

PENGARUH DIMENSI GAYA HIDUP DAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN (BDP) DI SMK NEGERI 1 AMBAL KABUPATEN KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Puput Monita Sari

Universitas Muhammadiyah Purworejo
puputmonita333@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan antara: (1) Dimensi gaya hidup terhadap prestasi belajar siswa. (2) Penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. (3) Keterkaitan variabel terhadap prestasi belajar siswa. Dari populasi 107 siswa diambil 78 sebagai sampel. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan metode angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dimensi gaya hidup berada pada kategori cukup (52,56%), penggunaan *gadget* termasuk kategori baik (65,38%) dan prestasi belajar termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan analisis kuantitatif menunjukkan bahwa dimensi gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas X BDP di SMKN 1 Ambal sebesar 16. Ada pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas X BDP di SMKN 1 Ambal sebesar 15,21%. Ada pengaruh signifikan antara keterkaitan variabel terhadap prestasi belajar siswa kelas X BDP di SMKN 1 Ambal sebesar 32,49%. Sedangkan 67,51% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata kunci : *Dimensi Gaya Hidup, Penggunaan Gadget, Prestasi Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang pokok dalam kehidupan manusia. Pendidikan di Indonesia terbagi dalam tiga jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non-formal. Salah satu bentuk pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. Suatu proses pendidikan berlangsung di sekolah melalui sebuah kegiatan pembelajaran yang menjadikan anak mengalami sebuah proses perubahan pada tingkah laku,

semua itu terjadi dengan meliputi aspek-aspek sebagai berikut, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari proses tersebut, dijadikan ukuran untuk mengetahui berhasil atau belum seorang siswa dalam proses pembelajaran.

Siswa dikatakan mencapai perkembangan proses belajarnya secara maksimal ketika seorang siswa mendapatkan pendidikan dan hasil belajar dari suatu proses pembelajaran, karena penilaian hasil belajar dijadikan ukuran dalam mengetahui seberapa mampu siswa

dapat menguasai materi yang telah diajarkan. Slameto, (2013) menyatakan perolehan hasil belajar dari faktor internal itu yaitu berkaitan erat dengan keadaan fisik dan keadaan psikologis siswa sendiri, seperti keadaan kesehatan pada diri siswa, minat dari diri siswa, bakat, sikap yang dimiliki siswa, dan motivasi belajar siswa. Sedangkan dari faktor dari luar itu sendiri berhubungan dengan lingkungan sekitar seperti tempat tinggal peserta didik, faktor keluarga peserta didik, dan faktor masyarakat di sekitar tempat peserta didik tinggal.

Gaya hidup diasumsikan sebagai sebuah ideologi, maka akan membentuk identitas diri yang bersifat individu maupun bersifat kelompok dan membedakan dengan yang lain. Gaya hidup memiliki tujuan untuk kemudian dapat membentuk citra yang dibanggakan bagi pengguna maupun partisipannya. Menurut Cleopatra Maria, (2015) "Citra yang tampil melalui gaya hidup lebih sering bersinggungan dengan berbagai penampilan seseorang dan memiliki sifat yang dapat ditangkap dan dirasakan oleh indera. Citra yang timbul atas gaya hidup yang dipilih oleh seseorang berkaitan erat dengan nilai dan status sosial".

Gaya hidup siswa dalam kegiatan kesehariannya dapat mempengaruhi pola hidup yang berbeda-beda pada siswa. Namun ada siswa-siswa terbentur pada hambatan-hambatan psikologis, yang ditampilkan dalam berperilaku seperti kurang bergairah, kurang tertarik sehingga mereka acuh tak acuh karena mereka merasa tidak mampu mempelajari bidang studi tersebut. Faktor dalam diri individu merupakan sumber yang paling berperan dalam menentukan keberhasilan ataupun kegagalan belajar.

Ameliola & Nugraha, (2013) menyatakan bahwa "pergaulan antar siswa di sekolah dan di lingkungan sekitar rumah serta daya serap siswa terhadap perkembangan yang terjadi secara global baik dalam bidang IPTEK dan Teknologi Informasi yang semakin kuat yang bisa dilihat secara kasat mata seperti perkembangan alat komunikasi seperti *handphone* yang bisa memiliki kemampuan mini komputer". Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi.

Gadget memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika

gadget digunakan anak usia dini yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, *mengexplor* dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah.

Berdasarkan penjabaran latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi adalah pengaruh dimensi gaya hidup dan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X BDP di SMK Negeri 1 Ambal Kabupaten Kebumen baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama belum diketahui. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan antara dimensi gaya hidup dan penggunaan *gadget* secara sendiri-sendiri atau bersama-sama dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X BDP di SMK Negeri 1 Ambal Kabupaten Kebumen.

Tinjauan pustaka pada penelitian ini peneliti melakukan studi terhadap beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu 1) Penelitian yang dilakukan oleh Maria Cleopatra (2015) yang berjudul “Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar

Matematika”, 2) Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Widiyanto (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran DI SMK NEGERI 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018”, 3) Penelitian yang dilakukan oleh Mirna Intan Sari (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SMK N 1 Ambal yang beralamat di Jalan Daendels RT 4 RW 1, Ambalresmi, Ambal, Kebumen, Jawa Tengah 54392. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret s/d Mei 2020. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) di SMK N 1 Ambal tahun pelajaran 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 107 siswa. Penentuan jumlah sampel dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Isaac Michael dengan tingkat kesalahan 5% yaitu

diperoleh 78 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang sudah diuji dan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif dengan menggunakan analisis korelasi ganda dan analisis regresi ganda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menggunakan rumus product moment yang dibantu program *SPSS 16 For Windows* adapun hasil analisis dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1
Hasil Ringkasan Analisis Korelasi Parsial

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	73,125	1,726		42,375	,000			
X1	,094	,025	,369	3,781	,000	,452	,400	,359
X2	,099	,027	,358	3,670	,000	,443	,390	,348

a. Dependent Variable: Y
Sumber : Data yang diolah

Berdasarkan tabel 1 di atas, pengaruh dimensi gaya hidup terhadap prestasi belajar diperoleh hasil analisis korelasi parsial dengan nilai (r_{x1y}) sebesar 0,400 dan harga $t_{hitung} = 3,781$ dengan signifikansi

0,000 dan koefisien determinasi $(r_{x1y})^2$ sebesar 0,16 yang berarti dimensi gaya hidup (X_1) memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar (Y) sebesar 16%. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar diperoleh hasil analisis korelasi parsial dengan nilai (r_{x2y}) sebesar 0,390 dan harga $t_{hitung} = 3,670$ dengan signifikansi 0,000 dan koefisien determinasi $(r_{x2y})^2$ sebesar 0,1521 yang berarti penggunaan *gadget* (X_2) memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar (Y) sebesar 15,21%.

Uji korelasi ganda dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 16 For Windows* adapun hasil analisis sebagai berikut ini :

Tabel 2
Hasil Ringkasan Analisis Korelasi Ganda
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,570 ^a	,325	,307	1,816

a. Predictors: (Constant), X2, X1
b. Dependent Variable: Y

Sumber: Data yang diolah
Berdasarkan hasil analisis pada tabel diperoleh koefisien korelasi ganda (R) sebesar 0,570 F_{hitung} sebesar 18,059 dengan sig 0,000 < 0,05 sehingga diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,3249. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dimensi gaya hidup dan penggunaan *gadget* secara

bersama-sama memberi pengaruh positif dan signifikan sebesar 32,50% terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X BDP di SMK N 1 Ambal tahun pelajaran 2019/2020 sedangkan 67,50% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pemahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) ada pengaruh yang positif dan signifikan antara dimensi gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa sebesar 16% ($r_{x1y} = 0,400$, $t_{hitung} = 3,781$, $sig \leq 0,05$); 2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar sebesar 15,21% ($r_{x2y} = 0,390$, $t_{hitung} = 3,670$, $sig \leq 0,05$); 3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara dimensi gaya hidup dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa sebesar 32,49% ($R = 0,570$, $F_{hitung} = 18,059$ $sig \leq 0,05$). Sedangkan 67,51% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dimensi gaya dimensi gaya hidup dan penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap prestasi belajar sebesar 32,49%. Dalam hal ini bahwa prestasi belajar siswa masih banyak dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan data

yang diperoleh dari pengisian angket, untuk meningkatkan prestasi belajar agar tercapai secara optimal maka siswa harus mempunyai dimensi gaya hidup yang baik yang dilakukan secara rutin sehingga pemaksimalan penggunaan *gadget* pada diri siswa. Orang tua sebaiknya juga ikut bertanggung jawab terhadap keberhasilan putra putrinya yaitu dengan selalu memperhatikan gaya hidup mereka sehingga nantinya siswa menggunakan *gadget* dengan baik dan benar, agar siswa mampu memperoleh prestasi belajar sebagaimana yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization.
- Cleopatra, Maria. (2015). Jurnal: Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Jurnal
- Intan Sari, Mirna (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempe-

ngaruhinya. Jakarta:Rineka Cipta.
Sudjana, N. (2009).
Penilaian hasil belajar
mengajar. Bandung:
Remaja Rosdakarya.

Widiyanto, Wahyu (2018). Pengaruh
Penggunaan *Gadget* dan

Motivasi Belajar Terhadap
Prestasi Belajar Siswa Mata
Pelajaran Simulasi dan
Komunikasi Digital Kelas X
Jurusan Administrasi
Perkantoran DI SMK Negeri
1 Sukoharjo Tahun Ajaran
2017/2018.