

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GAWAI DENGAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMKN 6 PANGKEP

Nurannisa Dwisahrah dan Sulastriningsih Djumingin

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar
Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan
nurannisadwisahrah@gmail.com



INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

ISSN: 2722-2349 (cetak), ISSN: 2720-9377 (daring)
<https://ojs.unm.ac.id/indonesia>

Abstract: The relationship between the use of gadgets and the students' interest in learning Indonesian at SMKN 6 Pangkep. This study aims to determine how much the relationship between device use and students' interest in learning Indonesian. Determination of the sample using the Total Sampling technique. Data collection was carried out using a questionnaire. Data analysis used Product Moment analysis with the help of the Statistical Package for Social Science (SPSS) data processing program. The results showed that there was a significant relationship between the intensity of the use of the device and the students' interest in learning Indonesian at SMK Negeri 6 Pangkep.

Keywords: use of gadgets, interest in learning, Indonesian

Abstrak: Hubungan antara Penggunaan Gawai dengan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMKN 6 Pangkep. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik *Sampling Total*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis *Product Moment* dengan bantuan program pengolahan data *Statistic Package for Social Science* (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa SMK Negeri 6 Pangkep.

Kata kunci: penggunaan gawai, minat belajar, bahasa Indonesia

Kegiatan belajar siswa sebaiknya dilakukan berdasarkan keinginan yang timbul dalam dirinya, baik belajar di rumah maupun di sekolah. Apabila siswa sudah memiliki keinginan dari dalam dirinya maka siswa akan merasa tertarik untuk belajar. Rasa ketertarikan yang dimaksud adalah minat. Sejalan dengan pendapat telah dikemukakan oleh Slameto (2015) bahwa minat merupakan suatu perasaan

lebih suka atau ketertarikan terhadap suatu hal ataupun aktivitas yang dilakukan tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang berminat terhadap pelajaran bahasa Indonesia atas kehendak diri sendiri akan turut berpartisipasi, memusatkan perhatian dan terlibat secara aktif terhadap sesuatu yang menyenangkan bagi dirinya.

Namun kenyataannya saat ini, sebagian besar dari siswa belum memiliki

minat belajar yang tinggi. Hal tersebut, disebabkan oleh berbagai faktor. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rohmah (2017) bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah motivasi dan cita-cita, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan dan mass media.

Salah satu diantara faktor yang dikemukakan sebelumnya, dapat memengaruhi minat belajar ialah mass media. Mass media merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat memudahkan atau dapat mempercepat suatu pekerjaan seseorang. Hal tersebut, terjadi karena munculnya perangkat baru yang sangat praktis. Perangkat yang dimaksud di atas adalah gawai. Gawai adalah sebuah perangkat yang memiliki fungsi yang sangat spesifik dan praktis serta dirancang dengan menggunakan teknologi yang canggih (Sholehah, 2018). Selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, gawai memiliki fungsi yang sangat bervariasi sehingga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Di zaman milenial seperti saat ini, gawai sangat membantu siswa dalam memperoleh informasi. Selain itu, gawai juga digunakan siswa sebagai media atau alat belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya.

Akan tetapi, sebagian besar siswa menggunakan gawainya untuk kegiatan yang tidak bermanfaat. Hal tersebut, dapat menyita waktu belajar siswa semakin berkurang sebab sebagian besar waktu belajar yang dimiliki oleh siswa dialihkan untuk bermain gawai. Terdapat sebuah fakta yang dapat membuktikan bahwa seorang anak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain gawai. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Saruji, dkk (2017) bahwa dalam kehidupan sehari-hari seorang anak menggunakan teknologi ilmu komunikasi dan menggunakan gawai lebih dari tujuh jam setiap harinya baik untuk pendidikan, berkomunikasi ataupun bermain *game*.

Kegiatan proses belajar, seharusnya siswa menggunakan gawainya untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelajaran bahasa Indonesia. Sehingga, kegiatan tersebut membuat siswa merasa senang dan tidak mudah bosan dalam kegiatan

pembelajaran di dalam kelas. Apabila siswa merasa senang dan tidak merasa bosan, maka siswa akan tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa berminat untuk belajar bahasa Indonesia, karena dengan gawai siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan praktis dan lengkap serta dilengkapi dengan fitur yang menyenangkan.

Sebagaimana yang telah dikemukakan Azzahrah (2019) yang menyatakan bahwa apabila sebuah cerita yang dibaca atau didengar disertai dengan ilustrasi visual atau informasi non verbal lainnya seperti suara musik atau video yang berisi informasi cerita tersebut dapat meningkatkan pemahaman seseorang dan daya ingat seseorang. Sehingga cerita tersebut lebih baik jika disampaikan dengan ilustrasi visual atau non verbal yang menarik dibandingkan penyampaian yang hanya menggunakan kata-kata saja. Oleh karena itu, gawai sebagai media visual serta informasi non verbal dianggap mampu membantu siswa dalam memahami informasi.

Berbagai kegunaan gawai telah disebutkan di atas, namun tentu saja terdapat dampak positif dan negatif, salah satu diantara banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan penggunaan gawai yaitu di kalangan pelajar. Saat ini, banyak ditemui siswa sedang asyik mengoperasikan gawainya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa justru asyik mengoperasikan gawainya untuk sekedar bermain *game*, membuka media sosial, dan mendengarkan musik. Fenomena seperti ini peneliti jumpai saat melakukan Praktek Pengalaman Lapangan pada salah satu sekolah di Polewali Mandar. Banyak kejadian seperti tersebut, bahkan guru kesulitan dalam memberikan peringatan kepada siswa yang sedang asyik mengoperasikan gawainya saat aktivitas belajar berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 6 Pangkep, rata-rata siswa dalam sekolah tersebut, mempunyai gawai dengan berbagai tipe. Siswa yang mempunyai gawai mungkin memiliki antusias yang berbeda saat pelajaran berlangsung, ada siswa yang sangat antusias ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah, namun juga tidak menutup kemungkinan siswa yang mempunyai gawai adalah siswa yang kurang dalam memperhatikan pelajaran, dalam hal ini

gawai bersifat mengganggu aktivitas belajar siswa di kelas.

Selain itu, minat belajar siswa masih terbilang rendah. Hal tersebut, dapat dilihat pada awal pembelajaran siswa masih memfokuskan perhatiannya terhadap penjelasan guru, namun beberapa menit kemudian siswa lebih tertarik dengan kegiatan lain seperti: bermain gawai, bercerita dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Pada saat jam istirahat tidak semua siswa tertarik untuk membaca buku diperpustakaan. Hal ini ditandai dengan daftar pengunjung siswa di perpustakaan sangat minim. Kepala perpustakaan SMK Negeri 6 Pangkep menambahkan bahwa siswa sudah sangat jarang mengunjungi perpustakaan sebab siswa sudah diberikan buku pelajaran setiap mata pelajaran.

Hal tersebut, berdampak terhadap kunjungan perpustakaan menurun karena sebagian besar siswa berkunjung hanya ingin meminjam buku pelajaran, kerja tugas, dan kerja kelompok. Alasan tersebut tercantum di dalam buku kunjungan perpustakaan bahkan ada beberapa siswa yang berkunjung hanya ingin bergosip, numpang kipas, dan main bareng (Mabar) *game online*. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif karena hanya mengungkap data mengenai

peristiwa yang telah berlangsung pada responden serta tidak ada perlakuan dan kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi dan Kelas X Agribisnis Perikanan SMK Negeri 6 Pangkep dengan jumlah 51 siswa. Berdasarkan data tersebut peneliti menggunakan teknik *Sampling Total* sebagaimana yang telah dinyatakan oleh Sugiyono (2017) menyatakan bahwa *sampling total* adalah teknik penentuan sampel dengan menggunakan semua populasi sebagai sampel.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket/kuesioner. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket (Kuesioner). Hasil pengumpulan data akan diuji dengan menggunakan statistik inferensial uji hipotesis (*Product Moment Pearson*). Indikator keberhasilan penelitian adalah (1) Terdapat hubungan jika interpretasi korelasi jika hasil analisis data diatas 0.400. (2) Hasil analisis data dinyatakan signifikan jika nilai signifikansi $< 0,05$.

HASIL

Paparan pada bagian hasil penelitian mendeskripsikan tingkat penggunaan gawai siswa, minat belajar bahasa Indonesia siswa, dan hubungan antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa. kecenderungan penggunaan gawai dan kecenderungan minat belajar bahasa Indonesia disajikan pada tabel 1 dan tabel 2, berikut ini.

Tabel 1. Distribusi Kecenderungan Penggunaan Gawai

Kategori	Interval kelas	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Tinggi	> 49	0	0
Tinggi	$37 - 49$	33	64,70
Rendah	$25 - 37$	18	32,29
Sangat Rendah	< 25	0	0
Jumlah		51	100

Tabel 2. Distribusi Kecenderungan Minat Belajar Bahasa Indonesia

Kategori	Interval kelas	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Tinggi	> 104	4	7,84
Tinggi	78 – 104	23	45,09
Rendah	52 – 78	22	43,13
Sangat Rendah	< 52	1	1,96
Jumlah		51	100

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa tingkat penggunaan gawai siswa SMKN 6 Pangkep berkategori tinggi dengan frekuensi 64% dari 51 responden. Selanjutnya, berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa tingkat penggunaan gawai siswa SMKN 6 Pangkep berkategori tinggi dengan frekuensi 45% dari 51 responden.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia dilakukan dengan uji dengan metode *one sample kolmogorov-smirnov test*). Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa hasil uji normalitas masing-masing variabel menunjukkan terdistribusi normal karena nilai $p = 0,200 > \text{probabilitas } 0,05$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil lengkap uji normalitas data disajikan pada tabel 3.

Selanjutnya, uji linearitas dilakukan dengan uji *regresi linear* sederhana. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai $a = 20,579$ dan nilai $b = 1,518$, sehingga diperoleh persamaan $Y = a + bX$ menjadi $Y = 20,579 +$

$1,518X$. Koefisien regresi yang dihasilkan bernilai positif sebesar 1,518 yang menunjukkan bahwa jika variabel X mengalami kenaikan 1 nilai, sementara variabel *independen* lain bernilai tetap, maka variabel Y mengalami peningkatan nilai sebesar 1,518. Berdasarkan nilai koefisien b tersebut dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi linier sehingga layak untuk dilanjutkan ke uji hipotesis.

Setelah dilakukan uji prasyarat, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment pearson* dengan ketentuan jika nilai signifikansi hitung ($\text{sig } o$) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya jika nilai hitung ($\text{sig } o$) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai koefisien korelasi Pearson sebesar 0,608 dengan nilai signifikansi sebesar 0,01. Hasil lengkap uji hipotesis dapat disajikan pada tabel 5.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		51
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	3.98458960
	Deviation	
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.052
	Negative	-.096
Test Statistic		.096
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

		<i>Coefficients^a</i>			<i>T</i>	<i>Sig.</i>
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
		B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	20.579	11.449		1.797	.078
1	Penggunaan Gawai	1.581	.295	.608	5.359	.000

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Product Moment Person

		<i>Correlations</i>	
		Penggunaan Gawai	Minat Belajar
Penggunaan Gawai	<i>Pearson Correlation</i>	1	.608**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.000
	<i>N</i>	51	51
Minat Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	.608**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	
	<i>N</i>	51	51

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini dipilah menjadi tiga bagian yakni, pemaknaan tingkat penggunaan gawai siswa, pemaknaan minat belajar bahasa Indonesia siswa, dan pemaknaan hubungan antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa. *Pertama*, pemaknaan tingkat penggunaan gawai siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan bahwa penggunaan gawai oleh siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan yang telah dibuktikan melalui angket skor jawaban responden dengan jumlah responden 51 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gawai siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong tinggi dengan frekuensi sebesar 65%.

Hal tersebut, disebabkan oleh perkembangan penggunaan gawai yang meningkat secara pesat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Mobility Report Ericson*, menghasilkan bahwa pada triwulan pertama tahun 2016 perkembangan pengguna gawai di Indonesia 5 juta dan menjadi peringkat ke tiga di kawasan Asia Pasifik. Selain itu, pada tahun 2015 jumlah langganan gawai menghampiri 100 juta dan menjadi peringkat tertinggi di Asia Tenggara dan Oceania serta pada akhir tahun 2021 diprediksi akan mencapai 250 juta langganan (Yusra, 2017).

Selanjutnya data penggunaan gawai diperkuat dengan tingginya tingkat penggunaan gawai pada siswa atau kalangan remaja saat ini. Sebagaimana yang telah dihasilkan oleh penelitian APJII bahwa jumlah pengguna gawai yang berjenis kelamin laki-laki sebesar 53%, sedangkan pengguna yang berjenis kelamin perempuan sebesar 47%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa sebagian besar dari jumlah pengguna gawai adalah anak muda dengan usia 15 – 24 tahun. Dengan demikian, pengguna gawai didominasi oleh anak muda yang memasuki masa remaja pertengahan dan masa remaja akhir.

Apabila aspek yang terdapat dalam instrumen penggunaan gawai dijabarkan secara detail, ketiga aspek tersebut juga tergolong tinggi. Berdasarkan aspek waktu penggunaan gawai siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong tinggi dengan frekuensi 53%. Hal tersebut, menunjukkan bahwa jumlah penggunaan rata-rata gawai siswa berkisar selama 189 menit per hari atau setara dengan 3 jam atau bahkan lebih dari 3 jam. Baik digunakan untuk berdiskusi tentang pelajaran bahasa Indonesia, membaca materi pelajaran bahasa Indonesia, bahkan untuk hiburan dalam hal ini bermain *game*, musik, media sosial, dan lain-lain.

Berdasarkan aspek penggunaan gawai siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong tinggi dengan frekuensi 57%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara intens dapat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Selain itu, penggunaan gawai dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mencari materi tentang pelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan gawai yang dapat digunakan pada saat kapan pun dan di mana pun membuat para penggunanya memiliki barang tersebut.

Berdasarkan fungsi penggunaan gawai siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong tinggi dengan frekuensi 63%. Hal tersebut menunjukkan bahwa manfaat gawai terhadap siswa tinggi. Selain sebagai alat komunikasi, mengakses media hiburan, menggunakan aplikasi, dan internet. Gawai juga dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat untuk mencari materi pelajaran bahasa Indonesia, membaca *ebook* bahasa Indonesia, serta memberikan efek yang baik terhadap semangat belajar siswa. Apabila siswa bersemangat untuk belajar, maka secara tidak langsung dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai di Indonesia memang tergolong tinggi apalagi sebagian besar pengguna gawai kalangan remaja atau siswa tergolong tinggi. Selain itu, jawaban dari responden menghasilkan sebesar 65% sehingga penggunaan gawai siswa SMK Negeri 6 Pangkep dikategorikan tinggi.

Kedua, pemaknaan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan bahwa minat belajar bahasa Indonesia oleh siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan yang telah dibuktikan melalui angket skor jawaban responden 4152 dengan jumlah responden 51 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong tinggi dengan frekuensi 46%.

Minat belajar bahasa Indonesia siswa tergolong tinggi sebab minat merupakan faktor utama bagi seseorang dalam melakukan sesuatu. Dengan adanya minat tersebut maka seseorang akan merasa senang dan menyukai pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan, jika siswa tidak memiliki minat maka siswa cenderung akan merasa bosan dan tidak menyukai pelajaran bahasa Indonesia. Apabila siswa berminat terhadap pelajaran bahasa Indonesia maka siswa akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Akan tetapi, jika siswa tidak berminat terhadap pelajaran bahasa Indonesia maka siswa tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Slameto (2015) bahwa minat dapat menjamin hasil belajar yang maksimal bagi siswa. Hal tersebut, dapat dicapai apabila siswa mempunyai perhatian tinggi terhadap apa yang dipelajari. Apabila siswa menaruh perhatian terhadap pelajaran maka siswa tidak akan merasa bosan dengan apa yang dipelajarinya serta selalu merasa senang terhadap kegiatan belajar. Dengan demikian, siswa akan selalu senang dengan kegiatan belajar sehingga bias mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Selain itu, Slameto (2015) mengemukakan beberapa indikator minat belajar diantaranya ketertarikan, perasaan senang, partisipasi dan keinginan seseorang dalam melakukan sesuatu sehingga dapat membangkitkan keinginan atau hasrat dalam belajar.

Berdasarkan indikator tersebut, keempat aspek tersebut akan dibahas berdasarkan hasil analisis data diantaranya, berdasarkan aspek rasa suka atau ketertarikan terhadap pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong tinggi dengan frekuensi 71%, berdasarkan aspek perhatian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong tinggi dengan frekuensi 51%, berdasarkan partisipasi atau keterlibatan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong rendah dengan frekuensi 55%, serta berdasarkan aspek keinginan untuk tahu lebih banyak pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan tergolong rendah dengan frekuensi 69%. Hal

tersebut menunjukkan bahwa siswa yang merasa tertarik dan perhatian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia tergolong tinggi.

Sebagian besar siswa memberikan jawaban yang positif terkait rasa suka dan perhatian terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan melalui kehadiran siswa, tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar, bersemangat mengikuti kegiatan belajar, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, mencermati dan mencatat materi yang ada dalam papan tulis, berkonsentrasi penuh ketika pelajaran berlangsung, serta berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar.

Akan tetapi, partisipasi dan keinginan siswa untuk tahu lebih banyak pelajaran bahasa Indonesia tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan melalui jawaban yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa. Sebagian besar jawaban siswa yaitu; tidak aktif bertanya apabila terdapat materi yang sulit dipahami, tidak suka menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sering tidak mengerjakan soal latihan di rumah, siswa kurang suka membaca buku pelajaran bahasa Indonesia karena kurang menarik serta kurang tertarik mengunjungi perpustakaan untuk mendalami lebih lanjut materi bahasa Indonesia.

Meskipun dari segi aspek partisipasi dan keinginan untuk tahu lebih banyak pelajaran bahasa Indonesia tergolong rendah. Namun secara keseluruhan minat belajar bahasa Indonesia disimpulkan tergolong tinggi dengan frekuensi 46% karena rasa ketertarikan dan perhatian siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia tergolong tinggi.

Ketiga, pemaknaan hubungan antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa. Hasil penelitian pada hipotesis bertujuan untuk mengetahui signifikansi korelasi antara penggunaan gawai (X) dan minat belajar bahasa Indonesia (Y). Pengujian hipotesis ini menggunakan analisis korelasi Pearson. Nilai korelasi antara variabel penggunaan gawai dan minat belajar bahasa Indonesia sebesar 0,608 atau kuat. Kemudian nilai signifikansi data tersebut sebesar 0,01 sehingga nilai signifikansi hitung ($\text{sig } o < 0,05$) berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat hubungan signifikan antara

penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia.

Dalam hasil analisis tersebut dijelaskan bahwa korelasi antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas X Akuntansi dan Agribisnis Perikanan sangat kuat, signifikan, dan searah. Artinya, semakin tinggi penggunaan gawai, maka semakin tinggi minat belajar bahasa Indonesia.

Intensitas penggunaan gawai yang dilakukan secara positif, seperti mencari informasi, data sumber ilmu yang terkait dengan pelajaran bahasa Indonesia, menggunakan gawai untuk hiburan dengan batasan waktu, serta sebagai salah satu media atau alat yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar yang maksimal. Sedangkan intensitas penggunaan gawai secara negatif, seperti mencari informasi yang tidak sesuai dengan pelajaran dan mengakses fitur pada waktu yang tidak sesuai, bahkan pada saat jam pelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat mengganggu kegiatan belajar siswa serta dapat menurunkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut, sejalan dengan penelitian Rangkuti (2018) yang menghasilkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu nilai r_{xy} sebesar 0,09 yang berkisar 0,80-1000. Selain itu, semakin banyak mahasiswa menggunakan gawai sebagai alat mencari informasi atau menambah wawasan selain buku maka hasil belajar mahasiswa mendapatkan hasil yang baik sedangkan menggunakan gawai dalam hal negatif dapat menyebabkan hasil belajar mahasiswa menurun.

Sebagaimana yang telah dikemukakan Savitri (2018) bahwa masih banyak aplikasi yang terdapat dalam gawai yang sebenarnya bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan, selama pemanfaatan gawai tersebut bukanlah untuk bermain *game* dan sosial media. Sehingga gawai dapat digunakan sebagai alat yang dapat menunjang minat belajar siswa.

Saat ini, sudah banyak kita jumpai aplikasi yang dapat menunjang minat belajar

siswa melalui gawai. Salah satu diantaranya adalah buku digital (*Digital Book*) atau *Electronic Book (E-book)*. Umumnya buku digital digemari oleh berbagai kalangan masyarakat karena ukurannya relative kecil dibandingkan buku konvensional. Selain itu, buku digital memiliki fitur pencarian, sehingga memudahkan para penggunanya menemukan kata yang hendak dicari dengan cepat (Ruddamayanti, 2019). Dengan adanya buku digital tersebut siswa dapat memanfaatkannya untuk mendapatkan materi yang berkaitan dengan pelajaran bahasa Indonesia.

Sebagaimana yang telah dihasilkan oleh penelitian Etnanta dan Irhandayaningsih (2017) bahwa penggunaan gawai dapat berpengaruh positif terhadap minat baca siswa dalam hal ini jika penggunaan gawai semakin meningkat maka minat baca siswa akan semakin meningkat. Apabila siswa menggunakan dan memanfaatkan gawai untuk membaca buku pelajaran bahasa Indonesia atau materi yang berkaitan dengan bahasa Indonesia, secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia siswa.

Selain buku digital, gawai juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengakses Web atau *World Wide Web (WWW)*. Saan (2008) mengatakan dengan menggunakan teknologi tersebut, para pengguna internet dapat mengakses berbagai informasi dari berbagai penjuru dunia sebab web digambarkan sebagai papan pengumuman raksasa yang dapat diakses dengan praktis. Sehingga apabila siswa merasa kesulitan mendapatkan materi pelajaran bahasa Indonesia ataupun kekurangan sumber informasi tentang materi pelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat mengakses informasi dan menggunakan web sebagai sumber belajar. Selama gawai yang digunakan terhubung dengan internet serta memilih *website* yang dijadikan sebagai rujukan yakni jurnal dan *website* yang terpercaya.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian lainnya, dapat dinyatakan bahwa gawai dapat memengaruhi minat belajar bahasa Indonesia siswa. Hal ini merujuk pada hasil-hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya bahwa penggunaan gawai secara positif berdampak terhadap minat belajar bahasa Indonesia siswa. Akan tetapi, terdapat beberapa faktor lain

yang dapat mempengaruhi minat belajar bahasa Indonesia siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gawai siswa tergolong tinggi dengan frekuensi 65%. Selain itu, minat belajar bahasa Indonesia siswa dikategorikan tinggi dengan frekuensi 46%. Penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa Indonesia memiliki hubungan yang positif dan signifikan karena berdasarkan hasil analisis korelasi sebesar 0,608 dengan kategori kuat dengan nilai signifikan sebesar 0,01. Berdasarkan hasil tersebut siswa direkomendasikan untuk memanfaatkan gawai dalam pembelajaran serta guru dapat memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

REFERENSI

- Azzahra, F. 2019. Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Prestasi belajar Siswa Kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Etnanta, Y. C., dan Irhandayaningsih, A. 2017. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 371-380.
- Saan, I. M. 2012. Pemanfaatan Teknologi Web Sebagai Media Interaktif dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 32-38.
- Rangkuti, D. M. 2018. Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun akademik 2017-2018. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Rohmah, C. O. 2017. Pengaruh Penggunaan Gawai dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ruddamayanti, R. 2019. Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12 (01), 1193-1202.
- Saruji, M. A. M., Hassan, N. H., dan Drus, S. M. 2017. Impact of ICT and electronic gadget among young children in education: A conceptual model. *In Proceedings of the 6th International Conference on Computing and Information, Kuala Lumpur*, 25-27.
- Savitri, E. P. 2018. Hubungan Penggunaan Gawai dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester II Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta. Naskah Publikasi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sholehah, M. U. 2018. Studi Hubungan Kebiasaan Menggunakan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Santri Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusra, Y. 2016. Juni 16. Ericsson: Pengguna Smartphone di Indonesia Kini Capai 38 Persen.