

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Demokrasi, HAM dan Perilaku Belajar Positif Siswa

Dini Apriani^{1*}, Purwani Puji Utami², Nanda Lega Jaya Putra³

¹SMKN 3 Kota Bekasi, Indonesia

^{2,3}Pancasila and Citizenship Education, STKIP Kusuma Negara, Jakarta, Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris mengenai pengaruh Gadget pada Materi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia dalam Kurikulum Mandiri terhadap Perilaku Belajar Positif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan pendekatan korelasional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi dengan sampel yang terjangkau sebanyak 33 siswa yang diperoleh melalui teknik random sampling. Data yang dianalisis adalah analisis deskriptif, uji validitas, reliabilitas, uji-t, koefisien determinasi (KD) dan hipotesis statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara pengaruh Gadget terhadap materi demokrasi dan HAM dalam Kurikulum Merdeka (X) dengan Perilaku Belajar Positif (Y). Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji hipotesis ternyata r hitung lebih besar dari r tabel ($0,562 > 0,344$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara pengaruh gadget pada materi pembelajaran demokrasi dan hak asasi manusia dalam kurikulum mandiri terhadap perilaku belajar positif siswa. Sehingga penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif gadget pada materi pembelajaran demokrasi dan hak asasi manusia dalam kurikulum mandiri terhadap perilaku belajar positif siswa.

Kata kunci: gadget, perilaku belajar positif, pembelajaran demokrasi

Riwayat:

Dikirim: 4 November 2024
Diterima: 15 Januari 2025

Direvisi: 15 Januari 2025
Online: 15 Januari 2025

Identitas Artikel:

Apriani, D., Utami, P.P., & Putra, N.L.J. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Demokrasi, HAM dan Perilaku Belajar Positif Siswa. *Journal of Citizenship Values*, 2(2), 65-72.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang cukup signifikan bagi kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Penggunaan media online dapat meningkatkan berbagai aspek pendidikan, termasuk proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, pembelajaran dapat dilakukan secara efisien dan efektif, sehingga memberikan manfaat yang signifikan bagi dunia pendidikan.

Kecepatan perubahan yang terjadi saat ini mendorong terciptanya informasi dan teknologi yang semakin canggih. Baik proses pendidikan maupun berbagai aspek kehidupan manusia telah banyak diubah oleh kemajuan teknologi. Kami

^{1*}Corresponding author.

E-mail: correspondingauthor@email.ac.id

mengacu pada pengembangan alat atau perantara untuk memungkinkan sistem berbasis kerja secara online sebagai salah satu perkembangan informasi dan teknologi (Kuo, Tsai, & Wang, 2021). Media berbasis internet dapat mendukung berbagai disiplin ilmu, termasuk pendidikan, khususnya proses pembelajaran. Dengan bantuan teknologi, proses pembelajaran online menjadi lebih mudah dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran daring sangat bermanfaat dalam bidang pendidikan (Dung, 2020).

Gadget, alat media online yang populer, memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai informasi dengan mudah (Putri, 2021). Gawai yang paling umum digunakan saat ini adalah smartphone, yang menawarkan berbagai aplikasi dan informasi terkini (Haq, 2022). Penggunaan gadget ini seharusnya menjadi media yang dapat menjadi alat bantu dalam dunia pendidikan. Namun, pada kenyataannya penggunaan gadget ini seperti 2 sisi mata uang, ada yang berdampak negatif dan ada juga yang berdampak positif.

Gadget smartphone dapat bermanfaat dalam hal akses cepat ke informasi, pengetahuan yang luas, diskusi dan presentasi yang mudah, dan tugas-tugas yang efektif. Namun, dampak negatif seperti radiasi dan perangkat elektronik dapat merusak lingkungan dan menghambat interaksi dengan orang lain. Dampak negatif tersebut dapat berdampak negatif pada kegiatan belajar, karena gawai dapat menghambat kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain (Wulandari & Lestari, 2021). Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa anak menjadi kurang interaktif dan lebih nyaman menggunakan gawai sendiri, yang berakibat pada perkembangan anak yang individualis dan anak yang enggan berinteraksi dengan orang lain, baik itu teman maupun orang asing. Marpaung menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari gadget adalah dapat membuat penggunanya menjadi lebih mandiri (Saniyyah, 2021).

Menurut Hasanah & Kumalasari berpendapat bahwa jika siswa sering menggunakan gadget secara berlebihan maka akan timbul masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Saroinsong yang berpendapat bahwa siswa yang sering menggunakan gadget dapat merugikan kemampuan interpersonalnya, pengaruh lainnya akan mempengaruhi perilaku belajar siswa yang positif, siswa daripada harus belajar lebih memilih untuk mengandalkan gadget (Kurniawati, 2020).

Saat ini dalam Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mengajar secara sinkron dan asinkron. Pembelajaran secara sinkron berarti komunikasi yang terjadi secara real time, dimana guru dan murid dapat melakukan komunikasi dua arah secara langsung dan memberikan umpan balik. Dan Asynchronous adalah pembelajaran yang terjadi pada waktu yang bersamaan namun kegiatannya tetap dilakukan secara online, melalui aplikasi media online yang menghubungkan guru dan siswa pada waktu yang telah disepakati bersama (Amadea, Kezia, & dan Margareta, 2020). Hal ini sangat penting untuk dipertimbangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Merdeka, salah satunya pada materi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia saat ini yang membutuhkan peran gawai untuk membantu pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Perilaku belajar positif merupakan sikap antusias yang muncul dari siswa dalam merespon dan terlibat dalam setiap kegiatan belajar mengajar yang

berlangsung. Manifestasi dari perilaku belajar sering kali muncul dalam perubahan kebiasaan, keterampilan, pengamatan, ingatan, berpikir rasional, sikap, apresiasi, dan perilaku yang efektif (Naylah, Anekawati, & Matlubah, 2023).

Perilaku belajar dapat terwujud ketika siswa sadar akan tanggung jawabnya sebagai pelajar, sehingga mereka dapat mengatur waktu dengan baik antara belajar dan kegiatan ekstrakurikuler. Perilaku belajar adalah kebiasaan belajar yang dilakukan secara berulang-ulang oleh seorang individu, menjadi otomatis atau terjadi secara spontan (Putri & Murdy, 2019).

Pembelajaran PPKn dengan menggunakan gadget dan aplikasi pembelajaran lainnya akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa yang menerimanya. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, atau disingkat PPKn, merupakan mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. PPKn menghormati hukum dan mendorong kesadaran. Pada dasarnya, PPKn memasukkan pelajaran tentang demokrasi dan hak asasi manusia ke dalam Kurikulum Merdeka dan mengajarkan siswa bagaimana menjadi warga negara yang baik dengan tetap menjunjung tinggi cita-cita Pancasila sebagai landasan negara Indonesia (Magdalena, Haq, & Ramdhan, 2020). Hal ini sangat penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Kurikulum Merdeka, terutama dengan materi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia saat ini yang membutuhkan peran gawai untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Pembelajaran PPKn dengan menggunakan gawai dan aplikasi edukasi lainnya akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi para siswa yang terlibat di dalamnya.

Dengan adanya kesenjangan tersebut, peneliti tertarik dan ingin mengetahui tentang pengaruh gadget terhadap perilaku belajar siswa, dan melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh Gadget pada Materi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia dalam Kurikulum Mandiri terhadap Perilaku Belajar Positif Siswa di SMKN 3 Kota Bekasi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling dimana semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Dengan menggunakan teknik proporsional random sampling dan menggunakan populasi terjangkau (target) yaitu siswa kelas XI Akuntansi 1 sampai dengan 5 dan yang dijadikan sampel adalah kelas XI Akuntansi yang berjumlah 33 responden dengan jumlah anggota populasi 36 orang. Sedangkan cara pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian melalui sistem kocokan dari total kelas XI Akuntansi 1 sampai dengan 5

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan korelasional yang merupakan bagian dari jenis penelitian deskriptif. Variabel Perilaku Belajar Positif Siswa adalah sebagai variabel terikat yang diberi simbol (Y), data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa pilihan pernyataan dengan ketentuan, skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

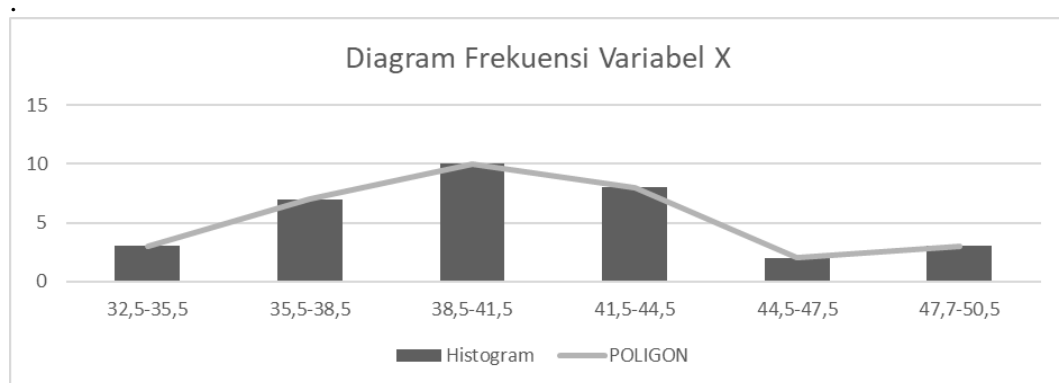
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini didasarkan pada survei yang diisi oleh para siswa. Siswa mengisi survei berdasarkan preferensi dan pengalaman mereka sendiri. Data yang diberikan merupakan data yang diolah dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Deskripsi data dari masing-masing variabel disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, jumlah skor, skor rata-rata, standar deviasi, modus, median, kelas interval, varian sampel, skor maksimum, dan skor minimum. Data tersebut diperoleh dari hasil pre-test dan post-test siswa. Peneliti menilai mereka. Berdasarkan lima aspek keterampilan berbicara yaitu kelancaran, pengucapan, kosakata, tata bahasa, dan pemahaman.

Pengaruh Gadget terhadap Materi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia dalam Kurikulum Merdeka

Total skor yang diperoleh dari variabel X berjumlah 1349, dengan skor terendah 33 dan skor tertinggi 50. Dari jumlah tersebut diperoleh rata-rata (Mean) 40,87, Median 40, Modus 39, Standar Deviasi 4,25 dan Variansi 9,25. Apabila data tersebut digambarkan dalam bentuk Distribusi Frekuensi, maka akan terlihat seperti gambar di bawah ini

Gambar 1. Grafik Histogram dan Poligon Data Pengaruh Gadget

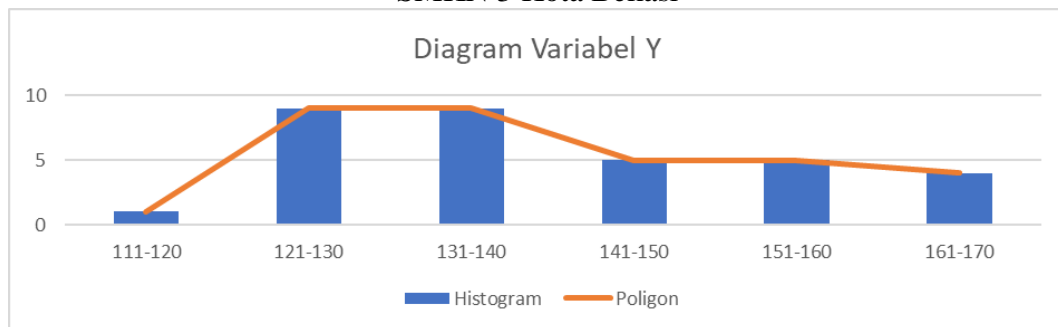


Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 35,5-38,5 hingga 38,5-41,5. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh Gadget responden terhadap materi demokrasi dan HAM pada kurikulum mandiri berada pada rentang 32,5-35,5 hingga 47,7-50,5.

Perilaku Belajar Positif

Secara keseluruhan skor variabel Y berjumlah 4649 dengan skor tertinggi 170 dan skor terendah 111. Dari jumlah data tersebut diperoleh rata-rata (Mean) 140,87, Median 138, Modus 136, Standar Deviasi 15,26 dan Variansi 9,25. Apabila data tersebut digambarkan dalam bentuk Distribusi Frekuensi, maka akan terlihat sebagai berikut:

Gambar 2. Grafik Histogram dan Poligon Data Perilaku Belajar Positif Siswa di SMKN 3 Kota Bekasi



Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 161-170. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku belajar positif siswa pada rentang 111-170 termasuk tinggi pada responden.

Pengujian Hipotesis

Uji korelasi

Kisi-kisi dan detail dalam gambar harus dapat dibaca dengan jelas dan tidak boleh Rumusan hipotesis yang diajukan adalah H1, yang menyatakan bahwa "terdapat pengaruh gadget pada materi demokrasi dan hak asasi manusia dalam kurikulum mandiri terhadap perilaku belajar positif siswa di SMKN 3 Kota Bekasi." Dengan kriteria pengujian, H0 ditolak dan H1 diterima jika r hitung lebih besar dari rtabel.

Dari hasil perhitungan diperoleh r hitung sebesar 0,562. Koefisien korelasi rxy yang diperoleh kemudian dikonsultasikan pada tabel r product moment pada taraf signifikansi 0,05 dan N=33 dan diperoleh r tabel sebesar 0,344. Dengan demikian r hitung lebih besar dari rtabel ($0,562 > 0,344$).

Hal ini berarti terdapat pengaruh positif dari pengaruh gadget pada materi demokrasi dan hak asasi manusia dalam kurikulum mandiri terhadap perilaku belajar positif siswa di SMKN 3. Jadi, hipotesis penelitian ini diterima karena hasil r hitung menunjukkan arah korelasi yang positif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Signifikansi Korelasi Product Moment

N	A	r hitung	Rtabel	Keputusan
33	0,05	0,562	0,344	H1 diterima

Uji-t

Setelah diketahui bahwa terdapat pengaruh antara Variabel X dan Variabel Y, maka dilanjutkan dengan menguji tingkat signifikansi pengaruh tersebut.

Dari hasil perhitungan diperoleh thitung sebesar 1,101. Jika dikonsultasikan dengan ttabel dengan N=33, db=31 dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh ttabel = 1,696. Dengan demikian thitung > ttabel ($1,101 > 1,696$). Kemudian jika dikonsultasikan dengan ttabel dengan N=33, db=31 dan taraf signifikansi 0,01 diperoleh ftabel 3,633. Dengan demikian thitung > ttabel ($1,101 > 3,633$). Hal ini

berarti perbandingan kedua nilai tersebut menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan.

Tabel 2 Tingkat Signifikansi Hubungan Antar Variabel

N	a	T hitung	T tabel	T tabel	Kesimpulan	Keputusan
33	0,05	1.101	1.696	3.633	Sangat Signifikan	H1 diterima

Uji Koefisien Determinasi

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa kontribusi yang diberikan oleh perilaku belajar positif siswa pada materi demokrasi dan ham dalam kurikulum mandiri dan pengaruh gadget adalah sebesar 56,2% dan 43,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain

Diskusi

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh r hitung lebih besar dari rtabel ($0,562 > 0,344$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara pengaruh gadget pada materi pembelajaran demokrasi dan hak asasi manusia dalam kurikulum mandiri terhadap perilaku belajar positif siswa di SMKN 3 Kota Bekasi. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa semakin tinggi perilaku belajar positif siswa pada materi demokrasi dan HAM akan diikuti dengan tingginya pengaruh gadget. Artinya, semakin tinggi pengaruh gadget pada materi demokrasi dan hak asasi manusia dalam kurikulum mandiri terhadap perilaku belajar positif siswa di SMKN 3 Kota Bekasi.

Hasil ini konsisten dengan Jatmika, et.al yang menemukan bahwa siswa menganggap kebijakan penggunaan teknologi di kelas bermanfaat. Hasil ujian siswa di kelas Ekonomi yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal dapat digunakan untuk menentukan hasil ini (Jatmika, Rahayu, & Karima, 2022). Selain itu, mereka juga menambahkan bahwa dengan bantuan perangkat tersebut, para siswa dapat menyelesaikan pekerjaan rumah mereka dan menggantikan sumber daya yang tidak dibawa oleh guru.

Sebaliknya, teknologi akan berdampak buruk pada materi demokrasi dan hak asasi manusia jika hasil belajar siswa menjadi negatif, seperti yang ditemukan oleh Adam, et.al, mereka menyatakan bahwa karena keasyikan bermain game di gawai, siswa menjadi malas belajar dan enggan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Jika anak-anak telah bermain dengan gawai mereka, mereka akan begadang hingga larut malam, tidak berinisiatif membantu orang tua mereka, dan hanya menjawab telepon ketika ditelepon, sering kali dengan enggan dan dengan banyak alasan karena mereka terlalu asyik dengan permainan mereka.

Selain itu, teknologi mungkin memiliki pengaruh besar terhadap pengalaman belajar positif siswa dalam mata kuliah demokrasi dan mata kuliah yang berhubungan dengan kesehatan. Mayoritas efek yang menguntungkan dari penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa dapat dikaitkan dengan peningkatan sekitar 56,2% dalam koefisien determinasi. Untuk mendukung temuan ini seperti yang dinyatakan oleh Vicky D, et.al menggunakan teknologi selama proses pembelajaran dapat meningkatkan minat pada pendidikan anak usia

dini. sejauh itu dapat berguna sebagai alat untuk melengkapi fasilitas pemrosesan anak usia dini (Vicky, Adrianna, & Phan, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif Pengaruh Gadget pada Materi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia terhadap Perilaku Belajar Positif Siswa di SMKN 3 Kota Bekasi (Studi Korelasional pada siswa kelas XI Akuntansi tahun ajaran 2023/2024). Artinya, pergerakan satu variabel akan diikuti oleh variabel lainnya. Dengan demikian, jika pengaruh gadget pada materi demokrasi dan HAM memiliki skor yang tinggi, maka skor perilaku belajar positif siswa juga akan tinggi. Sebaliknya, jika skor perilaku belajar positif siswa rendah, maka pengaruh gadget terhadap materi demokrasi dan HAM akan rendah.

Selain itu, pengaruh gadget pada materi demokrasi dan HAM terhadap perilaku belajar positif siswa juga dapat disimpulkan sangat signifikan. Besarnya kontribusi pengaruh gadget terhadap perilaku belajar positif siswa dapat dilihat dari besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 56,2%. Meskipun penelitian ini berhasil menguji pengaruh positif penggunaan gadget terhadap perilaku belajar positif siswa pada materi demokrasi dan hak asasi manusia. Masih ada faktor-faktor lain yang dapat menentukan perilaku belajar positif siswa, seperti cara belajar siswa dan lain sebagainya. Namun, setidaknya penelitian ini telah berhasil membuktikan secara empiris bahwa pengaruh gadget pada materi demokrasi dan HAM dalam kurikulum mandiri akan menentukan perilaku belajar positif siswa pada siswa kelas XI Akuntansi tahun ajaran 2023/2024 di SMKN 3 Kota Bekasi.

REFERENSI

- Goos, M. (2019). Publishing for International Impact in Mathematics Education Research Journals. In Leatham K. (ed), *Designing, Conducting, and Publishing Quality Research in Mathematics Education* (pp. 213-225). Switzerland: Springer, Cham.
- Dung, D. T. (2020). Kelebihan dan kekurangan pembelajaran virtual. *IOSR Jurnal Penelitian & Metode Pendidikan* 10.3, 45-48.
- Haq, N. U. (2022). Penggunaan smartphone terhadap perubahan pola sosialisasi pada anak usia dini. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(2), 304-310.
- Jatmika, S., Rahayu, R. P., & Karima, M. (2022). Manfaat dan Tantangan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Efektif pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 7(2), 111-122.
- Kuo, T. M., Tsai, C. C., & Wang, J. C. (2021). Menghubungkan efikasi diri pembelajaran berbasis web dan keterlibatan belajar dalam MOOC: Peran ketahanan akademik online. *Internet dan Pendidikan Tinggi*, 51, 100819.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. . *Bintang*, 2(3), 418-430.

- Naylah, F., Anekawati, A., & Matlubah, H. (2023). Pengaruh Perilaku Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Khazanah Akademia*, 02(02), 13-21.
- Putri, A., & Murdy, K. (2019). Analisis Perilaku Belajar Siswa Kelas X ADP SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Jurnal EcoGen* 2(4).
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Vicky, D., Adrianna, H., & Phan, B. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini di Era Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Sciencetechno: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(1), 17-34.
- Wulandari, D., & Lestari. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal pendidikan tambusai*, 5(1), 1689-1695.

Contoh Penulisan Referensi dari Buku:

- Flinn, E. D., & Mulligan, A. (2019). *The Primary STEM Ideas Book: Engaging Classroom Activities Combining Mathematics, Science and D&T*. London: Routledge.
- David, R., Teddlie, C., & Reynolds, D. (2000). *The international handbook of school effectiveness research*. New York: Psychology Press.