation between the independent and dependent variables (Indriantoro & Supono, 1999). The research method is quantitative. After collecting the results from the respondents, then the authors conducted data quality with the help of the SPSS24 software and the SPSS24 results that the authors used, it was concluded that there was a significant correlation or not of the variables studied. The conclusion of this study is to apply active learning methods, educational guidance and school regulations regarding the use of gadgets and using social media well to students having a significant relationship to the learning behavior at students on the school PPKn. The uses of gadgets has a huge effect on learning behavior in terms of the attitude of collecting assignments quickly.

Keywords: *Gadget usage, activities in using social media, learning behavior.*

Pendahuluan

Teknologi adalah seluruh sarana yang kemudian menyediakan barang-barang yang dibutuhkan bagi kelangsungan serta kenyamanan hidup manusia. Pemanfaatannya pada setiap bidang berbeda-beda. Menurut Manuel Castells, teknologi adalah Sebagai suatu kumpulan alat, aturan serta prosedur yang merupakan penerapan dari sebuah pengetahuan ilmiah mengenai sebuah pekerjaan tertentu dalam suatu kondisi yang akan memungkinkan terjadinya pengulangan.

Seiring berkembangnya zaman teknologi terus berkembang semakin maju dan semakin pesat. Teknologi, satu kata yang sangat berperan penuh dalam perkembangan kehidupan manusia saat ini. Diera seperti saat ini mungkin hampir sebagian penduduk diseluruh dunia termasuk di Indonesia sendiri pun sudah menikmati kemajuan teknologi. Berbicara tentang teknologi tidak akan terpisahkan dengan internet dan Gadget yang merupakan hasil dari teknologi itu sendiri.

Teknologi dan kemajuannya yang pesat sangatlah membantu kehidupan manusia, bahkan dengan kemajuan teknologi yang adapun bisa menciptakan peluang untuk menghasilkan pundi-pundi rupiah tanpa harus meninggalkan rumah sekalipun. Namun mungkin tanpa kita sadari, teknologi yang ada saat ini bisa berubah menjadi sebuah ancaman tersendiri, jika teknologi tersebut tidak mampu dikelola dan justru menguasai kita. Internet dan gadget adalah beberapa hasil dari kemajuan teknologi itu. Saat ini saja, segala sesuatunya telah memanfaatkan fasilitas internet, salah satunya adalah dunia pendidikan.

Di negara kita, 2(dua) tahun terakhir ini hampir seluruh sekolah dan perguruan tinggi, termasuk Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas menggunakan

fasilitas internet dalam proses perekrutan/penerimaan siswa baru. Ini merupakan kemajuan yang sangat baik tentunya, mengingat bahwa haruslah sedini mungkin teknologi itu diperkenalkan untuk pemanfaatan yang positif, juga untuk bekal memasuki Pasar Bebas yang akan sangat menitik beratkan pada teknologi tentunya dan memajukan masyarakat kita. Selain itu juga membantu para orangtua yang sebelumnya memang tidak mengerti penggunaan internet sehingga tanpa sengaja mereka akan belajar dan mencoba memanfaatkannya.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang benar sangat membantu lapisan masyarakat untuk kegiatan ekonomi, politik, sosial, budaya bahkan dunia pendidikan karena pada kenyataannya perkembangan teknologi telah menghapus jarak dan mempersingkat waktu sehingga kegiatan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Dalam ranah pendidikan misalnya, pemanfaatan teknologi khususnya gadget dapat membantu perkembangan kognitif peserta didik dengan banyak berlatih mengerjakan soal dan menggali informasi dari sumber-sumber yang relevan yang ada di internet sebagai sarana pengembangan ilmu dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Tuntutan dari perkembangan teknologi khususnya gadget membuat peserta didik menjadi sangat ketergantungan dalam menyelesaikan tugas dari sekolah sehingga pemanfaatan sumber belajar yang ada di sekolah seperti perpustakaan dan laboratorium serta sarana pendukung pendidikan kurang dimanfaatkan dengan baik. Pemanfaatan gadget yang terlalu lama juga dapat mempengaruhi perilaku belajar yang dapat dinilai dari sikap sosial dan sikap spiritual. Tujuan penelitian diadakan untuk mengetahui hubungan penggunaan gawai dan aktivitas dalam menggunakan media sosial terhadap perilaku belajar PPKN peserta didik di SMK seKecamatan Nongsa.

Pengertian Perilaku belajar Perilaku adalah hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang berbentuk sikap, tindakan dan pengetahuan. Belajar yaitu kegiatan dilaksanakan seseorang mendapatkan pembaharuan sikap, sikap hasil belajar itu relatif permanen, dilihat dari perilaku yang dapat dilihat langsung maupun tidak langsung yang terjadi untuk hasil mengasah dan pengalaman sebagai efek interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perilaku belajar merupakan sikap yang timbul dari diri peserta didik untuk memahami dan tanggap setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi sehingga menunjukkan sikap antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya.

Metode Penelitian

Rancangan Penelitian Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis dan melihat hubungan yang signifikan atau tidaknya antara variabel independen dan variabel dependen.

Tabel 1
Data Populasi

Nama Sekolah	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
SMK 6 Batam	955	190	1145

Penggunaan Gadget dan Aktivitas Dalam Menggunakan Media Sosial Terhadap
Perilaku PPKN Peserta Didik SMK

SMK Penerbangan	16	8	24
SMK An-nacsiyah	35	14	49
Total	1006	212	1218

Sumber: Dapodik Kepri

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik survei lapangan yaitu dengan mendistribusikan kuesioner peserta didik SMK di Kecamatan Nongsa melalui google form.

Hasil Penelitian

A. Hasil data

Analisis Demografi Responden Metode yang digunakan dalam penyebaran dan pendistribusian kuesioner menggunakan google form yang dititipkan kepada wali kelas-wali kelas di sekolah sasaran. Tabel 1 memperlihatkan daftar sekolah sasaran beserta data pendistribusian kuesioner.

Tabel 1
Daftar Sekolah Sasaran

No	Nama Sekolah	Nama Kepala Sekolah	Kec
1	SMK 6 Batam	Deden Suryana, M.Pd.	Nongsa
2	SMK Penerbangan Batam	Erlan Juarsa, S.T.	Nongsa
3	SMK An-nacsiyah	Badjuri, M.Pd.	Nongsa

Agar data tersebar merata maka peneliti membagi kuesioner ke 3 sekolah sasaran yang ada di Kecamatan Nongsa Kota Batam.

Tabel 2
Jumlah Responden

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Kuesioner yang Direspon
1	SMK 6 Batam	1145	226
2	SMK Penerbangan Batam	24	24
3	SMK An-nacsiyah	49	49

Sumber: Data Primer diolah 2020

Tabel 3
Karakteristik Umum Responden

Demografi Responden	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	230	76,9

Perempuan	69	23,1
Usia		
15-16 tahun	120	40,1
17-18 tahun	139	46,5
>18	40	13,4
Jumlah Gawai		
0-2 buah	293	97,9
3-4 buah	6	2,1
Intensitas Penggunaan		
0-2 jam	95	37,1
3-5 jam	111	31,8
>6 jam	93	31,1

Tabel 4
Hasil Uji Statistik Deskriptif

<i>Descriptive Statistics</i>					
	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Rata2_perilaku_Belajar	299	1.00	4.75	3,1392	.69333
Rata2_Penggunaan_Gawai	299	1.00	4.69	3,0003	.65767
Rata2_Penggunaan_Med Sos	299	1.00	4.75	3,1518	.74686
Valid N (<i>listwise</i>)	299				

Sumber: Data Primer diolah (2020)

B. Hasil Uji Outlier

Dalam penelitian ini penulis menemukan 4 data yang *outlier* dari 3 variabel yang diteliti. Dari nilai *z-score* terdapat nilai maksimum lebih dari 3 dan nilai minimum di bawah -3 artinya ada 4 *item* data yang harus dihapus dan tidak bisa diikuti dalam penelitian berikutnya.

C. Hasil Uji Kualitas Data

Pada pengujian ini akan menjelaskan hasil uji validitas dan realibilitas terhadap 29 pernyataan dalam kuesioner.

Tabel 5
Hasil Uji Validitas

Variabel	Variabel	Variabel
Perilaku Belajar 1	.799	<i>Valid</i>
Perilaku Belajar 2	.677	<i>Valid</i>
Perilaku Belajar 3	.794	<i>Valid</i>
Perilaku Belajar 4	.769	<i>Valid</i>
Perilaku Belajar 5	.702	<i>Valid</i>

Penggunaan Gadget dan Aktivitas Dalam Menggunakan Media Sosial Terhadap Perilaku PPKN Peserta Didik SMK

Perilaku Belajar 6	.787	<i>Valid</i>
Perilaku Belajar 7	.773	<i>Valid</i>
Perilaku Belajar 8	.740	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 1	.670	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 2	.760	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 3	.643	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 4	.701	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 5	.731	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 6	.565	Tidak valid
Penggunaan Gawai 7	.800	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 8	.690	<i>Valid</i>
Penggunaan Gawai 9	.494	Tidak Valid
Penggunaan Gadget 10	.522	Tidak Valid
Penggunaan Gawai 11	.486	Tidak Valid
Penggunaan Gawai 12	.275	Tidak Valid
Penggunaan Gawai 13	.745	<i>Valid</i>
Penggunaan Medsos 1	.279	<i>Tidak Valid</i>
Penggunaan Medsos 2	.646	<i>Valid</i>
Penggunaan Medsos 3	.817	<i>Valid</i>
Penggunaan Medsos 4	.845	<i>Valid</i>
Penggunaan Medsos 5	.816	<i>Valid</i>
Penggunaan Medsos 6	.891	<i>Valid</i>
Penggunaan Medsos 7	.689	<i>Valid</i>
Penggunaan Medsos 8	.836	<i>Valid</i>

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas

Variable	Cronbach's Alpha	Kesimpulan
Perilaku Belajar PPkn	.891	<i>Reliabel</i>
Penggunaan Gawai	.77	<i>Reliabel</i>
Penggunaan Medsos	.901	<i>Reliabel</i>

Sumber: Data Primer diolah (2020)

D. Hasil Uji Asumsi Klasik

Tabel 7
Uji Normalitas

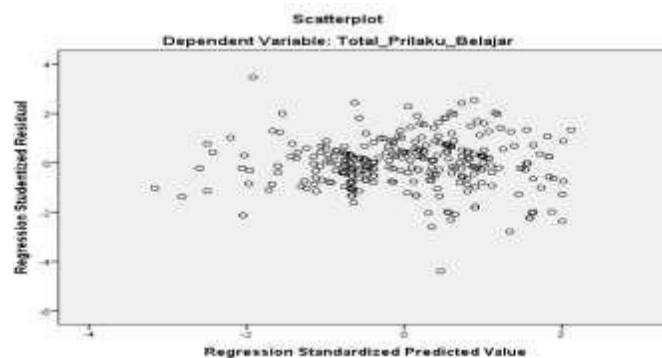
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
<i>Unstandardized Residual</i>		
N		299
<i>Normal</i>	<i>Mean</i>	,0000000
	<i>Std.</i>	,57782218

<i>Parameters^{a,b}</i>	<i>Deviation</i>
	<i>Absolute</i> ,278
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i> ,278
	<i>Negative</i> -,214
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	4,809
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	,000
<i>a. Test distribution is Normal.</i>	
<i>b. Calculated from data.</i>	

Tabel 8
Hasil Uji Multikoloniaritas Variabel Perilaku Belajar PPkn

VARIABEL	COLINEARITY	STATISTIK	HASIL
	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>	
Total Penggunaan Gawai	.380	2.632	Tidak terdapat multikoloniaritas
Total Penggunaan Medsos	.380	2.632	Tidak terdapat multikolonieritas

Sumber: Data primer diolah (2020)



Gambar 1 Hasil Uji Heteroskedasitas

Sumber: Data primer diolah (2020)

E. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 9
Hasil Uji F

ANOVA^a					
	<i>Sum of</i>		<i>Mean</i>		
<i>Model</i>	<i>Squares</i>	<i>df</i>	<i>Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1	<i>Regres</i> 61.910	2	30.955	143.958	.000 ^b

<i>sion</i>			
<i>Residu</i>	62.789	292	.215
<i>al</i>			
<i>Total</i>	124.699	294	

a. *Dependent Variable:* Total_perilaku_Belajar
b. *Predictors:* (Constant), Total_Penggunaan_Medsos,
Total_Penggunaan_Gawai

Sumber: Data Primer diolah (2020)

Tabel 10
Hasil Uji t

Variabel	Unstan dardiz ed Coeffi cients (B)	Standa rdized Coeffi cients Beta	t	Sig.	Kesimpula
(Constant)	1.079	.	8.557	0,000	
Penggunaa n Gawai	.364	.416	6.171	0,000	Signifikan
Penggunaa n Medsos	.274	.	4.883	0,000	Signifikan

Sumber: Data Primer diolah (2020)

H1: Penggunaan Gawai Berpengaruh Signifikan terhadap Perilaku Belajar PPKn

Nilai yang dihasilkan pada pengujian ini didapatkan angka 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Hal ini memperlihatkan bahwa adanya tingkat signifikan penggunaan gadget terhadap perilaku belajar PPKN. Variabel penggunaan gawai berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar PPKN. Terlihat juga hasil *standardized coefficient* pada variabel penggunaan gawai menghasilkan skor yaitu 0,416 yang berarti variabel penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap perilaku belajar. Penjelasan ini mendapatkan suatu kesimpulan bahwa H1 dapat ditemukan pengaruh yang signifikan dan positif variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel perilaku belajar.

H2: Penggunaan Media Sosial Berpengaruh Signifikan terhadap Perilaku Belajar PPKn

Uji t memperlihatkan hasil 0,000 dan nilai ini lebih kecil dari 0,05 membuktikan terdapatnya signifikan penggunaan media sosial terhadap perilaku belajar. Hasil *standardized coefficient* pada variabel persepsi kemudahan menggunakan teknologi meng- hasilkan skor yaitu 0,329 dan menunjukkan variabel penggunaan media sosial

berpengaruh positif terhadap perilaku belajar PPKN. Pengujian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara variabel penggunaan media sosial terhadap variabel perilaku belajar dengan demikian dinyatakan H2 dapat diterima, pengujian selanjutnya adalah uji koefisien determinasi.

Tabel 11
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b			
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,705	,496	,493

a. *Predictors: (Constant), Total_Penggunaan_Medsos, Total_Penggunaan_Gawai*

b. *Dependent Variable: Total_Perilaku_Belajar*

Sumber: Data primer diolah (2020)

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai dan aktivitas media sosial berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar PPKn di SMK se-Kecamatan Nongsa. Penggunaan gawai memberikan kontribusi positif dengan meningkatkan nilai, kreativitas, dan keterampilan peserta didik. Aktivitas media sosial membantu penyampaian informasi dan dapat menjaga keorganisasian data peserta didik. Namun, terdapat keterbatasan penelitian, seperti responden yang terbatas pada SMK di Kecamatan Nongsa dan rendahnya pengukuran variabel independen terhadap perilaku belajar. Oleh karena itu, disarankan untuk melibatkan variabel lain seperti metode pembelajaran, peraturan sekolah, minat baca, dan pembimbingan edukasi dalam penelitian selanjutnya. Implikasi manajerial menunjukkan perlunya bimbingan dan pengarahan edukatif untuk mengoptimalkan penggunaan media sosial dalam pembelajaran PPKn, dengan harapan dapat merubah perilaku belajar peserta didik menjadi lebih baik.

BIBLIOGRAFI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, & Badan Pusat Statistik. 2013. *Penggunaan Internet Sektor Bisnis 2013 (Pertama)*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Astuti, H. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/Siswi SMAN 2 Tembilahan. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 5(3), 157-157.
- Bestari, N. 2016. *Hubungan Kematangan Kepribadian dengan Perilaku Memaafkan pada Remaja Akhir* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Cahyono, A. S. 2016. Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140- 157.
- Davidoff, L. L. 1998. *Psikologi Suatu Pengantar*. Erlangga.
- 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.
- Efendi, F. 2013. Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Tersedia di <http://fuadefendi3.blogspot.co.id/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>*.
- Ghozali, I. 2006. *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hapsari, S., & Rachmawati, L. 2018. Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Hudaya, A. 2018. Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Indriantoro, N., & Supomo, B. 1999. *Metodologi Penelitian Bisnis* (Ed Pertama). BPFE.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. 2015. Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).

Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian Cetakan Kelima*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.

Nourwahida, C. D. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilakusosial siswa di SMA Darussalam Ciputat* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).

Rahman, J., & Kom, S. 2017. Pengaruh Media Sosial Bagi Proses Belajar Siswa. *Journal* <https://kalsel.kemenag.go.id/files/file/artikelprakom/15162891659956.pdf>.

Rumengan, J. 2010. *Metodologi Penelitian dengan SPSS*. Batam: Uniba Press.

Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A. 2016. Pengaruh dan pola aktivitas penggunaan internet serta media sosial pada siswa SMPN 52 Surabaya. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2(1), 17-22.

Soemanto, W. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipita.

Suni, E., & Singh, A. 2014. *How Much Sleep Do We Really Need?* Sleep Foundation. <https://www.sleepfoundation.org/how-sleep-works/how-much-sleep-do-we-really-need#:~:text=National Sleep Foundation guidelines,1,hours of sleep per night>.

Susanti, A. D., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. 2018. Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(10).

Suwahyu, I. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlak dan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMA UII Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Walgito, B. 2003. *Psikologi Sosial*. Andi Offset.

Copyright holder:

Nama Author (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

