**ANALISIS SIKAP TERHADAP**

**PENGGUNAAN *GADGET* DALAM PEMBELAJARAN SISWA SMK PGRI 2**

**KOTA KEDIRI**

Rr. Intan Laksmita Mayastuty1, Dr. Edy Legowo, M.Pd.2, Dr. Ribut Purwaningrum, M.Pd.3

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: intanlaksmita@student.uns.ac.id No. HP +6285736138739

**Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mendeskripsikan profil sikap siswa kelas XI SMK PGRI 2 Kota Kediri terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran; 2) menguji perbedaan sikap siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran antara siswa laki–laki dan siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian survei. Instrimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disebar kepada sample sehingga didapatkan hasil penelitian yang diolah sehingga mendapatkan kesimpulan dari penelitian. Simpulan dari penelitian ini adalah; 1) siswa SMK PGRI 2 Kota Kediri menunjukan sikap positif seperti senang, berminat, dan setuju terhadap penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pembelajaran; 2) tidak ada perbedaan antara siswa laki – laki dan sikap siswa perempuan di SMK PGRI 2 Kota Kediri karena sama – sama menunjukan sikap positif terhadap penggunaan gadget untuk pembelajaran. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti sikap siswa lebih detail dan mendalam, serta dapat mengkaji atau menciptakan aplikasi gadget untuk menunjang pemberian layanan bimbingan dan konseling jarak jauh yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari hasil penelitian tersebut diharapkan untuk kedepannya gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran permanen

**Keywords:** Sikap, gadget, survei

**Abstract:**

*The present study aimed to 1) describe the 11th-grade students’ attitude related to gadget usage in the learning process at SMK PGRI 2 Kota Kediri and 2) to examine the difference in students’ attitude related to gadget usage based on their gender. This study was categorized as a survey study. Regarding data collection, a questionnaire was distributed to the participants of the study. Following the questionnaire’s responses, it was concluded that 1) students of SMK PGRI 2 Kota Kediri exhibited a positive attitude related to the gadget usage as a learning media, they reported that they were happy, interested, and agree with the gadget usage as learning media. As for gender difference, it was found that there was no difference in female and male students’ attitudes related to gadget usage in the learning process. Future studies are expected to scrutinize the students’ attitudes and develop an application that supports the provision of distance guidance and counseling process. Furthermore, it is also expected that gadget could be optimized as a learning media.*

***Keywords****: attitude, gadget, survey*

**PENDAHULUAN**

Dikarenakan pandemic Covid-19 hampir semua kegiatan pembelajaran di SMK PGRI 2 Kota Kediri dilaksanakan dengan cara pembelajaran jarak jauh menggunakan metode daring atau sekolah online. Hal itu menyebabkan *gadget* menjadi media belajar utama dalam proses pembelajaran. Beberapa kendala yang dialami oleh siwa saat pembelajaran daring adalah koneksi internet yang tidak menentu dan terbatasnya *gadget* yang dimiliki siswa.

*Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatuperangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Garini (2013), "*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi". *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Ilham (2011) "*Gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya".

Sikap adalah salah satu unsur kepribadian yang harus dimiliki seseorang untuk menentukan tindakannya dan bertingkah laku terhadap suatu objek disertai dengan perasaan positif dan negatif (Azwar,2012). Kemudian para pakar psikologi mendisfungsikan sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan. Dan formulasi sikap itu dikaitkan sebagai afek positif dan afek negatif yang dikaitkan dengan suatu obyek psikologis. Jadi, sikap itu berhubungan dengan perasaan seseorang terhadap obyek bukan tindakan, di mana perasaan ada kalanya positif dan ada kalanya negatif.

Menurut Mandiangan (2017), bahwa penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan *gadget* dalam proses belajar.*Gadget* menjadi benda ajaib, pintar/smart, dan berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat (peta), mengurus tiket, hotel memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* dilingkungan sekolah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. *Gadget* juga dianggap sebagai ”teman” saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah,*gadget* dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Mahfud dan Wulansari, 2018).

Suartama menyatakan bahwa adanya e-learning sebagai sarana untuk mempermudah dalam mengakses pembelajaran, karena memang ciri dari pembelajaran menggunakan platform e-learning adalah terciptanya lingkungan belajar yang flexibel dan distributed (Suatarma, 2014).

Karena masih banyaknya kesulitan dan kendala dalam menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran menyebabkan banyak siswa yang pro dan kontra terhadap penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran. Hal ini mendasari dilakukannya penelitian ini. Selain itu karena belum ada peneliti yang melakukan penelitian tentang sikap siswa terhadap penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran.

Dari hasil studi pendahuluan di SMK PGRI 2 Kota Kediri, peneliti menentukan tujuan dari peneletian ini adalah untuk mendeskripsikan profil sikap siswa kelas XI SMK PGRI 2 Kota Kediri terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dan menguji perbedaan sikap siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran antara siswa laki–laki dan siswa perempuan.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian survei menggunakan angket yang hasilnya dihitung dengan skala Likert. Penelitian survei adalah metode penelitian yang mengkaji populasi yang besar dengan menggunakan metode sampel yang memiliki tujuan untuk mengetahui perilaku, karakteristik, dan membuat deskripsi serta generalisasi yang ada dalam populasi tersebut. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan profil sikap siswa kelas XI SMK PGRI 2 Kota Kediri terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dan menguji perbedaan sikap siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran antara siswa laki–laki dan siswa perempuan.

Desain survey yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey explanatory. Survey explanatory merupakan suatu penelitian yang berusaha menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesa dinamakan penelitian pengujian hipotesa atau penelitian penjelasan(*explanatory research*). Mengingat penelitian ini di samping mendeskrisikan juga menguji hipotesis tentang ada tidaknya perbedaan sikap terhadap penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran antara siswa laki-laki dan perempuan.

Skala yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah skala likert. Sugiyono (2017), menjelaskan bahwa “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian”. Untuk keperluan analisis ketentuan skala yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3. 3 berikut ini:

Tabel 3. 1 Penelitian Skala Likert

|  |  |
| --- | --- |
| **Alternatif** | **Bobot/ Nilai** |
| Sangat baik (SB) | 5 |
| Baik (B) | 4 |
| Cukup/ Netral (C/N) | 3 |
| Tidak baik (TB) | 2 |
| Sangat tidak baik (STB) | 1 |

Setelah mengetahui rata–rata penafsiran sikap siswa terhadap penggunaan *gadget* untuk pembelajaran peneliti akan menafsirkan rata–rata dengan kriteria yang dapat dilihat pada Tabel 3. 4 dan Tabel 3. 5 di bawah ini.

Tabel 3. 2 Skala Penafsiran Rata-rata Sikap Siswa untuk Pernyataan Positif

|  |  |
| --- | --- |
| **Alternatif** | **Bobot/ Nilai** |
| Sangat setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Netral | 3 |
| Tidak setuju | 2 |
| Sangat tidak setuju | 1 |

Tabel 3. 3 Skala Penafsiran Rata-rata Sikap Siswa untuk Pernyataan Negatif

|  |  |
| --- | --- |
| **Alternatif** | **Bobot/ Nilai** |
| Sangat setuju | 1 |
| Setuju | 2 |
| Netral | 3 |
| Tidak setuju | 4 |
| Sangat tidak setuju | 5 |

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 2 KEDIRI Kelas XI yang beralamat di Jalan K.H Abdul Karim No. 05 Kel. Bandar Lor, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur, 64114. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK PGRI 2 Kota Kediri yang terdapat 10 kelas sehingga total keseluruhan adalah berjumlah 300 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah 75 siswa kelas XI SMK PGRI 2 Kota Kediri.

 Peneliti memilih SMK PGRI 2 Kota Kediri Kelas XI berdasarkan pertimbangan, studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, siswa kelas XI SMK PGRI 2 Kota Kediri pada tahun ajaran 2020/2021 menerapkan media pembelajaran menggunakan *gadget* (*online*) dan pembelajaran kelas.

**HASIL**

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *Microsoft Excel* 2016 diperoleh dari 75 siswa, siswa yang menunjukan sikap sangat positif sebanyak 13 siswa atau 17%; 24 siswa atau 32% menunjukan sikap positif; 15 siswa atau 20% menunjukan sikap positif; 14 siswa atau 19% menunjukan sikap kurang positif; dan 9 siswa atau 12% menunjukan sikap tidak positif. Mayoritas siswa (32%) menunjukan sikap positif, dengan demikian dilihat dari reratanya maupun dari mayoritasnya, dapat dinyatakan bahwa menyatakan profil sikap siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di SMK PGRI 2 Kota Kediri berada pada kategori positif.

Dari hasil uji t test dapat dilihat bahwa nilai signifikan dari perbedaan sikap terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran antara siswa laki – laki dan perempuan adalah 0,058. Dengan pedoman bahwa dinyatakan ada perbedaan jika nilai signifikan <0,05 maka dibuktikan bahwa tidak ada perbedaan sikap terhadap penggunaan *gadget* antara siswa laki-laki dan perempuan karena nilai signifikansi 0,058 >0,05. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara sikap siswa laki – laki dan siswa perempuan terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di SMK PGRI 2 Kota Kediri.

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa analisis sikap siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di SMK PGRI 2 Kota Kediri, diketahui bahwa profil siswa dari 75 sample siswa, siswa yang menunjukan sikap sangat positif sebanyak 13 siswa atau 17%; 24 siswa atau 32% menunjukan sikap positif; 15 siswa atau 20% menunjukan sikap positif; 14 siswa atau 19% menunjukan sikap kurang positif; dan 9 siswa atau 12% menunjukan sikap tidak positif. Mayoritas siswa (32%) menunjukan sikap positif, dengan demikian dilihat dari reratanya maupun dari mayoritasnya, dapat dinyatakan bahwa menyatakan profil sikap siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di SMK PGRI 2 Kota Kediri berada pada kategori positif.

Profil sikap dari 25 sampel siswa laki – laki di SMK PGRI 2 Kota Kediri, siswa yang menunjukan sikap sangat positif sebanyak 2 siswa atau 8%; 8 siswa atau 32% menunjukan sikap positif; 6 siswa atau 24% menunjukan sikap cukup positif; 5 siswa atau 20% menunjukan sikap kurang positif; dan 4 siswa atau 16% menunjukan sikap tidak positif. Mayoritas siswa (32%) menunjukan sikap positif, dengan demikian dilihat dari reratanya maupun dari mayoritasnya, dapat dinyatakan bahwa sikap siswa laki - laki terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di SMK PGRI 2 Kota Kediri berada pada kategori positif.

Profil sikap dari 50 sample siswa perempuan di SMK PGRI 2 Kota Kediri, siswa yang menunjukan sikap sangat positif sebanyak 11 siswa atau 22%; 17 siswa atau 34% menunjukan sikap positif; 11 siswa atau 22% menunjukan sikap cukup positif; 6 siswa atau 12% menunjukan sikap kurang positif; dan 5 siswa atau 10% menunjukan sikap tidak positif. Mayoritas siswa (34%) menunjukan sikap positif, dengan demikian dilihat dari reratanya maupun dari mayoritasnya, dapat dinyatakan bahwa sikap siswa perempuan terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di SMK PGRI 2 Kota Kediri berada pada kategori positif.

Sedangkan untuk perbedaan sikap siswa laki – laki dan perempuan terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran berdasarkan t test dinyatakan tidak ada perbedaan. Dimana mayoritas siswa laki – laki (32%) dan siswa perempuan (34%) menunjukan sikap positif pada penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

Faktor pendukung pada penelitian ini adalah adanya pembelajaran jarak jauh dengan media *gadget* yang lebih memudahkan siswa dalam mengakses informasi. Seperti menurut Mahfud dan Wulansari (2018), bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* dilingkungan sekolah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. *Gadget* juga dianggap sebagai ”teman” saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah,*gadget* dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dianggap lebih terstruktur karena seperti yang dituturkan oleh Munir (2009) dalam bukunya pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi dan komunikasi. Pembelajaran jarak jauh menerapkan sistem pembelajaran daring yang berbasis web. Model pembelajaran jarak jauh online diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian cara materi pembelajaran disampaikan (delivery content) kepada pembelajar yang mengacu pada perancangan tersebut.

Para siswa menganggap pembelajaran dengan media *gadget* lebih menarik dan fleksibel karena banyaknya aplikasi yang menunjang pembelajaran jarak jauh. Hal ini seiring dengan pendapat Yunanta (2019) yang menyatakan, banyak sekali teknologi media pembelajaran yang berbentuk platform yang digunakan disetiap instansi pendidikan, pada tingkat sekolah maupun di perguruan tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan. Seperti Google Classroom, E-learning, YouTube, WAG, Edmodo, Zoom, Googlemeet dan platform lainnya yang mampu menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah. Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada sampel penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

* + - 1. Siswa SMK PGRI 2 Kota Kediri menunjukan sikap positif seperti senang, berminat, dan setuju terhadap penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran. Mayoritas siswa merasa penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran lebih fleksibel dan mudah diterapkan. Hal itu membuat siswa setuju apabila *gadget* dijadikan media pembelajaran secara permanen walaupun tidak sedang masa pandemi.
			2. Tidak ada perbedaan antara siswa laki – laki dan sikap siswa perempuan di SMK PGRI 2 Kota Kediri karena sama – sama menunjukan sikap positif terhadap penggunaan *gadget* untuk pembelajaran. Hal ini dikarenakan baik siswa laki – laki dan perempuan sudah terbiasa menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari – hari. Sehingga pembelajaran menggunakan media *gadget* dianggap lebih efisien dan efektif karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus berkumpul disatu tempat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azwar, S. 2012. Metode penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Friendha Yuanta. 2019. Pengembangan Media Video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 91-100.

Garini. 2013.“*GADGET*” positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/> pengertian-interaksi-sosialpada tanggal 28 Mei 2017

Jeshika mandiangan, “Pengaruh PenggunaanHP dalam Lingkungan Sekolah”, diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh> penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/, tanggal 17 Februari 2020, pukul 18.50 WIB.

Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari. Penggunaan *Gadget* Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif, Seminar Nasional 2018, hlm. 61

Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.

Osa Kurniawan Ilham. 2011. *Gadget*, makanan apa itu? Diakses dari m.kompasiana.com/osakurniawanilham/*gadget*-makanan-apa-itu pada tanggal 28 Mei 2017

Suartama, I Kadek. 2014. E Learning Konsep dan Aplikasinya. Singaraja: Ganesha University of Education.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.